

FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

**“ANÁLISIS DE LAS ESTRATEGIAS  
TRANSMEDIA EN LA NARRATIVA DE LOS  
SIMPSON: LA PELÍCULA”**

**Tesis para optar al título profesional de:**

**Licenciada en Comunicación Audiovisual en Medios  
Digitales**

**Autores:**

Genesis Esther Castro Peralta  
Shara Alexandra Montenegro Llerena

**Asesor:**

Mg. Juan David García Granara

<https://orcid.org/0000-0002-6962-2540>

Lima - Perú

2024

**JURADO EVALUADOR**

Jurado 1 Presidente(a)	<b>LUIS ALBERTO CHAVEZ RAMOS</b>
	Nombre y Apellidos

Jurado 2	<b>KATTERINE LIDIA HERRERA PAUCAR</b>
	Nombre y Apellidos

Jurado 3	<b>JUAN DAVID GARCÍA GRANARA</b>
	Nombre y Apellidos

## Informe de Similitud

### Castro & Montenegro

### Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La pelíc

Quick Submit

Quick Submit

Asesores

#### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:old::1:3288728340

Fecha de entrega

1 Jul 2025, 5:54 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

1 Jul 2025, 7:28 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

CASTRO\_MONTENEGRO\_-\_Tesis\_final\_Sin\_referencias.docx

Tamaño de archivo

8.9 MB

111 Páginas

19.048 Palabras

100.037 Caracteres



Página 1 of 117 - Portada

Identificador de la entrega trn:old::1:3288728340




Página 2 of 117 - Descripción general de integridad


Identificador de la entrega trn:old::1:3288728340


### 11% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

#### Fuentes principales

11%  Fuentes de Internet

1%  Publicaciones

0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

#### Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## Dedicatoria

### *Genesis Castro*

A mi familia, cuyo amor incondicional y apoyo constante me han dado la fuerza e inspiración para seguir adelante en este camino. Sin su aliento y sacrificio, este logro no habría sido posible.

### *Shara Montenegro*

A mis seres queridos, cuya memoria y legado han sido una fuente de inspiración y fortaleza. Aunque ya no estén conmigo, la influencia de cada uno de ustedes sigue guiando mis pasos.

## Agradecimiento

### *Genesis Castro*

A Dios por brindarme la oportunidad de tener estudios universitarios y  
permitirme realizar mi tesis.

### *Shara Montenegro*

A mi familia por su amor incondicional y paciencia durante este arduo proceso.

Su confianza en mí, su comprensión y su apoyo constante han sido mi mayor  
motivación para lograr este objetivo.

## Tabla de contenidos

JURADO EVALUADOR.....	2
INFORME DE SIMILITUD.....	3
DEDICATORIA .....	4
AGRADECIMIENTO .....	5
ÍNDICE DE TABLAS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
ÍNDICE DE FIGURAS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
RESUMEN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPÍTULO III: RESULTADOS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....	111
REFERENCIAS.....	113
ANEXOS .....	116

## Índice de tablas

## Índice de Figuras

## Resumen

El presente proyecto tiene como objetivo analizar las estrategias transmedia presentes en la narrativa de Los Simpson: La película. Este análisis permitirá identificar las distintas claves incorporadas en el largometraje, las cuales motivan al usuario a seguir consumiendo otras plataformas y formatos vinculados al universo transmedia de Los Simpson.

La investigación adopta un enfoque cualitativo de tipo observacional, recolectando datos sin medición numérica. Se trata de un diseño no experimental, pues el estudio se desarrolla sin manipular deliberadamente las variables. Asimismo, presenta un corte transversal, ya que los datos se recolectan y analizan en un solo momento, con una población finita determinada por el número exacto de escenas consideradas en la muestra de estudio.

Para establecer la muestra, se empleará un muestreo no probabilístico, seleccionado mediante criterios específicos y con la técnica de observación cualitativa. Como instrumento de recolección y análisis de datos se utilizará la ficha de observación, cuya validación se detallará en el desarrollo del estudio. El sujeto de análisis estará conformado por 24 escenas de Los Simpson: La película.

## Palabras Claves

Agujeros de conejo, pistas migratorias, huecos estratégicos, estrategias de la narrativa transmedia.

## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

A nivel internacional, la aparición de nuevos medios, plataformas e interfaces ha diversificado las formas de consumo de contenidos, generando una fragmentación de las audiencias entre distintos canales. Este fenómeno se vincula a la narrativa transmedia, entendida como un tipo de relato que se despliega a través de diferentes medios y plataformas de comunicación, donde el público abandona su rol pasivo para convertirse en prosumidor, participando activamente en la construcción del universo narrativo (Scolari, 2013).

Un caso reconocido es el universo transmedia de Batman, iniciado en 1939 con la historieta El caso del sindicato químico, publicada en Detective Comics (DC). A lo largo de los años se incorporaron más filmes y otros formatos, sumando personajes y elementos donde pueden identificarse distintas estrategias narrativas transmedia.

En la producción más reciente Lego Batman: La película, se destacan varias estrategias transmedia. Los huecos estratégicos se evidencian en el desarrollo incompleto del pasado de Dick Grayson y su transformación en Nightwing, elementos abiertos para futuras entregas. La estrategia de efecto de validación aparece cuando Batman y el Joker unen fuerzas para salvar su mundo, confirmando las sospechas de los fans sobre una posible colaboración en circunstancias extremas. La comprensión adicional se observa en el romance entre Batman y Batgirl, que representa un cambio respecto a los cómics. Además, las pistas migratorias vinculan esta película con Liga de la Justicia y otros productos de LEGO Batman, mientras que los agujeros de conejo se exploran en productos promocionales y en el parque temático Legoland, en California.

La narrativa transmedia se ha consolidado a nivel mundial, y Perú no es la excepción. Un caso relevante, reconocido tanto a nivel nacional como internacional, es la narrativa transmedia de la marca Perú. Este universo incluye diversos documentales con apariencia de spots publicitarios, que comenzaron en 2011 con *De Perú para Perú*, culminando con el lema “El Perú es una gran marca y todos estamos invitados a ser sus embajadores”. Este mensaje constituye un hueco estratégico que motiva al público a explorar otras plataformas para descubrir cómo convertirse en embajadores de la marca Perú. Asimismo, se observa la estrategia de agujeros de conejo en el juego de Facebook *El amigo peruano*, que permitió a usuarios de otros países interactuar con ciudadanos peruanos para planificar viajes. La marca Perú se asocia, además, con distintas empresas peruanas que promueven el turismo y la inversión, ofreciendo productos promocionales que facilitan la inmersión del consumidor en este universo narrativo.

A nivel local, destaca el caso exitoso de la serie *La Gran Sangre* (2016). Aunque inicialmente no fue concebida como un universo transmedia, logró captar gran número de usuarios a lo largo de sus cuatro temporadas, un cómic (2016) y una película (2017) estrenada en salas locales. Este universo creció gracias no solo a los productores, sino también a los usuarios, quienes asumieron el rol de prosumidores. Un ejemplo es el cortometraje *La pequeña sangre*, realizado por Chango Productions, cuyos tráilers aún pueden encontrarse en YouTube. Para responder a su naturaleza transmedia, *La Gran Sangre* se extendió por diversas plataformas y formatos, empleando estrategias como pistas migratorias y espacios en blanco que mantuvieron la intriga y cautivaron a los consumidores (Vásquez, 2015).

Por otro lado, la narrativa transmedia no se limita al cine o la televisión peruana, sino que también puede utilizarse como estrategia publicitaria para adaptar mensajes o

anuncios a nuevas plataformas digitales. Un ejemplo en Perú es la campaña Leyes de la amistad de Pilsen, desarrollada bajo la estrategia transmedia mediante el uso de medios interactivos para involucrar al prosumidor y expandir la historia a diversos formatos. Otras narrativas relevantes, como la campaña Verano Sin Paltas de Inca Kola, resaltan la importancia del prosumidor en la construcción del mundo narrativo y la coherencia de este con el relato (Gutiérrez, 2020).

La narrativa transmedia ha experimentado un crecimiento y relevancia notables en los últimos años, tanto en el ámbito global como en el nacional. Productores y organizaciones la consideran una estrategia fundamental para desarrollar proyectos que se difundan a través de múltiples medios y plataformas. Esta estrategia contribuye a asegurar éxitos comerciales y el cumplimiento de los objetivos propuestos por cada universo transmedia. A la vez, el escenario transmedia se ha visto enriquecido por los avances tecnológicos y la convergencia de medios, impulsado por una cultura participativa conformada por prosumidores que colaboran en la creación de nuevos productos, lo que da paso a la aparición de nuevas narrativas transmediales.

Como consecuencia de este contexto, muchas organizaciones han afrontado un proceso de reconversión industrial, motivadas a apostar por productos con alto potencial transmedia, como cómics, películas, aplicaciones, audios, blogs, eventos, videos, sitios web, redes sociales, entre otras plataformas audiovisuales.

Montoya y Arango (2015), por ejemplo, realizaron un artículo titulado Sistemas Intertextuales Transmedia como Estrategia Pedagógica: De The Walking Dead a La Odisea en Colombia. Su objetivo fue estructurar un sistema intertextual que sirviera como herramienta de análisis para productos transmedia en la industria cultural y de entretenimiento, generando claves que pudieran ser aplicadas como estrategia pedagógica

para motivar la lectura y escritura no solo en su forma tradicional, sino también en conjunto con otros sistemas simbólicos. En este estudio se demostró que la estrategia de agujeros de conejo, que permite al consumidor experimentar una vivencia entre el mundo de ficción y un mundo posible, se adapta a las exigencias de la cultura de la convergencia. Su enfoque metodológico fue cualitativo, y se basó en analizar los productos que componen la ficción de la serie *The Walking Dead*, tomando como punto de partida el concepto de universo narrativo propuesto por Klastrup y Tosca (2004). El análisis identificó los conceptos de Mythos, Topos y Ethos como núcleo central del relato, lo que facilita la elaboración de historias derivadas. Además, el artículo explica que el modelo narrativo diegético se ve afectado por fenómenos de apropiación individual a partir del consumo mediático, por lo que resulta necesario presentar conceptos clave o estrategias que enlacen diferentes medios y plataformas mediante personajes, situaciones y detalles que motiven a los prosumidores a buscar información. Para la metodología, se tomaron referencias de Hernández y Grandio (2011), quienes a su vez se apoyaron en Beeson (2005), Davidson (2008) y Scolari (2009) para analizar los relatos transmedia considerando su relación con el medio, los elementos narrativos que lo configuran, la intertextualidad entre relatos principales y derivados, así como el impacto en los usuarios.

Hernández (2018) desarrolló el artículo *Diseñando Mundos Transmedia: el caso Plot 28* (2013), publicado en la *Revista Latina de Comunicación Social* en 2019. Su objetivo fue diseñar un mapa de contenidos y un esquema de plataformas y canales con su público potencial, configurando de este modo los universos transmediáticos. El artículo señala que el efecto de validación recompensa a los fans con conocimiento adicional o con reconocimiento por su compromiso con el relato, lo que fomenta una cultura de seguidores. La propuesta metodológica incluyó un mapa de contenidos, el

diseño de arquitectura narrativa, definición de estrategias, mapas de navegación, escalabilidad de contenidos, adopción de estrategias lúdicas, disposición de canales, selección de plataformas, y finalmente conclusiones y notas.

Albaladejo y Sánchez (2018) realizaron en España una investigación sobre las estrategias de adaptación, remediación y transmediación en LEGO Batman: La película. Su objetivo fue determinar cómo un contenido de ficción se conecta con obras previas mediante dichas estrategias. El estudio demostró que la estrategia de efecto de validación rellena espacios proporcionando nueva información que no solo premia a los consumidores con conocimiento adicional, sino que también confirma sus hipótesis y dudas. La comprensión adicional consiste en ofrecer nueva información que persuade a los espectadores a reinterpretar contenidos anteriores, replanteando elementos clave de la narración. La metodología utilizada se basó en la creación y aplicación de una ficha de análisis para identificar la presencia de los storyworlds y otros componentes narrativos relacionados con personajes, sucesos, localizaciones y objetos, tanto en las franquicias como en sus diferentes piezas.

Nallar, Álamo, Drelichman y Colantonio (2020) desarrollaron en Argentina una investigación sobre nuevos rompecabezas narrativos y las relaciones entre transmedia y diseño de juegos. Su objetivo fue determinar la estructura de una narrativa transmedia y analizar los conceptos clave incorporados en ella. El estudio evidenció que los huecos estratégicos y las pistas migratorias son fundamentales en la estructura transmedia. Su incorporación cuidadosa en las ventanas narrativas debe despertar la curiosidad por la trama, personajes o situaciones, y junto con una ruta de navegación, guiar al público hacia otros medios y plataformas. La metodología incluyó la creación de una wiki colaborativa en el marco de la ciencia ciudadana. En el artículo Motivando la construcción de

conocimiento colectivo a través del juego: un análisis de caso implementando medios físicos se describe el diseño de un entorno ludificado basado en el marco conceptual G.A.M.E., aplicado a una comunidad de construcción colaborativa de conocimiento.

Montoya (2014) presentó el artículo *La Ficción Zombi: Una Mirada Transmedia*, publicado en Perú en 2015, con dos objetivos generales: en primer lugar, proponer una noción marco denominada *Sistemas Intertextuales Transmedia (SIT)*, y en segundo lugar, estudiar el universo narrativo de la serie *The Walking Dead* para establecer claves útiles tanto para el análisis como para la construcción de estrategias transmedia. El artículo retoma a Kinder, quien sostiene que la intertextualidad se complementa con la transmedialidad, al permitir que una historia se despliegue en distintos medios o soportes, aspecto fundamental para la comprensión del universo narrativo y para el desarrollo de conflictos, personajes y modos de producción de la imagen. La narrativa transmedia se asume como una experiencia antropológica para las audiencias, involucrando componentes narrativos y performativos. Así, el SIT se entiende como una matriz que articula dos ejes de intertextualidad: uno horizontal (diegético), vinculado al plano narrativo, y otro vertical (paratextual), que retroalimenta la lectura de los textos narrativos. Estas perspectivas resultan esenciales en la cultura de la convergencia, convirtiendo el fenómeno transmedia en una categoría macro.

Pérez (2016) desarrolló el proyecto de investigación *Creando universos: La narrativa transmedia como parte de la asignatura de tesis de grado de comunicación en España*. Su objetivo fue analizar la narrativa transmedia para identificar los elementos que posibilitaron su aparición y configuración. El estudio demostró que la estrategia de capacidad negativa consiste en crear huecos estratégicos que dejen al público en duda o con una sensación de misterio, generando la necesidad de completar la historia a través

de diferentes medios. También se identificaron pistas migratorias, llamadas montañas distantes, que funcionan como caminos narrativos diseñados por el productor transmedia para guiar el recorrido del consumidor. El enfoque metodológico fue cualitativo, apoyado en teorías de Marshall McLuhan, Henry Jenkins y Robert Pratten, así como en aportes de profesionales como Jeff Gómez, Damon Lindelof y Brooke Thompson, además de datos del Estudio General de Medios e IAB Spain.

Durán y Gutiérrez (2020) realizaron la tesis *Sistematización de experiencias del proyecto: Claves de expansión: una estrategia para la creación literaria*, en el marco de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades Lengua Castellana en Colombia. Su objetivo fue evidenciar cómo se diseñaron estrategias, a partir de las claves de expansión y las narrativas transmedia, para fomentar la creación literaria y su publicación por parte de estudiantes de primero y cuarto de primaria en el colegio Alfred Binet. El estudio demostró que estas claves de expansión (o estrategias) permiten modificar, continuar o dar nuevos rumbos al relato transmedia, posibilitando que los lectores asuman el rol de prosumidores en la expansión del universo. La metodología fue cualitativa, basada en la observación, el diagnóstico y la entrevista, con un enfoque circular que inició en la recolección de datos y continuó con la generación de nuevas preguntas e interpretaciones.

Niño (2020) elaboró la investigación *Guía de buenas prácticas para la cualificación de competencias ficcionales en estudiantes de tercer ciclo de primaria a través de la implementación de transmedia en el aula en Colombia*, como tesis para optar al grado de Magíster en Educación en Tecnología. Su objetivo fue diseñar una guía de buenas prácticas orientada a cualificar competencias ficcionales mediante la implementación de narrativas transmedia en el aula. El estudio subrayó la importancia de

identificar conexiones narrativas entre el producto original y el derivado, para que las narrativas transmedia sean bien acogidas por los prosumidores y contribuyan al crecimiento del universo narrativo. Para ello, se destacan tres estrategias esenciales: los espacios en blanco, las señales de migración y los agujeros de conejo. La investigación tuvo un enfoque cualitativo, basado en las fases para estructurar buenas prácticas propuestas por Marqués (2002), y adoptó un análisis heurístico y hermenéutico de los antecedentes en narrativas transmedia y ficción.

López (2019) desarrolló la investigación La estrategia transmedia en Harry Potter oficial: Análisis de la plataforma Pottermore en España, con el objetivo de analizar cómo la plataforma Pottermore, principal producto online de la saga, contribuye al universo transmedia de Harry Potter. El estudio evidenció que muchas series actuales implementan estrategias interactivas para involucrar al usuario. Lo más relevante es la historia que se quiere contar, y dependiendo de su complejidad (argumento, personajes, trama), el espectador debe buscar pistas y sumergirse en las diferentes plataformas para resolver los misterios ocultos, generando así la participación en foros y redes sociales y fomentando comunidades de fans. El proyecto combinó tres enfoques: a) revisión bibliográfica exhaustiva a partir de artículos, libros y entrevistas a teóricos y críticos de la narrativa transmedia e interactividad; b) etnografía virtual y arqueología web; y c) estudio de los niveles de interactividad de la página Pottermore, a partir de propuestas de Parés (2002) y Gifreu (2013).

Ferraro (2017) realizó el proyecto Narrativas transmedia en campañas de contenido de marca. Análisis del caso de Coca-Cola: La Fábrica de la Felicidad en Argentina. En este estudio se evidenció que la transmedia consiste en expandir la historia a otros formatos, con la particularidad de que cada plataforma conserva sentido propio y

no es necesario conocer todas para entender el relato. Cada formato aporta algo nuevo sin perder su autonomía. Además, se concluyó que los productores implementan narrativas transmedia principalmente por motivos económicos, ya que generan ganancias. La clave radica en crear mundos lo suficientemente grandes como para sostener múltiples personajes, escenarios e historias que puedan trasladarse a distintos medios. Este tipo de universos genera una reacción emocional en el consumidor, motivándolo a transitar entre medios para conocer más sobre los mundos y sus protagonistas. La metodología fue cualitativa, con un enfoque exploratorio y descriptivo, dado que se trató de un fenómeno poco estudiado, y se aplicó la técnica de análisis de contenido para describir las dimensiones transmediáticas y de marca presentes en la campaña.

Morillo (2019) desarrolló el proyecto de investigación de máster Un acercamiento a la Narrativa Transmedia. Caso de estudio: Los Vengadores de Marvel Studio en España, con el objetivo de analizar la narrativa transmedia de una parte significativa del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM), centrada en la trama de los Vengadores. El estudio demostró que la estrategia de comprensión aditiva consiste en introducir detalles que modifiquen la percepción final de la historia, incentivando al público a replantearse lo que ya conocía. Esta estrategia ofrece al espectador la posibilidad de profundizar en el relato a través de diferentes medios para resolver misterios o completar relatos inconclusos. Sin embargo, para captar a más audiencia, lo ideal es que la comprensión aditiva sea opcional y no obligatoria, permitiendo que cada espectador decida si quiere profundizar o no. La metodología propuso descomponer la narrativa transmedia de las películas analizadas en sus diferentes elementos, revisando los filmes, consultando la web oficial de Marvel, sus redes sociales y cómics relacionados, para luego clasificar y

reagrupar estos elementos. Además, se recurrió a bibliotecas físicas y recursos en línea como Dialnet y Google Académico.

### **Las narrativas transmedia**

Según Klastrup y Tosca (2004), citados por Guerrero (2015), la construcción del mundo transmedial no se limita únicamente a una narrativa, sino que también comprende la imagen mental que el usuario construye de dicho mundo. Por ello, los autores introducen el concepto de worldness, es decir, la condición del mundo. Este concepto sintetiza tres propiedades abstractas del mundo transmedial: en primer lugar, el mythos, que hace referencia al universo ficcional; en segundo lugar, el ethos, que alude al comportamiento y la ética de los personajes; y, finalmente, el topos, que corresponde al espacio y tiempo en los que se sitúa el mundo transmedia (Vásquez & Montoya, 2015).

Las narrativas transmedia no son una simple adaptación de un lenguaje: la historia de un cómic no es la misma que la de una película o la de un dispositivo móvil. Van más allá, abarcando diferentes medios y plataformas. Así, el mundo transmedia se expande y surgen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Sin embargo, la narrativa transmedia no se reduce solo a la suma de todos estos elementos; es fundamental el contenido y la emoción que favorecen la inmersión del usuario. Este enfoque integra tres dimensiones: los personajes, que resultan esenciales para la historia; la conveniencia, entendida como la entrega del contenido adecuado en el momento oportuno; y la comunidad, referida a la conexión con los seguidores y la recompensa que se les ofrece (Vásquez, 2020).

Los Simpson es un claro ejemplo de narrativa transmedia. Relata la historia de una familia estadounidense de clase media que enfrenta diversas adversidades y situaciones cómicas, generando empatía en la audiencia. De esta forma, los seguidores

transitan por distintas plataformas para conocer y sumergirse en su universo narrativo. Lo interesante de este caso es su capacidad de mantenerse vigente en el tiempo, llegando a distintos formatos y permitiendo, además, que los usuarios se conviertan en prosumidores. Los Simpson posee un amplio universo transmedia que incluye múltiples estrategias para cautivar a los usuarios: cómics, videojuegos, películas, series, productos promocionales, la atracción The Simpsons Ride, DVD y, sobre todo, comunidades de fans donde el consumidor asume el rol de prosumidor.

Una de estas estrategias es la capacidad negativa, que consiste en generar huecos estratégicos dentro del relato para provocar en el público una sensación de incertidumbre o misterio, incentivándolo a buscar más información a través de las ventanas transmediales (Martínez, 2020).

Los Simpson se califica como narrativa transmedia precisamente por su extenso universo y las múltiples estrategias que le permiten mantener la atención de los usuarios. Una de ellas son los huecos estratégicos presentes a lo largo de la serie. Un ejemplo es Itchy and Scratchy, el dibujo animado favorito de Lisa y Bart Simpson, que suele mostrarse con cortes abruptos que generan misterio e incertidumbre en los consumidores. Para atender esta curiosidad, se publicaron tres series de cómics de Itchy and Scratchy, además de un especial.

La segunda estrategia son las pistas migratorias, rutas narrativas compuestas por señales visuales o diálogos que motivan al usuario a seguir explorando otros medios y plataformas en busca de respuestas o de la continuidad de una historia inconclusa. Estas pistas funcionan como nodos de enlace que conectan una información con otra, redirigiendo a los consumidores a contenidos relacionados con la narración original, extendiéndose de forma indefinida (Montoya & Arango, 2015). Estas señales, también

denominadas señas migratorias, se configuran como caminos marcados por un autor y luego reconocidos por el usuario a través de patrones de activación. Pueden ser gestos, comentarios, fechas, datos, frases, objetos, lugares, personas o eventos, que se revelarán posteriormente en una nueva historia (Montoya & Vásquez, 2017).

Un ejemplo de ello aparece en los créditos finales de Los Simpson: La película, cuando Maggie pronuncia sus primeras palabras: “secuela”, y al finalizar los créditos se muestra al limpiador diciendo: ¿cuatro años en la escuela de cine para esto?. Esta información motiva al público a profundizar en la historia de Los Simpson, llevándolo, por ejemplo, a la nueva temporada de la serie televisiva, donde observa la remodelación de Springfield en el primer episodio de la temporada 19.

La tercera estrategia corresponde al efecto de validación, que en lugar de generar huecos, los completa de forma especial. Esta nueva información recompensa a los fans con conocimientos adicionales sobre el universo narrativo y reconoce su esfuerzo por seguir las pistas, resolviendo dudas o confirmando sus hipótesis (Albaladejo y Sánchez, 2018; Mesa, 2019).

Un ejemplo de efecto de validación se aprecia al final de Los Simpson: La película, cuando Maggie salva a Homero de Russ Cargill, director de la Agencia de Protección Ambiental de los Estados Unidos. A lo largo de la serie se ha mostrado la inteligencia de Maggie, y existen teorías que sostienen que es la más inteligente de la familia. Esta escena confirma dichas sospechas: Maggie salva a su padre de un disparo, demostrando una capacidad superior a la de un bebé.

La cuarta estrategia es la comprensión adicional, que surge cuando una nueva información persuade al público a repensar el contenido recibido previamente, generando una reinterpretación del relato. En muchos casos, esta estrategia puede cambiar la

percepción que el espectador tenía sobre una historia conocida, cuestionando aspectos clave de algunos elementos de la producción transmedia (Albaladejo y Sánchez, 2018).

Un ejemplo de comprensión adicional se encuentra en el episodio “Y con Maggie son tres”, considerado uno de los capítulos más sentimentales de la serie. Un detalle que notó un fanático fue que, mientras Marge aparece embarazada de Maggie, ya hay un cuadro de ella colgado en la pared. Esto llevó a pensar que el embarazo mostrado no correspondía a Maggie, sino a un supuesto cuarto hijo que habría fallecido poco después de nacer. Otros sostienen que la imagen podría ser de Lisa, aunque ella nunca ha sido representada con un traje azul ni con un chupón, lo que genera más misterio.

La quinta estrategia son los agujeros de conejo, que permiten al usuario vivir una experiencia entre el mundo de ficción y el mundo real. Estos se manifiestan en productos promocionales, piezas publicitarias, disfraces, souvenirs, parques temáticos, entre otros, ofreciendo a los usuarios una experiencia transmedia que trasciende el relato y se adapta a las exigencias de la cultura de la convergencia (Vásquez & Montoya, 2015). Por otro lado, los agujeros de conejo provienen originalmente de los juegos pervasivos, considerados como juegos de entretenimiento que trascienden la consola, la pantalla o el tablero y se insertan en la vida real (Vásquez & Montoya, 2015).

Un ejemplo claro de esto es la ciudad de Springfield recreada en The Simpsons Ride, en Universal Studios Orlando. Esta atracción está dedicada al universo transmedia de la serie, mostrando distintos personajes, objetos y lugares como el Kwik-E-Mart, la Taberna de Moe, Krusty Burger y juegos alusivos a la narrativa de la serie. Además, la comida y las bebidas permiten una experiencia aún más inmersiva. A lo largo de la visita, el usuario puede adquirir productos promocionales relacionados con Los Simpson, como

tazas, camisetas, muñecos, peluches y toda clase de recuerdos, fidelizándolo y convirtiéndolo en un prosumidor dentro de la comunidad de fans.

### **Teoría del conductismo o de efectos limitados**

Esta teoría sostiene que los medios de comunicación solo generan efectos en el público si los consumidores están dispuestos a ser persuadidos, lo que implica que la audiencia posee criterio y capacidad para decidir qué desea ver, cuándo y de qué manera. Las estrategias empleadas en la narrativa transmedia deben despertar la curiosidad del público por conocer más acerca del contenido del universo narrativo; sin embargo, salir en busca de información para completar esas piezas faltantes del relato siempre será una decisión personal. El público solo buscará información adicional si existe un interés real, dado que cada contenido se presenta como autoconclusivo.

## **1.2 Formulación del problema**

### **Problema general:**

¿Cómo se presentan las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película?

### **Problema específico:**

¿Cómo se presentan los huecos estratégicos en la narrativa de Los Simpson: La película?

¿Cómo se presentan las pistas migratorias en la narrativa de Los Simpson: La película?

¿Cómo se presentan los efectos de validación en la narrativa de Los Simpson: La película?

¿Cómo se presenta la comprensión adicional en la narrativa de Los Simpson: La película?

¿Cómo se presentan los agujeros de conejo en la narrativa de Los Simpson: La película?

### 1.3 Objetivos

#### **Objetivo general:**

Analizar las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película.

#### **Objetivos específicos:**

Analizar los huecos estratégicos en la narrativa de Los Simpson: La película.

Analizar las pistas migratorias en la narrativa de Los Simpson: La película.

Analizar el efecto de validación en la narrativa de Los Simpson: La película.

Analizar la comprensión adicional o comprensión aditiva en la narrativa de Los Simpson: La película.

Analizar los agujeros de conejo en la narrativa de Los Simpson: La película.

### 1.4 Hipótesis

#### **Metodología Flexible:**

La metodología cualitativa permite una gran flexibilidad en el proceso de investigación. Los investigadores pueden ajustar sus enfoques, herramientas y preguntas a medida que recopilan y analizan los datos. Esta flexibilidad es una de las razones por las que no siempre resulta necesaria la formulación de hipótesis formales.

#### **Énfasis en la Interpretación:**

La interpretación de datos en la investigación cualitativa es fundamental. Los investigadores analizan las experiencias, significados y contextos de los participantes, y estas interpretaciones no necesariamente buscan comprobar

hipótesis específicas, sino comprender de manera más profunda los fenómenos estudiados.

En la investigación cualitativa, el enfoque se orienta hacia la exploración y la comprensión profunda de fenómenos complejos y contextualizados. Denzin y Lincoln (2017) destacan que este tipo de investigación prioriza el significado y la interpretación desde la perspectiva de los participantes, en lugar de la verificación de hipótesis predefinidas. Según Merriam y Tisdell (2015), la investigación cualitativa es intrínsecamente flexible y adaptativa, permitiendo que el diseño del estudio evolucione a medida que se desarrollan los hallazgos. Esto contrasta con el enfoque cuantitativo, donde las hipótesis guían la recolección y el análisis de los datos. En lugar de buscar comprobar o refutar hipótesis, la investigación cualitativa persigue generar teoría y desarrollar un entendimiento más profundo a partir de la interacción directa con los datos (Creswell & Poth, 2018).

La decisión de no formular hipótesis en este estudio se fundamenta en la naturaleza exploratoria y descriptiva de la investigación cualitativa. Maxwell (2013) sostiene que las hipótesis pueden limitar la capacidad del investigador para descubrir fenómenos emergentes y patrones no anticipados. En cambio, un enfoque abierto permite al investigador seguir líneas de indagación que surjan durante la recopilación y el análisis de datos. Esta flexibilidad resulta crucial cuando se estudian fenómenos complejos como las estrategias transmedia, donde la riqueza del contexto y la diversidad de perspectivas son esenciales para una comprensión integral del tema. Por tanto, al no imponer hipótesis predefinidas, este estudio se mantiene fiel a los principios metodológicos cualitativos, asegurando que los hallazgos emerjan de los datos mismos y no se vean restringidos por expectativas preconcebidas (Patton, 2015).

## **CAPÍTULO II: METODOLOGÍA**

### **2.1 Tipo de investigación**

Esta investigación adopta un enfoque cualitativo que, según Sampieri, Collado y Lucio (2003), se refiere a la recolección de datos sin mediciones numéricas para responder a las preguntas de investigación, pudiendo o no comprobar hipótesis durante su proceso de interpretación. Este enfoque brinda una amplia gama de ideas e interpretaciones que enriquecen el análisis, con el propósito de descubrir o refinar las preguntas de investigación en el proceso interpretativo sobre las estrategias de la narrativa transmedia en el universo de Los Simpson.

Asimismo, esta investigación presenta un diseño no experimental. Según Hernández (2017), la investigación no experimental se desarrolla sin manipular deliberadamente las variables, observando los fenómenos en su contexto natural para analizarlos posteriormente. Además, el estudio tiene un corte transversal, ya que los datos se recolectan y analizan en un periodo de tiempo determinado, describiendo las variables y analizando su incidencia e interrelación en un solo momento (Hernández, Fernández y Baptista, 2003).

El estudio se enmarca en el tipo observacional, dado que, según Manterola y Otzen (2014), una investigación observacional expone el fenómeno tal como ocurre en su curso natural, registrando y describiendo lo que acontece. Por tanto, esta investigación se considera de tipo descriptivo, pues observa el comportamiento de una o más variables y describe el fenómeno sin introducir modificaciones.

### **2.2 Población y muestra**

Según Jiménez (2012), el estudio de caso es un método de investigación que permite analizar un objeto de estudio dentro de un contexto de la vida real, facilitando la respuesta a preguntas del tipo cómo y por qué. Este método emplea fuentes de evidencia que pueden ser cualitativas y/o cuantitativas de forma simultánea. Además, al basarse en información subjetiva, no recurre a la inferencia estadística.

### 2.2.1 Descripción de la población

Según Carrillo (2015), la población se define como la totalidad de unidades de análisis de un fenómeno de estudio, o el conjunto de individuos, objetos o elementos en los cuales puede presentarse una característica determinada apta para ser investigada. En la presente investigación se considera una población finita, dado que se conoce el número exacto de elementos que conforman el estudio, compuesto por 57 escenas y 4 escenas postcréditos de Los Simpson: La película.

De acuerdo con Otzen y Manterola (2017), el muestreo no probabilístico por conveniencia permite seleccionar los objetos de estudio en función de su accesibilidad y proximidad para el investigador. Para determinar la muestra se empleará precisamente este tipo de muestreo, seleccionando determinadas escenas de la película, incluidos los créditos finales y las escenas postcréditos. Esta selección permitirá analizar las estrategias transmedia y cómo estas motivan al usuario a seguir consumiendo el universo narrativo de Los Simpson.

#### Tabla 1:

*Número de escenas-capítulos y descripción de la acción e importancia del estudio*

Número de viñetas/capítulos	Descripción de la acción	Importancia del estudio
-----------------------------	--------------------------	-------------------------

---

Escena 1	Gato y ratón en la luna (Los Simpson viendo la película)	Estos personajes se ven en el cómic "Itchy and Scratchy" donde se cuenta más la historia del gato y el ratón. Dejando una pista migratoria-objetos.
Escena 2	Homero en la sala de cine con su familia viendo la película de Itchy and Scratchy	Comprensión adicional- Repensar sobre lo que dice Homero y el consumidor vaya en busca de la serie de televisión. Homero dice es increíble que paguemos por algo que es gratis en televisión, si me preguntan todos en esta sala de cine son unos crédulos en especial ¡TÚ! Da referencia para ir a ver la serie en la TV ya que es gratis.
Escena 3	Concierto de Green Day en el lago de Springfield y querían hablar sobre la contaminación del medio ambiente, pero los ciudadanos no quisieron escuchar y lanzaron botellas hasta que el estrado se comenzó a hundir y la banda de Green Day se murió.	Agujero de conejo-Parque temático: La cerveza Duff que venden en la película, también se vende en el parque temático Universal Studio " Springfield" y diferentes market de EE. UU.
Escena 4	La iglesia de Springfield organiza una Misa por la banda Green Day, mientras Bart juega un videojuego "Baby last" y el abuelo Abraham Simpson tiene una revelación "divina"	Hueco estratégico-misterio: Bart empieza a jugar con el videojuego "Baby Last" que da a entender que podría haber juegos de los Simpson. Es un hueco estratégico ya que deja un misterio al usuario para que vaya en busca de estos videojuegos.
Escena 6	Homero haciendo las tareas de casa	Pistas migratorias-lugares: Se ve como Homero va haciendo sus tareas al igual que "the Simpson ride and run" es un videojuego donde se puede resolver tareas o misiones, además de interactuar con la ciudad de Springfield. Por ello pista migratoria con la dimensión de lugar ya que es una pista que se deja para que el usuario busque conocer más el universo transmedia.
Escena 9	Homero reta a Bart para ir a Krusty Burger y regresar a casa en patineta desnudo.	Comprensión adicional-repensar: El hijo del Policía, Ralph Wiggum ve a Bart patinando desnudo y dice: "Ya me gustan los hombres", ahí sucede la comprensión adicional, ya que hace repensar al consumidor al oír ese

		comentario de Ralph.
		Pistas migratorias-objetos: Bart va patinando por la ciudad, esta escena se parece al videojuego "The Simpson skateboarding". Donde sale no solo Bart patinando sino toda su familia dejando así en la película una pista migratoria con el objeto de la patineta para que el usuario consuma los videojuegos y sumerja en el universo transmedia.
Escena 10	Homero y Bart entran a Krusty Burger para comer unas hamburguesas y se ve a Krusty haciendo una publicidad de la hamburguesa Tapa arterias y una vez terminada la grabación, da la orden para matar al cerdo, es ahí cuando Homero rescata a Plopper.	Agujero de conejo- parque temático y pieza publicitaria: Krusty Burger en el área temática Springfield en Universal Estudio, también el cerdo aparece en una publicidad de chocolate con tocino "Farmer Billy" que venden en la misma área por ello es que se considera un agujero de conejo.
Escena 13	Bart y Flanders pescando en el lago, de pronto a Bart se le cae la caña favorita de Flanders y Bart piensa que lo va a estrangular, pero solo le da una palmadita en la espalda, dándole a entender que es así como se trata a los niños.	Comprensión adicional: Se ve representada a través de la relación padre e hijo que tiene Bart con Flanders, dado que en la serie no han tenido ningún tipo de amistad y es la película la que la crea.
Escena 18	El inspector de sanidad clausura la tienda de rosquillas y su amigo Lenny llama a Homero para decirle que están dando las donas gratis	Agujero de conejo- Parque temático: La tienda de donas de la ciudad de Springfield, también se encuentra en el parque temático de Universal Estudios.
Escena 20	Bart y Flanders pasean como "padre e hijo"	Efecto de validación - conocimiento adicional: En la temporada 13, episodio 21 llamado: "el juego de la muerte" sale una oruga gritona en el patio trasero de la familia, luego sale a EPA, quienes piden que lo cuide a Homero. En la película sucede el efecto de validación ya que ello se dice lo que significa EPA. Escuadrón de protección ambiental
Escena 21	El jefe del escuadrón de protección ambiental le da a escoger entre 5 opciones para ayudar a la madre tierra y detener la contaminación, es ahí donde el presidente Schwarzenegger elige la opción 3 sin leerla, la cual consiste en cubrir	Hueco estratégico-misterio: El jefe de la EPA le muestra a Multi-eyed Squirrel, la ardilla mutante al presidente. Después no se sabe que pasa con la ardilla, si hicieron algún experimento o lo mataron. Y en la serie en el

	a Springfield con un gran domo.	<p>Episodio 10</p> <p>"Married to the Blob" de la temporada 25 sale la ardilla disecada en la pared, el cual sería un efecto de validación dando una recompensa al usuario por seguir consumiendo el universo transmedia.</p> <p>Efecto de validación-recompensa: En el capítulo "The Fool Monty" de la serie de televisión, el Sr. Burns tiene la idea de poner un domo en la ciudad, pero no lo realiza y es en la película cuando se puede ver que finalmente los encierran en una cúpula por ello es que sucede el efecto de validación ya que responde a las sospechas de los consumidores al ver a Springfield encerrado en un domo.</p>
Escena 22	Cubren a Springfield con un DOMO, debido a la gran contaminación que tiene el llago de la ciudad	<p>Agujero de conejo-parque temático: Sale el lugar de Lard Donus Lad, donde se ve un personaje agarrando su dona. (min 27:40) Por ello se considera como parque temático ya que ahí también sale este personaje</p>
Escena 25	Multitud furiosa quiere matar a Homero después de enterarse que él fue el culpable de que encerrarán a Springfield en domo gigante.	<p>Comprensión adicional - repensar: Se ve al cerdo por última vez en la casa de Los Simpson, pero no se sabe si salió por la ventana o fue succionado junto con la casa</p> <p>Efecto de validación: En el cómic #149 Se descubre que fue lo que pasó con Plopper, también conocido como el Cerdo Araña después de la destrucción de la cúpula. Krusty lo busca por la ciudad y Homero lo acoge en su casa cambiando de nombre por Ploptimus Prime y Wonder pig.</p>
Escena 30	La familia Simpson están en la gasolinera, luego de haber ganado el auto en ese concurso de feria, Marge en el minimarket se da cuenta del cartel "Se busca" con el rostro de cada uno de su familia, es ahí donde Bart le hace unos cambios al cartel y la policía captura a la familia equivocada.	<p>Hueco estratégico-misterio: Existe una familia que es similar a los Simpson, con los mismos integrantes y algunos rasgos diferentes, el cabello, la barba y el parche en el ojo de la niña similar a Lisa. Bar hace cambios en el cartel de se busca de su familia para que pienses que los verdaderos fugitivos es la familia similar a los Simpson, quienes terminan siendo capturados por la policía. De esta manera deja un hueco</p>

		estratégico de misterio, motivando a que el usuario averigüe quien es esta familia y por qué sale de manera repentina y nadie los conoce.
Escena 33	Kent Brockman, el periodista de la ciudad reporta los sucesos que están ocurriendo después de estar 93 días bajo el domo.	Comprensión adicional- Característica clave: Se ve al Kirk Van Houten (padre de Milhouse) en una reunión de alcohólicos anónimos y en la serie no se ha visto a ese personaje con ese tipo de problemas. Por ello existe comprensión adicional ya que hace repensar al usuario sobre este hecho.
Escena 35	La familia Simpson se enteran de que quieren destruir Springfield, Marge, Lisa y Bart deciden ir a la ciudad para avisarles a sus amigos, pero Homero se niega a ayudarlos y se va a un bar enojado dejando a su familia en la cabaña.	Pista migratorio-Objetos: Marge se levanta de la cama al darse cuenta de que Springfield será destruido y Homero se queda en la cama; y atrás se ve un cuadro pintado que está firmado por Marge. Dando a entender que Marge tiene talento para la pintura y esto se refleja en la serie temporada y episodio.
Escena 50	Homero tiene una epifanía y se da cuenta que él puede salvar a Springfield sacando la bomba por el hueco de la cúpula, pero antes de eso va en busca de Bart para que salven a la ciudad juntos.	Homero va en busca de su hijo, antes de salvar a Springfield, ya que parecía que no iba a ir donde su hijo. A pesar de la relación que tienen Bart y Homero unen fuerzas para evitar que su ciudad se destruya.
Escena 52	Bart y Homero se dirigen hacia el hueco del domo y se piden disculpas por el comportamiento que ambos han tenido, al darse cuenta de que falta poco tiempo para que la bomba exploté Bart arroja la bomba y la explosión destruye el domo que tenía encerrada a la ciudad.	Se descubre la razón por la que Homero trata mal a su hijo, menciona que es porque a Homero su padre lo crió de la misma forma. Esto genera el efecto de validación ya que se da un nuevo conocimiento al usuario sobre la crianza de Homero.  Homero y Bart salvan a la ciudad de Springfield, igual que Bart salva a la ciudad en el cómic "Bart Simpson #100". Quien iba a pensar que Bart siendo un niño travieso que siempre hace desastres, termina salvando la ciudad más de una vez. Por ello es por lo que se genera la comprensión adicional ya que uno no esperaría eso de Bart y hace repensar que puede ser un niño consciente y responsable.
Escena 53	Ciudadanos de Springfield celebran estar	Hueco estratégico-Pieza faltante

	libres	<p>Cuando el Domo se destruye por la explosión de la bomba fuera de ella, caen pedazos de este vidrio que termina matando o aplastando al Dr. Nick, quien menciona la frase "Adiós a todos". No se sabe si muere o queda herido, así que hace dudar al usuario dando como resultado un hueco estratégico que motive a buscar más información sobre el hecho ocurrido.</p>
Escena 54	Homero y Bart acorralados por el villano Russ Cargill	<p>Comprensión adicional-repensar</p> <p>Maggie salva a su papá. Maggie es más fuerte e inteligente de lo que piensan. Efecto de validación: en la temporada 19 en el episodio 14 se confirma esta teoría ya que se ve a Maggie jugando póker por internet vigilando que nadie la vea.</p>
Escena 55	Lisa y Colin se reencuentran y se van a comer un helado	<p>Lisa y Colin se enamoran, pero no se sabe más sobre la relación que tienen, ya que la película termina dejando un hueco estratégico, en este caso una pieza faltante, pero en la temporada 20, episodio 9 "Lisa, la reina del drama" reaparece Colin como un alumno de la clase de arte, se piensa que terminaron su relación entre la película y ese episodio, pero eso no quiere decir que ya no sean amigos.</p>
Escena 56	Homero se reencuentra con los ciudadanos y celebran porque la ciudad era libre y ya no se encontraban encerrados por el domo gigante	<p>Luego de que la casa haya sido succionada no se vuelve a ver al perro "Ayudante de Santa" hasta el final de la película, la mascota de los Simpson aparece sano y salvo. Dejando un misterio durante casi toda la película sin saber nada del perro, de esta manera llegando al final se produce el efecto de validación, brindando el conocimiento adicional de que Ayudante de Santa sobrevivió sin su familia.</p>
Escena Post crédito 1	Cuando termina la película La familia Simpson se retira del cine y Maggie señala la pantalla del cine y dice su primera palabra "secuela"	<p>Maggie dice: "Secuela" dando a entender que habrá una segunda parte de la película. Siendo esto una pista migratoria por el diálogo que dice Maggie. Y el usuario se dirige al estreno de la temporada 19, mientras sale una segunda</p>

		parte de la película.
Los Simpson: La película	Durante toda la película se observa personajes y objetos que se encuentra en polos, peluches y diferentes elementos de productos de promoción.	Agujero de conejo-souvenir
Los Simpson: La película	Existe ropa de diferentes personajes con los que el usuario puede disfrazarse.	Agujeros de conejo-Disfraces

### 2.3 Técnicas e instrumento de recolección y análisis de datos

En el presente proyecto se utilizará un método de muestreo no probabilístico con el fin de realizar un análisis detallado mediante la técnica de observación cualitativa, utilizando como instrumento la ficha de observación.

#### 2.3.1 Definición conceptual y operacionalización de las variables

A continuación, se presenta el cuadro de definiciones conceptuales, en el que se explican las relaciones entre las variables y las unidades temáticas:

**Tabla 2**

*Definición conceptual de las variables y sus unidades temáticas*

Variable	Definición Conceptual	Unidades temáticas	Definición Conceptual
Las estrategias de la narrativa transmedia en el universo de Los Simpson	Son acciones encaminadas que se usa para que el usuario viaje y consuma de manera satisfactoria por todas las distintas plataformas	Huecos estratégicos	Espacios que se deja para crear incertidumbre y el usuario quiera viajar por el universo
		Pistas migratorias	Es una ruta de navegación compuesta por señales visuales o diálogos de una historia que motivan al usuario a seguir viajando por los distintos medios en busca de la respuesta
		Efectos de validación	Llena los huecos de la historia y recompensa a los usuarios con respuestas a sus incertidumbres.
		Comprensión adicional	Esa una nueva información que persuade a los usuarios a repensar el contenido recibido anteriormente
		Agujeros de conejo	El usuario vive una experiencia entre un mundo de ficción y un posible mundo en la realidad.

*Este cuadro define conceptos centrales de las variables y unidad temática. De la misma manera se relacionan los conceptos para mostrar la realidad problemática.*

A continuación, se presenta el cuadro en el que se explica cómo se desglosa a las unidades temáticas, en subunidades temáticas y estas a su vez en ítem:

**Tabla 3**

*Definición operacional de la variable, de sus unidades y sus subunidades temáticas.*

Variable	Definición Operacional	Unidad Temática	Subunidad temática	Item
Las estrategias de la narrativa transmedia	La estrategia de la narrativa transmedia tendrá como método no probabilístico y será medida mediante la técnica Observación cualitativa y como instrumento se usará la “Ficha de observación” que evalúa la precisión del problema	Huecos estratégicos	Piezas faltantes	Las piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permiten que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.
			Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.
		Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto.
			Personas	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios
			Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia
			Eventos	Generan una ruta entre los huecos estratégicos, mediante eventos
		Efectos de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres
			Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama
		Comprensión adicional	Características claves	Permite repensar el contenido recibido

<hr/>	<p>Agujeros de conejo</p>	<p>Parques temáticos</p>	<p>El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real</p>
<hr/>		<p>Piezas publicitarias</p>	<p>El usuario observa las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson.</p>
		<p>Souvenir</p>	<p>El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.</p>
		<p>Disfraces</p>	<p>El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia</p>

*Este cuadro define las variables del estudio a partir de las unidades temáticas (dimensiones) y las subunidades temáticas (indicadores), que son cruciales para expresar y mostrar un resultado. El objetivo es precisar la variable del estudio y los procedimientos necesarios para obtener resultados veraces. Después de desglosar las categorías y subcategorías, se considera el criterio del ítem, que es importante tener en cuenta para la elaboración de los instrumentos y la obtención de resultados eficientes.*

### **2.3.2 Descripción de los instrumentos**

En la presente investigación de enfoque cualitativo, se medirán las variables mediante la técnica de observación cualitativa, utilizando como instrumento una ficha de observación que permitirá evaluar con precisión el problema.

#### **2.3.2.1 Técnica**

La observación cualitativa es la piedra angular de los métodos de investigación cualitativa. Consiste en observar y realizar el proceso de manera deliberada y consciente,

sistemática, ordenando las piezas, anotando los resultados, describiendo, relacionando, sistematizando y tratando de interpretar y captar su significado y alcance (Santos, 1999).

Por ello, nuestro proyecto utiliza la observación cualitativa como técnica, ya que permite recopilar información sobre la narrativa de Los Simpson: La película. Es importante destacar que no se mencionan números, sino características del sujeto de estudio, para analizar las estrategias de narrativa transmedia utilizadas en Los Simpson: La película

### **2.3.2.2 Instrumento**

La ficha de observación es un instrumento que muestra la variable, las dimensiones, las subdimensiones y los ítems, para luego analizar su presencia en cada sujeto de estudio. Por ello, se utilizó para recolectar información de las 24 escenas seleccionadas de Los Simpson: La película.

### **2.3.3 Validez y confiabilidad del instrumento**

## **2.4 Procedimiento**

Para este proyecto, se hizo una revisión sistemática de diferentes artículos y libros, lo que permitió verificar la veracidad de los conceptos y resultados.

Por otro lado, se recolectaron los datos a través de una ficha de observación que utilizó las categorías e ítems explicados en la descripción del instrumento. El análisis se realizó sobre las 24 escenas seleccionadas de Los Simpson: La Película, donde se identificaron las estrategias más predominantes de la narrativa transmedia.

## 2.5 Aspectos éticos

Este proyecto sobre las estrategias narrativas de Los Simpson: La película ha sido elaborado sin incurrir en plagio y respetando la rigurosidad propia de la investigación. En consecuencia, la información recopilada aporta confiabilidad y validez a los resultados obtenidos. Cabe destacar que Los Simpson: La película fue visualizada a través de la plataforma de transmisión Disney+, respetando los derechos de autor y el copyright correspondientes.

## CAPÍTULO III: RESULTADOS

### Escena 1

**Tiempo:** 00:26:00 a 02:08:00

### Suceso

El gato llega a la Luna y se encuentra con el ratón, juntos colocan la primera bandera de EE.UU., haciendo referencia al primer hombre que llegó a la Luna y plantó la bandera de este país. Como siempre, el ratón y el gato no pierden la costumbre de la violencia que caracteriza todos sus episodios. El ratón le clava la bandera al gato, creyendo que lo ha matado. Scratchy vuelve a su país, lleno de ratones, y se convierte en el nuevo presidente. Sin embargo, Itchy hace ruido y envía una señal para mostrar que sigue vivo. Al darse cuenta, Scratchy le lanza misiles para evitar que lo acuse ante todo el país, poniendo fin a la escena.

### Personajes



Figura 1

Itchy de Los Simpson: La Película (David Silverman, 2007)

Copyright Fandon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Itchy (Rasga en España y Tomy en Latino américa): Es un personaje ficticio de Los Simpson: La película. Es uno de los personajes principales de la serie animada “The Itchy y Scratchy Show” que ve la familia Simpson. Itchy es un ratón azul homicida que siempre ataca a su víctima Scratchy. El ratón siempre sabe cómo ir a la delantera del gato ya que este siempre intenta matarlo o mutilarlo sin éxito alguno.



Figura 2

Scratchy de Los Simpson: La Película (David Silverman, 2007)

Copyright Fandon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Scratchy (Pica en España y Daly en Latino américa): Es un personaje ficticio de Los Simpson: La película. Es uno de los personajes principales de la serie animada “The Itchy y Scratchy Show” que ve la familia Simpson. Scratchy es el humor de la serie, tiende a ser inocente y tonto, su deseo es asesinar a Itchy (El ratón azul que es su mejor amigo) y todos ratones, pero no puede lograrlo. Siempre trata de prevenir y tomar sus precauciones para no ser atacado por Itchy pero Scratchy siempre termina siendo la víctima de los planes diabólico del ratón. A pesar de todo esto estos son los mejores

amigos y muy raras veces hablan dentro de su serie.

### Referencias de películas:



Figura 3

Presidente de EE.UU de Los Simpson: La Película (David Silverman, 2007)

Copyright Youtube

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Itchy y Scratchy es una parodia de la serie animada Tom y Jerry, como se ve en la escena satiriza el programa llevando los sucesos a la violencia, además que en esta escena especifica hay la parodia de “El ala oeste de la Casa Blanca (The West Wing, 1999). Se ve al presidente Scratchy tomando una decisión de terminar con la vida de Itchy, sale una toma del ratón de espaldas reflexionando en su despacho, esta es una clara imagen que sale en los créditos de apertura de cada episodio de “ El ala oeste de la Casa Blanca”



Figura 4

Itchy de Los Simpson: La Película.

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.



Figura 5

Itchy y Scratchy de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Además, que se muestra una clara referencia del hombre en la Luna poniendo la bandera de Estados Unidos, así como paso en la vida real también en Itchy y Scratchy.

Por otro lado, después de que Itchy presiona el botón para mandar misiles a Scratchy, quien observa cómo se van acercando para acabar con él. De esta misma manera, se ve una clara parodia de Hero (Yin Xiong, 2002) en el final de la película cuando lanzan miles de flechas hacia Sin Nombre (Jet Li), en ambas películas se ve que usan la misma toma y con el mismo orden dentro del encuadre.



Figura 6

De los Hero de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.



Figura 7

Scratchy de Los Simpson: La Película.

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso

## Estrategias transmedia

### Pista migratoria-personaje

Como se mencionó tanto Itchy como Scratchy son personajes principales de la serie animada “The Itchy y Scratchy Show” que ve la familia Simpson, en especial Lisa y Bart Simpson. En diferentes episodios de la serie Los Simpson se ve a estos personajes y no podían faltar en la película de esta peculiar familia. Por ello es que existe un comic de estos grandes personajes, con el nombre de "Itchy and Scratchy" donde se cuenta más la historia del gato y el ratón.

Por otro lado también estos personajes tiene su videojuego exclusivo llamado “The Itchy and Scartchy game” que fue lanzada en 1994 por Software Acclaim para consolas.

## ESCENA 2

**Tiempo:** 02:09:00 a 02:22:00

### Suceso



Figura 8

Homero Simpson de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

La familia Simpson se encuentra en la sala de cine viendo la película de Itchy and Scratchy que se menciona en la Escena 1. Luego Homero se para y dice: ¡aburrido! A lo que Lisa responde: papá no podemos ver la película y Homero dice: es increíble que paguemos por ver algo que es gratis en televisión, si me preguntan todos en esta sala de cine son unos crédulos en especial ¡TÚ!. Luego sale una voz en off: ¡Los Simpson la película en la gran pantalla!

### Personajes



Figura 9

Homero Simpson de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Homero J. Simpson, es el personaje principal de la serie animada Los Simpson. Este personaje, es una sátira del ciudadano norteamericano promedio, según lo indica su creador Matt Groening. Las referencias indirectas las podemos ver en su forma de ser, su actitud, su idiosincrasia y en su personalidad, estos rasgos que caracterizan a Homero se han presentado desde el primer episodio de la serie. Después de los 11 años fue

criado solo por su padre Abraham Simpson, porque su madre tuvo que huir de la justicia luego de que paralizó los negocios del Sr. Burns. En un campamento de niños conoció a Marge, pero por cosas del destino no la volvió a ver hasta que estuvo en el instituto en donde se enamoraron y luego de un tiempo se casaron y tuvieron tres hijos: Bart, Lisa y Maggie.



Figura 10

Marge Simpson de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Algunas de sus frases: ¡Dóh!, ¡Ya-hoo!, ¡Pequeño demonio! (mientras estrangula a su hijo Bart, entre otras.

Marjorie Jacqueline Bouvier, más conocida como Marge Simpson es uno de los personajes principales de la serie animada, es la esposa de Homero Simpson y madre de Bart, Lisa y Maggie. El personaje de Marge desempeña el rol de madre de familia y ama de casa, durante todos los episodios de la serie se puede ver la gran dedicación hacia su

familia, situación que en algunas oportunidades hace que deje sus sueños de lado por enfocarse a tiempo completo en su familia.



Figura 11

Bart Simpson de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Bartholomew Simpson, hijo mayor de la familia Simpson es uno de los personajes principales de la serie animada. En todos los capítulos de la serie se ha visto a Bart como un niño travieso e hiperactivo y luego de muchos años, en la temporada veinte de Los Simpson se da a conocer que Bart es un niño inquieto y juguetón debido a que Marge durante el embarazo tragó accidentalmente una gota de licor en una fiesta del alcalde que al parecer fue suficiente para alterar el desarrollo del bebé. En sus años de guardería Bart tenía buenas calificaciones, pero mientras crecía sus calificaciones fueron empeorando por su falta de atención y debido al gen Simpson que hace que los hombres de la familia sean tontos, es por eso que en la serie se le ve como un niño que no le gusta estudiar, pero por obligación tiene que ir al colegio, prefiere socializar, estar fuera de casa y hacer bromas con su mejor amigo Milhouse.



Figura 12

Lisa Simpson de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Lisa Simpson: Es uno de los personajes principales, pero es el menos popular de la película. Lisa es la hija mediana de 8 años, es idealista, responsable, superdotada y representa a la activista frustrada, es defensora de causas feministas, ecológicas y religiosas es por ello que es considerada como “el centro ético y moral de la familia amarilla”. Es muy inteligente, curiosa, ambiciosa y competitiva, busca siempre superarse. Le encanta tocar el saxo, el cual usa para tocar su género favorito, el Jazz.



Figura 13

Maggie Simpson de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Maggie Abigail Simpson Bouvier, hija menor de la familia Simpson, tiene dos años y es uno de los personajes con menos protagonismo en la serie televisiva, debido a que aún no puede hablar. A pesar de ser una bebé en varias ocasiones ha demostrado ser muy inteligente y con grandes habilidades para salvar a su familia. Magguie es la hija favorita de Homero como se revela en un capítulo en el que se cuenta porque no hay fotos de la pequeña en casa de Los Simpson y es porque en una sección de la planta nuclear (el trabajo de Homero) están las fotos de Maggie con una frase que dice “Hazlo por ella”.

### **Estrategias transmedia**

La estrategia que se observa es comprensión adicional, hace repensar al usuario sobre lo que dice Homero al inicio de la escena “...es increíble que paguemos por ver algo que es gratis en televisión, si me preguntan todos en esta sala de cine son unos

crédulos...”. De esta manera invita a los televidentes a ver los capítulos de la gran serie, dando como referencia que se encuentra en una sala de cine a la cual tuvo que pagar para ir a ver la película. Deja que el televidente repiense para ir a ver la serie en la TV ya que esta es gratis, uno no debe pagar para poder consumir los episodios. Al final de la escena Homero dice: ¡En especial, tú! Corroborando que el mensaje transmitido por medio de esta estrategia comprensión adicional es para los que están viendo la película.

### Escena 3

**Tiempo:** 00:02:49 – 00:04:08

### Suceso

Concierto de Green Day en el lago de Springfield, luego de 3 horas de música ellos querían hablar sobre la contaminación del medio ambiente, pero los ciudadanos reaccionaron lanzando botellas y desechos al estrado y a los cantantes, de esta manera contaminaron más el lago, el cual destruyó el escenario y comenzó a hundirse.

En ese momento Lisa dice: creo que es de vital importancia, a lo que Moe responde: pienso diferente, y tira una piedra al escenario.



Figura 14

Banda Green Day de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube. com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Luego uno de los cantantes de Green Day dice: Caballeros fue un honor haber tocado con ustedes, para luego sacar sus violines y tocar una música de despedida.

### Personaje



En esta misma escena sale Lisa Simpson (figura 12)



Figura 15

**Director Skinner** de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.



Figura 16

de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.



Figura 17

Jeffrey Albertson de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.



Figura 18

**Moe Szyslak** de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

### **Referencias de películas**

El escenario donde Green Day va tocando, es una plataforma que se encuentra en el lago, el cual se va hundiendo por la contaminación de los ciudadanos de Springfield. Es ahí donde uno de los miembros de la banda dice: Caballeros fue un honor haber tocado con ustedes, para luego sacar sus violines de la misma manera que paso con los músicos de la película Titanic, además de que esta plataforma se hunde a igual que el barco en el largometraje Titanic de 1997.

### **Estrategias transmedia**

La estrategia que se observa es agujero de conejo ya que se ve que en el escenario donde toca Green Day, sale la publicidad de la cerveza Duff, el cual se venden en la película, la serie y para hacerlo más real también en este famoso parque temático que se encuentra en Estados Unidos con el nombre de Universal Studio " Springfield", y en diferentes tiendas de EE.UU.

#### Escena 4

**Tiempo:** 00:04:09 - 00:06:28

#### Suceso

La iglesia de Springfield organiza una misa por la muerte de la banda de Green Day, donde suena una de sus canciones “idiota americano” en versión fúnebre. Cuando de pronto se ve las sombras por las ventanas de la iglesia de la familia Simpson donde se escucha que Homero no quería participar e incluso llama tontos a los que fueron sin darse cuenta que todos le habían oído. En plena misa se observa a Bart Simpson jugando un videojuego llamado “Baby Last”, donde tiene que matar a bebés, luego Maggie le quita el juego y lo guarda.

Después mientras el padre está haciendo la misa dice: ¡Sientan el espíritu, déjenlo salir!, cuando de pronto el abuelo Abraham Simpsons tiene una revelación divina y empieza a gritar: ¡Horribles cosas van a pasar y les pasaran a ti, a ti, a ti y a ti! Apuntando al último a Marge Simpson. Luego el abuelo termina en el piso moviéndose como loco y diciendo una lista de cosas que pasarán y que estarán atrapados para siempre, el cual es grabado por Jeff Albertson



Figura 19

Misa en la catedral de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube. com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en

2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

### Personaje



Figura 20

Ned Flanders de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.



Figura 21

Timothy Lovejoy Jr (El pastor) de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

## **La familia Simpson**

### **Estrategias transmedia**

La estrategia que se encontró fue hueco estratégico, misterio ya que Bart empieza a jugar con el videojuego "Baby Last" que da a entender que podría haber juegos de los Simpson, el cual es verdadero porque se encuentra muchos juegos incluso en Game Boy como se observa en la escena. Es un hueco estratégico ya que deja un misterio al usuario para que vaya en busca de estos videojuegos, en especial de "Baby Last" pero no hay uno idéntico a este, pero si similares juegos de Game Boy como Bart Simpson's Escape from Camp Deadly donde Lisa y Bart van a un campamento muerte que es muy aburrido y terminan escapándose para desafiar a la naturaleza. También se encuentra Bart vs. The Juggermatts de 1992 donde Bart, Maggie y otros personajes de la película tienen que ejecutar a través de carreras de obstáculos, de batalla enormes y monstruos; y hacer diferentes otros desafíos.

Esta estrategia que se encuentra en el largometraje permite que el usuario vaya en busca de los videojuegos que pueden existir desde la época del Game Boy para adelante, permitiéndole experimentar distintos tipos de juegos con diferentes personajes de Los Simpson: La película.

## Escena 6

**Tiempo:** 00:07:23 – 00:08:52

### Suceso



Figura 22

Haciendo las tareas de la casa de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube. com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Homero tiene una lista de cosas que hacer en su hogar, distintas tareas, pero busca la manera de realizarlas lo más fácil posible así no tiene mucho trabajo. Primero tiene que sacar un panal de abeja y para deshacerse lo pone en el ... de Ned Flanders, luego busca como arreglar el sumidero en el jardín de su casa y usa la caja de juegos de Maggie y a ella para taparlo, de esta misma manera tiene que reparar el tejado del techo de su casa, donde le ayuda Bart Simpson, pero termina pinchándose el ojo con el martillo, al cual Bart terminando burlando se y es por ello que su padre lo ahorca como siempre lo hace, aquí es donde se demuestra el amor- odio que se tienen. Luego Bart le dice que puede divertirse y jugar a desafíos, y lo hacen de una manera brusca y sin medir las consecuencias ya que se encuentran en el techo. Flanders, su vecino, observa esto y le dice que tenga cuidado que el niño puede quedar cuadruplerijillo, teniendo

como respuesta ¡cállate Flanders!, mostrando una vez más que Homero y Bart se parecen y tienen mucho en común.

## Personaje

### Ned Flanders



Figura 23

Ned Flanders de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

## Estrategias transmedia

Pistas migratorias, misterio y lugares ya que se observa como Homero va haciendo sus tareas al igual el videojuego "The Simpson Ride and Run" donde Homero tiene que hacer las tareas no solo en su hogar sino en toda la ciudad de Springfield. De esta misma manera se interactúa con la ciudad, conociendo más de lo que se observa en la película, busca conocer el lugar donde vive la familia amarilla, jugando a resolver las misiones de Homero tal y como se muestra en el largometraje de los Simpson, así el usuario podrá sumergirse en este universo transmedia.

## Escena 9

**Tiempo:** 00:11:08 – 00:14:05

### Suceso



Figura 24

Bar patinando desnudo de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Bart empieza a disparar con balas de goma a Homero mientras el lleva ladrillos en su espalda hasta el punto de que se cansa, termina el tiempo y dice: es todo, es hora del desafío final. De esta manera Homero reta a Bart a ir a Krusty Burger y regresar a casa en patineta desnudo, al cual Bart accede porque su padre le dijo que le declara gallina de por vida. Así que el pequeño travieso va por la ciudad como Adán y Eva; mostrando todo cuando se ve que ... esta por la calle, ve a Bart y dice: Ya me gustan los hombres. Luego de pasar por toda la ciudad, llegando al restaurante es perseguido por la policía, los cuales le detiene y le encadenan al poste de luz durante toda la tarde, recibiendo burlas de Nelson Muntz. Cuando llega su papá y le dice al policía que él no le desafío porque si no tenía que ir a una charla de padres y prefirió culpar a Bart para que él

pague las consecuencias. Homero le trajo su polo, calcetines, pero no sus pantalones a su hijo después de retarlo y ver que su hijo está en problemas, otra vez se ve el amor-odio que tienen estos dos personajes.

### Personaje

Nelson Muntz:



Figura 25

Nelson Muntz de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.



Figura 26

Mrs Muntz de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Mrs Muntz: Tiene como esposo a Mr. Muntz, con el que tiene su hijo Nelson Muntz, quien heredo su ¡ha, ha!. Esta señora es dueña de una casa precaria y es criticada como una presidiaria o stripper.



Figura 27

Ralf Wiggum de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Ralf Wiggum, hijo de Clancy Wiggum y de Sarah Wiggum, este personaje es secundario compañero de clase de Lisa Simpson. Ralf se caracteriza por su comportamiento tonto y estúpido que casi siempre es errado ante los problemas o acciones que tiene. Ralf se enamora de Lisa ya que esta le da una carta por pena porque no recibió nada por San Valentín

### **Estrategias transmedia**

La estrategia que se observa es comprensión adicional, hace repensar ya que el hijo del Policía, Ralph Wiggum ve a Bart patinando desnudo y dice: "Ya me gustan los

hombres", generando una inquietud en el espectador y de esta manera repiensen si Ralph es homosexual.

Por otro lado, se ve la estrategia de pistas migratorias, objetos ya que así como Bart va patinando por la ciudad también hay un videojuego "The Simpson skateboarding", donde este personaje y toda su familia puede patinar tratando de llegar a su misión final que es obtener todos los premios que van apareciendo y claro sin caer en los obstáculos que van saliendo durante el juego. Se menciona pista migratoria-objeto ya que el que nos dejara ese misterio será la patine de Bart, de esta manera incentiva al usuario poder seguir consumiendo las demás plataformas del universo transmedia como los videojuegos.

### Escena 10

**Tiempo:** 14:06:01 a 15:24:00



Figura 28

Los Flanders con Bar Simpson de Los Simpson: La Película.

Copyright youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

### Suceso

Homero y Bart entran a Krusty Burger para comer unas hamburguesas, pero Bart no tiene sus pantalones por lo que Ned Flanders quien se encuentra comiendo junto a sus hijos le ofrece uno ya que Homero no le había llevado sus pantalones a pesar de que le reto a que patine desnudo por la ciudad. Bart se encuentra molesto con Homero porque no se comporta como un verdadero padre, al cual Homero termina demostrando que es verdad ya que, en vez de escuchar a su hijo, por qué está molesto, presta más atención al cerdo, el cual le encanto, que hace una publicidad de la hamburguesa “Tapa arterias” junto al payaso Krusty. Una vez que terminan la grabación, el payaso da la orden de matar al cerdo, es ahí cuando Homero se centra más en el cerdo y decide rescatar a Plopper, dando más importancia a este que a Bart Simpson.

### **Personaje**

#### **Ned Flanders**

En esta escena nuevamente aparece Ned Flanders (figura 23)

#### **Todd Flanders**



Figura 29

Todd Flanders de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

### **Rodd Flanders**



Figura 30

Rodd Flanders de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

### **Krusty (el payaso)**



Figura 31

Krusty (El payaso) de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

## **Estrategias transmedia**

La estrategia que se observa es agujero de conejo - parque temático y pieza

publicitaria ya que Krusty Burger es un lugar importante en el parque temático de Springfield en Universal Estudio que se encuentra en Estados Unidos como ya se mencionó antes. De esta manera permite que el espectador vaya más allá de la ficción y quiera conocer este famoso restaurante, además de querer probar sus distintos productos.



Figura 32

Barra de chocolate de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Por otro lado, se observa al cerdo haciendo una publicidad, el cual se observa a este mismo animal en las etiquetas del chocolate con tocino "Farmer Billy" que venden en el parque temático es por ello es que se considera un agujero de conejo - pieza publicitaria.

### Escena 13

**Tiempo:** 19:01:00 a 19:47:00



Figura 33

En el lago Sprienfield de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

### Suceso

Bart y Flanders se encuentran pescando en el lago Sprienfield ya que Bart decide pasar un día como padre e hijo, pero con Ned porque se siente solo y sin un verdadero padre que se preocupe por él. Es así que Bart empieza aburrirse, pero justo atrapa un pescado, el cual es alentado por Flanders para que pueda pescarlo, pero lamentablemente el pez le gana, jalando la caña favorita de Flanders y Bart piensa que lo va a estrangular ya que su padre, Homero, siempre lo hace cuando algo sale mal. Pero Bart es sorprendido por Flanders, recibiendo una palmadita en la espalda, dándole a entender que es así como se trata a los niños, y a Bart le gusta este nuevo trato.

Luego se observa como los ciudadanos de Springfield siguen botando desechos al lago, a pocos metros de ahí se encuentra furiosa Lisa porque la contaminación que ocasionan estos pobladores.

**Personajes:****Ned Flanders**

En esta escena nuevamente aparece Ned Flanders (figura 24)

**Bart Simpson**

En esta escena nuevamente aparece Bart Simpson (figura 11)

**Lisa Simpson**

En esta escena nuevamente aparece Lisa Simpson (figura 12)

**Maurice “Moe”**

En esta escena nuevamente aparece Moe Szyslak (figura 18)

Es un personaje secundario de la película, tiene 40 años y mide aproximadamente 1.78m, es considerado ruso, italiano, armenio y holandés. Él es propietario de “La Taberna de Moe” o más conocido como “Moe’s”. Su mejor cliente es Barney, entre otros que lo visitan periódicamente Homero, Carl y Lenny. Moe vende con regularidad la cerveza Duff, se podría decir que su vida se limita a eso a atender a sus clientes y no solo vende cervezas sino licores, vinos y comida como huevos en salmuera y Flameado de Moe.

Moe es un hombre marginado y solitario por la sociedad, no tiene amigos cercanos, solo a sus clientes, a veces tiene conductas suicidas, pero sin éxito. También muestra ser en ocasiones una persona ruda, es por ello que es poco sociable. Él nunca se consideró una persona atractiva, es por ello que se hizo una cirugía.

**Eleanor Abernathy:**

Figura 34

Eleanor Abernathy de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Este personaje es secundario, tiene un aspecto y comportamiento de una enferma mental, que tiene muchos gatos y cuando sale, grita y lanza a sus gatos a quien vea cerca de ella.

**Referencias de películas**

En esta escena se ve que Ned Flanders y Bart Simpson se encuentran pescando en un bote en el lago Springfield, donde se ve los mismos encuadres que la escena inicial de “El Señor de los anillos: The return of the king, 2003), donde se ve que Sméagol y Déagol pasan su día pescando en un lago.

**Estrategia transmedia**

La estrategia presente en esta escena es comprensión adicional ya que la película nos muestra un nuevo tipo de relación entre Bart y Flanders, se podría decir como padre e hijo, ya que Bart siente la ausencia y despreocupación de su padre.

## Escena 18

Tiempo: 00:23:24 -00:24:55



Figura 35

El restaurante de las donuts Lard lad de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

## Suceso

Homero va al centro de tratamiento de desechos peligros para botar los residuos del puerco que tiene como mascota, cuando su amigo Lenny le llama y le dice que el inspector de sanidad clausura la tienda de rosquillas, que las están regalando y se están agotando, que vaya lo más antes posible. Homero se pone a pensar ya que hay una cola para botar los desechos del puerco, así que dice pasar ir al lago a botarlo por más que se encuentra con diferentes letreros de “no botar basura”. Luego se ve como el lago es convertido en agua sucia y contaminada, y sale el símbolo de peligro diciendo a Homero: ¡Malo!

De esta manera termina escapando Homero con el puerco y dejando la basura en

el lago. Además, se observa que un mapache sigue a una ardilla, la cual por escapar entra al lago y se convierte en un animal “monstro” con mil ojos.

## **Personajes**

### **Homero Simpson**

En esta escena nuevamente aparece Homera Simpson (Figura 8)

### **Hans Moleman**



Figura 36

Hans Moleman de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

### **Puerco Potter “Plopper”**

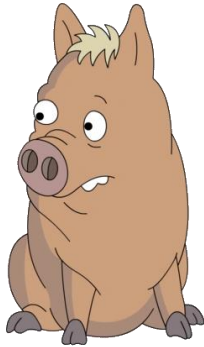


Figura 37

Puerco Potter “plopper” de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

**Clancy Wiggum “Jefe de policía”**



Figura 38

Clancy Wiggum de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

**Lenford “Lenny” Leonard:**



Figura 39

Lenford “Lenny” de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

### **Estrategias transmedia**

Esta escena presenta la estrategia de agujero de conejo - Parque temático ya que la misma tienda de donas de la ciudad de Springfield, también se encuentra en el parque temático de Universal Estudios que se encuentra en EE. UU.

### **Escena 20**

**Tiempo:** 24:57:00 a 25:45:00



Figura 40

Ned Flanders y Bar Simpson en la montaña de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

### **Suceso**

Bart y Flanders pasean como "padre e hijo" por los montes de Springfield, cuando ven esta extraña criatura de mil ojos, que fue cambiando por la contaminación del lago. Flanders dice que él no puede cuestionar la obra del todo poderoso y da las gracias a Dios, después Bart le pica varios ojos a este animal y ahí es cuando sale EPA, Escuadrón de Protección ambiental, quienes mencionan que si sigue dañando a este animal será delito federal.

### **Estrategias transmedia**

La estrategia que se muestra en esta escena es la de efecto de validación - conocimiento adicional ya que en la temporada 13, episodio 21 llamado: "El juego de la muerte" sale una oruga gritona en el patio trasero de la familia, luego sale EPA pero no se sabe quiénes son exactamente, y ellos a Homero que cuiden a este animal que es muy ruidoso, dando a entender que quizá fue víctima de la contaminación del lago Springfield. De esta manera sucede el efecto de validación ya que en la película explican lo que significa EPA, Escuadrón de protección ambiental, y porque existe esta oruga gritona.



Figura 41

Carra de la EPA de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

### **Escena 21**

**Tiempo:** 25:46:00 a 27:00:00

### **Suceso**

En la escena 21 de Los Simpson: La película, Russ Cargill, el jefe de EPA, quien apareció en la casa del presidente Schwarzenegger, mostrándole a Multi-eyed Squirrel (la ardilla de los mil ojos) como consecuencia de la contaminación del lago de Springfield; es por eso que le presenta cinco opciones para combatir la contaminación de la ciudad, el presidente escoge una opción sin leerla, sentenciando a Springfield a ser encerrada en un domo.

**Personajes:**



Figura 42

Russ Cargill de Los Simpson: La Película.

Copyright Fondon.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Russ Cargill, es el jefe del Escuadrón de Protección Ambiental y principal antagonista de Los Simpson: La película.



Figura 43

Rainier Wolfcastle sentenciando a Springfield de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en

2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Los Simpsons ha presentado a diversas celebridades en algunos episodios de la serie televisiva como invitados e incluso haciendo parodias de ellos, como es el caso de Arnold Schwarzenegger quien fue parodiado como el personaje Rainier Wolfcastle, una estrella de cine de acción ficticia. Su primera aparición fue en el año 1991 en la segunda temporada de Los Simpson y en otros episodios de la serie. Al igual que el actor Schwarzenegger, Wolfcastle tiene una larga trayectoria en el cine de acción, películas de género dramático y hasta comedias.

En Los Simpson: La película Arnold Schwarzenegger se presentó como el presidente de los Estados Unidos, haciendo referencia a la faceta política del actor, ya que en la vida real fue gobernador de California entre los años 2003 y 2011, además desempeñó el rol de antagonista secundario, debido a que fue el responsable de que encerrarán a Springfield con un domo gigante.

### **Estrategias transmedia**



Figura 44

Ardilla de mil ojos de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

Luego de mostrarle al presidente a la ardilla de mil ojos, no vuelve a aparecer a largo de la película, dejando un hueco estratégico, dejando un misterio sin resolver, ya que no se sabe que hicieron con la extraña especie, no se sabe si hicieron experimentos o si la asesinaron, hasta su breve aparición en la intro de la temporada 19 de la serie, en donde no se sabe más del personaje, hasta el décimo episodio “Married to the blob” de la vigésimo quinta temporada donde aparece como decoración, presentándose el efecto de validación como recompensa al responder las sospechas del público de que Multi-eyed Squirrel fue disecada.

En el vigésimo quinto episodio “¿Quién disparó al Sr. Burns?” de la sexta temporada, el Sr. Burns tiene la idea de poner un disco movable gigante que no permita el ingreso de luz solar en Springfield, obligando a los ciudadanos a utilizar la energía de su planta nuclear, pero no llega a concretar el plan, porque le disparan y termina hospitalizado, y es en la película cuando se puede ver que finalmente encierran a Springfield en una cúpula, por ello es que sucede el efecto de validación ya que responde a las sospechas de los consumidores si algún día se vería a la ciudad de Los Simpsons encerrada en un domo gigante.

Escena 22

**Tiempo:** 25:46:00 a 27:00:00



Figura 45

El domo en Springfield de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

### **Suceso**

Cubren a Springfield con un domo por mandato del presidente, aunque fue de manera indirecta ya que el jefe de la EPA le ofreció 5 posibles salidas, pero no leyó ninguna opción y escogió con ayuda del jefe, él tenía malas intenciones de un inicio para desaparecer Springfield por todo el daño que hace al medio ambiente. De esta manera, la ciudad fue encerrada debido a la gran contaminación que tiene el lago. Los ciudadanos quedan preocupados, pasmados y espantados por lo que está pasando llevando a muchos a la locura.

**Personajes:****Presidente “Rainier Wolfcastle”**

En esta escena nuevamente aparece Rainer Wolfcastle (Figura 43)

**Jefe de la EPA**

En esta escena nuevamente aparece Russ Cargill (Figura 42)

**Estrategias transmedia**

Esta escena muestra una toma que tiene como estrategia agujero de conejo - parque temático ya que se observa el lugar de Lard Donus Lad, donde se ve un muñeco agarrando su dona. (min 27:40) De esta manera dirige al espectador a que vayan a al parque temático ya que ahí se encuentra este famoso personaje tomando su dona y claro también venden sus famosos productos.



## Escena 25

**Tiempo:** 32:49:00 a 37:47:00



Figura 46

Todos los ciudadanos de Springfield yendo a matar a los Simpson de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

## Suceso

Multitud furiosa (ciudadanos de Springfield) quiere matar a Homero después de enterarse que él fue el culpable de que encerrarán a Springfield en un domo gigante

## Personajes: Ciudadanos de Springfield



En esta escena se puede ver a muchos de los personajes de la serie televisiva, incluso algunos que ya habían muerto como Bleeding Gums Murphy (Encías sangrantes Murphy), fue un músico de jazz que tocaba muy bien el saxofón, además también fue el mentor de Lisa Simpson hasta su inesperada muerte por circunstancias que no fueron reveladas, los productores de la serie animada revelaron que esto sucedió, porque querían llenar la turba furiosa con muchos personajes, estén vivos o muertos.

### Curiosidades

En una escena eliminada de la película en la parte donde Homero le dice a Marge “Son tan idiotas que ni siquiera saben donde vivimos” y cuando todos voltearon a escuchar a Homero se iba a ver a Bob Patiño, el archienemigo de Bart Simpson delante de todos los ciudadanos furiosos.

## Estrategias transmedia

Cuando la familia Simpson está intentando escapar de la turba furiosa, se ve al cerdo por última vez en su casa, pero no se sabe si salió por la ventana o fue succionado junto con la casa, una característica clave que permite repensar el contenido. Al año siguiente del estreno de la película se presenta el efecto de validación en el cómic #149 en donde se descubre que fue lo que pasó con Plopper, también conocido como el Cerdo Araña después de la destrucción de la cúpula, se puede ver a Krusty buscándolo por la ciudad y Homero lo acoge en su casa cambiándole de nombre por Ploptimus Prime y Wonder pig.

### Escena 30



Figura 47

La familia Simpson Escapando de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

**Tiempo:** 44:54:00 a 45:55:00

### Suceso

La familia Simpson están en la gasolinera, luego de haber ganado el auto en un

concurso de feria, Marge y Bart entran a la tienda y se dan cuenta del cartel "Se busca" con el rostro de cada miembro de su familia, es ahí donde Bart le hace unos cambios al cartel para que parezcan otras personas. De inmediato el vendedor reconoce a una familia igual a la de la fotografía con los cambios que hizo Bart y son capturados por la policía.

### Personajes:

En esta escena se observa a una familia muy similar a Los Simpson que no se había visto antes en la serie de televisión, tienen una breve aparición durante la película, ya que son capturados por la policía luego de que Bart hiciera unas modificaciones al cartel de "Se Busca" que coinciden con los rasgos de estos personajes.



Figura 48

Una familia que se parece a los Simpson de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

### Referencias de películas:



Figura 49

El cartel de “se busca” de la familia que se parece a los Simpson de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.



Este gag de la gasolinera es idéntico al de la película “¡Vaya un fugitivo!”, en el que se ve al personaje Leslie Nielsen en el cartel con la frase “Se busca” y él mismo hace unas modificaciones a su fotografía para que parezca otra persona. En seguida un policía reconoce a la persona del cartel y captura al fugitivo equivocado.

### Estrategia Transmedia:

Existe una familia que es similar a los Simpson, con los mismos integrantes y algunos rasgos diferentes, el cabello, la barba y el parche en el ojo de la niña similar a Lisa. Bart hace unos cambios en el cartel de “Se busca” de su familia para confundir al vendedor de la gasolinera y crea que los verdaderos fugitivos es la familia parecida a los Simpson, quienes terminan siendo capturados por la policía. De esta manera deja un huevo estratégico de misterio, motivando a que el usuario averigüe quién es esta familia y por qué sale de manera repentina y nadie los conoce.

### Escena 33



Figura 50

En alcoholicos anónimos de Los Simpson: La Película.

Copyright Youtube.com

Nota. La imagen es de Los Simpson: La Película, dirigida por David Silverman en 2007. Copyright por 20th Century Fox. Utilizada con permiso.

**Tiempo:** 49:42:00 a 50:32:00

### Sucesos

Kent Brockman, el periodista de la ciudad reporta los sucesos que están ocurriendo después de estar 93 días bajo el domo, se ve a algunas ciudadanas de

Springfield en un club de lectura perdiendo el control y también se ve al padre de Milhouse en una reunión de alcohólicos anónimos.

### Personaje:



En esta escena el personaje en el que nos enfocaremos será Kirk Van Houten, padre de Milhouse (mejor amigo de Bart) estaba en las fuerzas armadas de Estados Unidos. Luego de casarse con Luann se involucró en el negocio familiar, la fábrica de galletas Southern Cracker, empresa que estaba en primer lugar en ese momento, pero debido a la inexperiencia de Kirk la fábrica descendió hasta el sexto lugar. Luego de algunos sucesos desafortunados Luann y Kirk deciden divorciarse, pero al pasar el tiempo se dan cuenta que fue un error separarse y deciden retomar su relación al lado de su hijo.

### Estrategia Transmedia

Se ve al Kirk Van Houten en una reunión de alcohólicos anónimos y en la serie no se ha visto a ese personaje con ese tipo de problemas. Por ello existe comprensión adicional porque hace repensar al usuario sobre este comportamiento de Kirk, ya que dota de una nueva característica al personaje al dar a conocer su presencia en este tipo de reunión o puede ser que la situación extrema que atraviesa la ciudad de Springfield

desencadenó una adicción por el alcohol.

### Escena 35



**Tiempo:** 51:38:00 a 53:51:00

### Suceso

La familia Simpson se encuentra en la cabaña de Alaska, viendo en la televisión una publicidad sobre un nuevo gran cañón, todo cambia cuando el presentador dice que el nuevo gran cañón se encontrará al este de Shelbyville y al sur de Ciudad Capital, donde se ubica la ciudad de Springfield, Marge asustada se levanta de la cama al darse cuenta que su ciudad será destruida. Por otro lado Homero se queda en la cama negándose a ir a impedir que destruyan Springfield, durante esta discusión se observa en la pared un cuadro pintado que está firmado por Marge.

### Personajes

**Marge Simpson****Homero Simpson****Estrategia Transmedia:**

Luego de la discusión que tuvo la familia Simpson por ir a salvar a Springfield, Marge, Bart, Lisa y Maggie deciden ir a la ciudad. Luego de estar en el bar Homero decide regresar a la cabaña, en donde encuentra el video de su matrimonio en el que Marge dejó un mensaje de despedida, Homero se sienta en la cama para ver el video y atrás se ve un cuadro pintado que está firmado por Marge. El cuadro es el objeto que se presenta como pista migratoria hacia algunos capítulos de la serie como en el episodio 31 “Pinta con grandeza” de la temporada 2, donde se puede contemplar el talento de Marge en la pintura.

### Escena 50



**Tiempo:** 01:10:20 a 01:12:07

### Suceso

Luego de arruinar el escape de los habitantes de Springfield, Homero se encuentra con el árbol de epifanía y se da cuenta que hay una forma de salvar a Springfield, sacando la bomba por el hueco del domo, pero antes de eso va en busca de Bart para que salven a la ciudad juntos.

### Personajes:

**Homero Simpson**



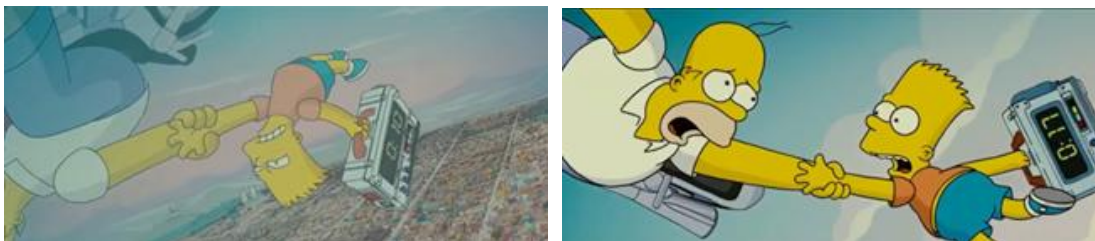
**Bart Simpson**



### Estrategia transmedia:

En esta escena se presenta el efecto de validación, porque al principio no parecía que Homero iba a buscar a Bart antes de sacar la bomba de la ciudad, se podría esperar que busqué a Marge para despedirse por si su plan no sale bien, pero el personaje sorprende a los espectadores cuando se presenta frente a su hijo y le pide otra oportunidad para enmendar su error. Bart acepta con la condición de llevar la bomba, es así como Homero y su hijo unen fuerzas para salvar la ciudad de Springfield y de esta forma pueden darle continuidad a su mundo, esto confirma las sospechas del público, que ante una situación extrema Bart no dudaría en ayudar a su padre a pesar de la relación disfuncional que tienen.

### Escena 52



**Tiempo:** 01:12:18 a 01:14:17

### Sucesos:

Bart y Homero se dirigen hacia el hueco del domo y se piden disculpas por el comportamiento que ambos han tenido, al darse cuenta que falta poco tiempo para que la bomba exploté, Bart arroja la bomba y la explosión destruye el domo que tenía encerrada a la ciudad.

**Personajes:****Homero Simpson****Bart Simpson****Estrategia Transmedia:**

En esta escena se descubre la razón por la que Homero trata mal a su hijo, él menciona que es porque su padre lo crió de la misma forma. Esto genera el efecto de validación ya que se le da un nuevo conocimiento al usuario sobre la crianza de Homero.

Asu vez en esta escena también se genera la estrategia comprensión adicional porque en el cómic al igual que en la película Homero y Bart salvan a Springcuando Homero y Bart salvan a Springfield, al igual que en el cómic "Bart Simpson #100", el hijo de Los Simpson termina salvando a la ciudad. Esta singular característica en un niño travieso como Bart que la mayor parte del tiempo está metido en problemas genera, ya que el espectador no esperaría eso de Bart y hace repensar el contenido recibido anteriormente, porque puede ser un niño consciente y responsable.

### Escena 53



**Tiempo:** 01:14:18 a 01:14:33

### Suceso

### Doctor Nick Rivera



El domo comienza a destruirse luego de que Homero y Bart lograrán sacar la bomba fuera del domo.

### Personajes:

El doctor Nick Rivera, es el doctor más conocido de la ciudad de Springfield, su personaje es bastante particular, ya que en varios episodios de la serie animada se ha puesto en evidencia sus limitados conocimientos en la medicina y su negligencia al momento de realizar intervenciones quirúrgicas, según él fue egresado de la escuela de medicina “ Arriba Hollywood”. Su supuesta muerte es en **Los Simpson: La película**,

cuando es aplastado por un trozo grande de cristal y sus últimas palabras fueron “Adiós a todos” frase contraria a su célebre frase “Hola a todos”. pero luego de este suceso el doctor Nick ha tenido otras apariciones en la serie, así que se cree que solo quedó herido.

### **Referencia de película:**

Luego de que Bart arrojará la bomba, el domo comenzó a destruirse en varios pedazos y los ciudadanos de Springfield empezaron a celebrar que ya eran libres y justo cuando el policía Wiggum dice “ es asombroso que no haya heridos” cae un gran pedazo de cristal que aplasta al doctor Nick Rivera. Si lo observas con atención el pedazo de cristal es similar al cristal que mata a Carl Bruner al final de la película Ghost (1990).

### **Estrategia Transmedia:**

Cuando la bomba explota, el domo empieza a destruirse en varios pedazos y un trozo de cristal aplasta al Dr. Nick, quien menciona la frase "Adiós a todos". No se sabe si muere o queda herido, así que hace dudar al usuario dando como resultado un hueco estratégico qué lo motiva a buscar más información sobre el hecho ocurrido. Si el espectador se dirige a la serie de televisión en uno de sus capítulos podrá encontrar la respuesta a este interrogante, ya que el doctor Nick vuelve a aparecer, por lo que se piensa que solo quedó herido por ese gran pedazo de cristal.



### Escena 54

**Tiempo:** 01:14:34 a 01:15:25

#### Sucesos:

Después de salvar a Springfield, Homero y Bart salen disparados por la fuerte explosión y caen en la cima de una colina, de pronto son acorralados por el villano Russ Cargill.

#### Personajes:

**Russ Cargill**



**Homero Simpson**



**Bart Simpson**



**Maggie Simpson**



#### Estrategia Transmedia:

La comprensión adicional se ve representada cuando Maggie Simpson salva a Bart y a Homero de ser disparados por Russ Cargill. Este suceso, que podría ser anecdótico, resulta importante debido a que dota de una particular característica al personaje al dar a conocer una inteligencia superior a la de una bebé.

En la temporada 19 en el episodio 14 se produce la estrategia efecto de validación, porque se confirma esta teoría, ya que se ve a Maggie jugando póker por internet vigilando que nadie la descubra.

### Escena 55



**Tiempo:** 01:15:26 a 01:16:07

#### **Sucesos:**

Después de la explosión de la bomba Lisa va en busca de Colin, pero aparece Milhouse, quien le dice que Colin había muerto y que sus últimas palabras fueron “Milhouse cuida a Lisa, toma su mano...”, Lisa está muy triste con la noticia, pero de pronto Colin aparece, toma de la mano a Lisa y se van a comer un helado.

**Personajes:****Colin****Lisa Marie Simpson**

Colin vino de Irlanda para mudarse a Springfield con su familia, dado que su padre es músico y humanista, conoció a Lisa cuando procuraban informar a los ciudadanos de Springfield sobre la contaminación del lago. Cuando la ciudad quedó encerrada por el domo, la familia Simpson se convirtió en el objetivo de los ciudadanos enojados, luego de enterarse de las acciones de Homero y tuvieron que escapar por el arenero de Maggie. Una vez fuera del domo Colin se despide de Lisa y le dice que le escribió una canción llamada “ La canción de Lisa”. Al final de la película Lisa y Colin se reencuentran y se van por un helado.

## Estrategia Transmedia

Lisa y Colin se enamoran pero no se sabe más sobre la relación que tienen, ya que la película termina dejando un hueco estratégico, en este caso una pieza faltante pero en la temporada 20, episodio 9 "Lisa, la reina del drama" reaparece Colin como un alumno de la clase de arte, se piensa que terminaron su relación entre la película y ese episodio, pero eso no quiere decir que ya no sean amigos

## Escena 56



**Tiempo:** 01:16:08 a 01:17:02

## Sucesos

Homero se reencuentra con los ciudadanos y celebran la libertad de la ciudad de Springfield.

## Personajes:

### Ciudadanos de Springfield



### Referencia de la película

Al final de la película, la celebración de los ciudadanos de Springfield es similar a la celebración de la película “Star wars: Episodio VI - El retorno del Jedi”, con el personaje Carl Carlson realizando justamente los mismos gestos con la mano que Lando Calrissian.

### Estrategia transmedia:

Luego de la succión de la casa no se vuelve a ver al perro "Ayudante de Santa" hasta el final de la película en que la mascota de los Simpson aparece sano y salvo. Dejando un misterio durante casi toda la película sin saber nada del perro, de esta manera llegando al final se produce el efecto de validación, brindando el conocimiento

adicional de que Ayudante de Santa sobrevivió sin su familia"

### Escena post crédito 1



**Tiempo:** 01:20:10 a 01:20:53

**Sucesos:**

Cuando termina la película La familia Simpson se retira del cine y Maggie señala la pantalla del cine y dice su primera palabra "secuela"

### Personajes:

**Homero Simpson**



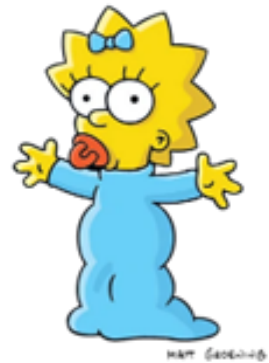
**Marge Simpson**



**Lisa Simpson**



**Maggie Simpson**



### Estrategia transmedia:

En los créditos finales de la película, aparece una escena en donde se ve a la familia Simpson en la sala de cine y cuando están a punto de irse, Maggie dice su primera palabra “secuela”. Esta nueva información mostrada motiva al público a buscar información sobre la historia de Los Simpson, es ahí cuando el consumidor se dirige a la nueva temporada de la serie de televisión, la remodelación de la ciudad Springfield se observa en la intro del episodio 1 de la temporada 19.

### Curiosidades:

Supuestamente “secuela” es la primera palabra de Maggie, pero en realidad eso ya sucedió en el episodio “Lisa’s First word”, su primera palabra fue “papi”, pero nadie la

escuchó. Entonces su segunda palabra es “¿continuará?” (en España) y “Secuela” (en Latinoamérica), lo cual señala que algún día se estrenará la segunda parte de la película.

### Los Simpson: La película



**Duración de la película:** 1:28:00

#### **Sinopsis:**

Homero debe salvar a la ciudad de Springfield de una catástrofe que él mismo ha creado. Todo empieza con Homero, su nueva mascota, que es un cerdo y un silo lleno de excremento que comienza a filtrar en lago; una turba busca venganza.

#### **Estrategia transmedia:**

Estrategia agujeros de conejo: Peluches, playeras de la familia Simpson en el parque temático y en diferentes tiendas de E.E.U.U, también existe la ropa de diferentes personas con los que el usuario puede disfrazarse, está la vestimenta de APU, la inspección de sanidad de la cerveza Duff, entre otros.

Estrategia transmedia	Planteamiento
Huecos estratégicos	Escena 3 - Concierto de Green Day - Agujero de conejo - parque temático
Pistas migratorias	Escena 4 - La iglesia organiza una misa / Bart juega baby last - Hueco estratégico - Misterio
Efecto de validación	Escena 6 - Homero hace las tareas de casa - Pista migratoria - lugares
Comprensión adicional	Escena 9 - Homero reto a Bart - Pista migratoria - objeto
Agujeros de conejo	<p>Comprensión adicional - repensar</p> <p>En la etapa del planteamiento de la película podemos observar que han presentando cuatro de las cinco estrategias transmedia, siendo la primera agujero de conejo que invita al espectador a visitar el parque temático donde también puede consumir los productos del universo Simpson como la cerveza Duff. En la escena 4 Bart juega Baby Last en su game boy causando un misterio en el usuario por saber si</p>

	<p>existe este juego y en su búsqueda descubre más juegos sobre Los Simpson. En la escena 6 se ve a Homero haciendo las tareas de casa al igual que en "The simpson ride and run", un videojuego donde se resuelve tareas o misiones, además de interactuar con la ciudad de Springfield. Por ello se presenta pista migratoria con la dimensión de lugar, ya que es una pista que se deja para que el usuario busque conocer más el universo transmedia. En la escena 9 Bart va patinando por la ciudad, esta escena es similar al videojuego "The Simpson skateboarding". Donde no solo sale Bart patinando sino toda su familia, de esta manera en la película se deja una pista migratoria con el objeto de la patineta para que el usuario consuma los videojuegos del universo de Los Simpson</p>
--	---

Estrategia transmedia	Confrontación
Huecos estratégicos	<p>Escena 10 - Homero y Bart ven a Plooper en Krusty Burger</p> <p>- Agujero de conejo-parque temático-pieza publicitaria</p>

	<p>Escena 13 - Bart y Flander pescando en el lago -</p>
	<p>Comprensión adicional - característica clave</p>
	<p>Escena 18 - Lenny llama a Homero para decirle que están dando donas gratis - Agujero de conejo - parque temático</p> <p>Escena 20 - Bart y Flanders pasen por la montaña y se encuentra Escuadrón de protección ambiental - Efecto de validación-conocimiento adicional</p> <p>Escena 21 - El jefe de la EPA, le da a escoger entre 5 opciones - Hueco estratégico-misterio - efecto de validación-recompensa</p> <p>Escena 22 - Cubren a Springfield con un domo - Agujero de conejo - parque temático</p> <p>Escena 25 - Multitud furiosa quiere matar a Homero - comprensión adicional-característica clave</p> <p>Escena 30 - La familia Simpson se encuentra en la gasolinera - hueco estratégico-misterio</p> <p>Escena 33 - Periodista reportar los sucesos después de estar 93 días bajo el domo - comprensión adicional-característica clave</p> <p>Escena 35 - Marge se levanta de la cama para ayudar a Springfield - pista migratoria-objetos</p>

En esta etapa se encuentran las cinco estrategias, empezando con la escena 10, donde se el cerdo Plooper hace una publicidad para Krusty, el payaso, de esta manera se ve al mismo animal en los chocolates que venden en el parque temático de los Simpson en EE.UU. Además, Krusty hace esta publicidad porque quiere vender más hamburguesas de su restaurante, el cual existe uno similar en este mismo parque de diversiones de los Simpson. De esta misma manera se observa la misma estrategia en la escena 18, cuando Lenny llama su mejor amigo Homero para decirle que están regalando donas y en la escena 22, cuando cubren la ciudad de Springfield con un domo sale en la toma de un muñeco con una dona gigante en la mano, ambas escenas incentiva al usuario a seguir consumiendo este universo transmedia, que no solo se quede en lo ficcional sino que tenga una experiencia más real y esto permite la estrategia de agujero de conejo, que el espectador viaje por todo el universo de los Simpson.

En la escena 33, se observa al padre de Milhouse, Kirk Van Houten en una reunión de alcohólicos y este personaje en ninguna otra plataforma o medio del universo transmedia de los Simpson se vio a este personaje con este problema es por ellos que hace repensar por la estrategia de comprensión adicional al usuario

sobre el comportamiento y adiciones que tiene y no se sabe si es causada por el encierro del domo o si hay algún otro motivo. Esta misma estrategia se ve en la escena 13, ya que se ve una característica clave, que es la relación entre Ned Flanders y Bart Simpson, algo que no se ve en la serie ni en ninguna otra plataforma del universo transmedia de los Simpson y es la película que crea esa relación entre los personajes.

Así mismo en la escena 25, cuando la multitud quiere atacar a la familia Simpson por ser culpable Homero de ser encerrados ya que contaminó el lago, ahí se ve por última vez al cerdo queriendo ayudar a la familia amarilla y deja una característica clave que permite repensar pero al año siguiente del estreno de la película se presenta el efecto de validación en el cómic #149 en donde se descubre que fue lo que pasó con Plopper.

La estrategia efecto de validación se ve en la escena de la escena 20, donde en la temporada 13, episodio 21 llamado: "el juego de la muerte" sale una oruga gritona en el patio trasero de la familia, luego sale a EPA, quienes piden que lo cuide a Homero. Ahí es cuando en la película se encuentra la respuesta, diciendo el significado de estas siglas, además de saber porque existe este animal que hace ruido, que posiblemente también fue causa del lago contaminado.

De esta misma manera se observa en la escena 21, una respuesta a la serie cuando en el vigésimo quinto episodio “¿Quién disparó al Sr. Burns?” de la sexta temporada, el Sr. Burns tiene la idea de poner un disco movible gigante que no permita el ingreso de luz solar en Springfield. Y esto se cumple en la película ya que la ciudad es encerrada y deja una duda si esto es causa del Sr. Burns.

Por último, se ve la escena 35 cumpliendo la estrategia de pista migratorias ya que Marge se levanta de la cama, quien se encuentra en Alaska después de haber huido del encierro del domo, decidida a ayudar a Springfield porque se da cuenta que su ciudad quiere se elimina por las autoridades. Ahí en la habitación que se encuentra Marge, se ve en la pared colgaba un cuadro que pintó Marge y es firmada por ella, deja una pista a saber cuándo y cómo realizó este arte.

En la escena 21, se observa que la EPA, Escuadrón de protección Ambiental, coge a una ardilla de facciones extrañas, con mil ojos, causado por la contaminación de lago Springfield pero esta no vuelve a aparecer durante toda la película dejando un hueco estratégico, el usuario no sabe que paso con este animal y buscará la ubicación está en las otras plataformas de este universo, el cual encontrará respuesta en la temporada 19 de las serie Los Simpson,

	<p>de esta misma manera en la escena 30, se observa esta misma estrategia, dejando un misterio de quiénes son los personajes que Bart pinto en el letrero de búsqueda de su familia por haber escapado del domo.</p>
--	--

Estrategia transmedia	Resolución
Huecos estratégicos	Escena 50 - Homero tiene una epifanía - Efecto de validación-recompensa
Pistas migratorias	Escena 52 - Bart y Homero se dirigen al hueco del domo para lanzar la bomba - comprensión adicional-característica clave - efecto de validación-conocimiento adicional
Efecto de validación	Escena 53 - Ciudadanos de Springfield celebran ser libres - hueco estratégico-pieza faltante
Comprensión adicional	Escena 54 - Homero y Bart acorralado por el villano Russ Cargill - comprensión adicional - característica clave

<p>Agujeros de conejo</p>	<p>Escena 55 - Lisa y Collin se reencuentran - hueco estratégico-pieza faltante</p> <p>Escena 56 - Homero se reencuentra con los ciudadanos y celebran porque la ciudad es libre - efecto de validación-conocimiento adicional</p> <p>En la etapa de resolución se ve a Homero tratando de enmendar su error. En la escena 50 Homero tiene una epifanía y se da cuenta que él puede salvar a Springfield, pero antes de hacerlo va en busca de Bart, de esta manera se presenta la estrategia efecto de validación porque recompensa al espectador mostrándole que frente a una situación límite Bart y Homero unen fuerzas para darle continuidad a su mundo pese a la relación complicada que tienen. En la escena 52 Homero y Bart salvan a la ciudad de Springfield, igual que Bart salva a la ciudad en el cómic "Bart Simpson #100, con este suceso se genera comprensión adicional, ya que uno no esperaría eso de Bart y hace repensar que puede ser un niño consciente y responsable, en esta escena también se descubre la razón por la que Homero trata mal a su hijo, él menciona que es por la forma en como lo crio su padre, es así cómo se genera la estrategia comprensión adicional porque se brinda conocimiento adicional</p>
---------------------------	---

	<p>sobre la crianza de Homero. En la escena 53 se destruye el domo y cae un gran trozo de vidrio que aplasta al Dr. Nick, quien menciona la frase "Adiós a todos". No se sabe si muere o queda herido, así que hace dudar al usuario dando como resultado un hueco estratégico que motive a buscar más información sobre el hecho ocurrido. En la escena 55 Lisa y Colin se reencuentran y se van juntos de la mano, pero no se sabe más sobre la relación que tienen, ya que la película termina y deja un hueco estratégico, en este caso una pieza faltante que se completaría en un episodio futuro de la serie. Finalmente, en la escena 56 se produce el efecto de validación, brindando el conocimiento adicional de que la mascota de Los Simpson "Ayudante de Santa" está a salvo y pudo sobrevivir sin su familia.</p>
--	--

## CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El presente proyecto de investigación tuvo como objetivo analizar las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película. Los resultados arrojaron que las distintas estrategias que se presentan durante el largometraje motivan al usuario a seguir consumiendo las otras plataformas del universo transmedia de los Simpson.

La presente discusión se ha organizado en base a las dimensiones de la variable de estudio: estrategias transmedia (huecos estratégicos, pista migratoria, efecto de validación, comprensión adicional y agujeros de conejo). De esta manera, se contrastará los hallazgos obtenidos a través de las guías de observación y la triangulación de datos, juntamente con los antecedentes teóricos revisados previamente en capítulos anteriores.

### CONCLUSIONES

Las estrategias transmedia están presentes en diversas franquicias del entretenimiento contemporáneo, las cuales permiten expandir universos narrativos a través de múltiples formatos como televisión, cine, videojuegos, cómics, redes sociales y merchandising. En el caso de Los Simpson, esta expansión transmedia se ha desarrollado de forma especialmente única y eficaz.

A diferencia de otras franquicias que aplican estrategias transmedia para diversificar sus contenidos, Los Simpson logran destacarse debido a la coherencia y dinamismo de su universo que no depende únicamente del formato, sino de la solidez de la relación entre sus personajes, sus dinámicas familiares y sociales, y la continuidad de su estilo humorístico. Si bien es posible identificar recursos comunes a otras experiencias transmedia como la expansión del relato en distintos formatos, la

posibilidad de múltiples puntos de acceso y la participación del público, lo que vuelve único a este universo es la forma en que todos estos elementos se enlazan de manera consistente. Los Simpson: La película logra trasladar con éxito la esencia de la serie al cine, al mismo tiempo que introduce nuevos conflictos y personajes que complementan el universo original. La película no solo se presenta como una historia independiente, sino también como una extensión significativa del relato central. Gracias a este tipo de estrategias, Los Simpson han consolidado un ecosistema narrativo estable y dinámico, que les ha permitido mantenerse vigentes y conectar con generaciones diversas en un panorama mediático en constante evolución.

## REFERENCIAS

- Hernández, R. (2017) Metodología de la investigación. McGRAW-HILL  
INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V. Recuperado el 5 de julio del  
2021, de <file:///C:/Users/User/Downloads/2018-Hern%C3%A1ndez-Sampieri-y-Mendoza-Metodolog%C3%ADa-Investigaci%C3%B3n.pdf>
- Rojas, M. (2015). Estudios observacionales. Los Diseños Utilizados con Mayor  
Frecuencia en Investigación Clínica. Scielo. Recuperado el 5 de julio del 2021 de  
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v32n2/art42.pdf>
- Carrillo, A. (2015) Población y muestra. Universidad autónoma del estado de México.  
Recuperado el 5 de julio del 2021, de  
<http://ri.uaemex.mx/oca/view/20.500.11799/35134/1/secme-21544.pdf>
- M.A. Santos Guerra (1999) España, La observación en la investigación cualitativa. Una  
experiencia en el área de salud, Recuperado el 06 de Julio del 2021  
[http://chamilo.cut.edu.mx:8080/chamilo/courses/MODELOSDEINVESTIGACIONII20192EPS1/document/Metodo\\_de\\_observacion.pdf](http://chamilo.cut.edu.mx:8080/chamilo/courses/MODELOSDEINVESTIGACIONII20192EPS1/document/Metodo_de_observacion.pdf)

Jiménez, E.(2012) El estudio de caso y su implementación en la investigación.Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales. Recuperado el 8 de septiembre del 2021 de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3999526>

Otzen y Manterola (2017) Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. Universidad de Tarapacá, Arica, Chile. Recuperado el 8 de septiembre del 2021 de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Guillermo Vasquez (2015),Transmediación en la televisión peruana. Pontifica Universidad Catolica pero Peru, recuperado el 15 de junio del 2021 de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/conexion/article/view/14980/15511>

Scolari, C. (2013) Narrativa Transmedia. Mayéutic@. Recuperado el 5 de abril del 2021, de [https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/wp-content/uploads/2020/05/MAYEUTICA\\_NARRATIVA\\_SCOLARI.pdf](https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/wp-content/uploads/2020/05/MAYEUTICA_NARRATIVA_SCOLARI.pdf)

Albaladejo y Sánchez. (2018) Estrategias de adaptación, remediación y transmediación en LEGO Batman: La Película. Revista Mediterránea de Comunicación. Recuperado el 15 de abril del 2021, de [https://www.researchgate.net/profile/Josefina\\_Sanchez\\_Martinez/publication/322188507\\_Another\\_brick\\_in\\_the\\_whole\\_estrategias\\_de\\_adaptacion\\_remediacion\\_y\\_transmediacion\\_en\\_LEGO\\_Batman\\_La\\_Pelicula/links/5a561ce745851547b1beeb95/Another-brick-in-the-whole-estrategias-de-adaptacion-remediacion-y-transmediacion-en-LEGO-Batman-La-Pelicula.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Josefina_Sanchez_Martinez/publication/322188507_Another_brick_in_the_whole_estrategias_de_adaptacion_remediacion_y_transmediacion_en_LEGO_Batman_La_Pelicula/links/5a561ce745851547b1beeb95/Another-brick-in-the-whole-estrategias-de-adaptacion-remediacion-y-transmediacion-en-LEGO-Batman-La-Pelicula.pdf)

Nallar, Alamo, Drelichman y Colantonio. (2020) Nuevos puzzles narrativos: relaciones entre transmedia y game design. Ensayos. Recuperado el 14 de abril del 2021, de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/836\\_libro.pdf#page=17](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/836_libro.pdf#page=17)

Joel, P. (2016). Creando universos: La narrativa transmedia. Asignatura de Tesis grado de comunicación. Recuperado el 10 de junio del 2021 de <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/45691/6/joelperezperezTFG0116memoria.pdf>

Martínez (2020). Principios y estrategias transmedia. Artículo de investigación. <https://es.slideshare.net/slideshow/principios-y-estrategias-transmedia/237380595#1>

Guerrero (2015). Historias más allá de lo filmado: Fan fiction y narrativa transmedia en series de televisión. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/385849/tmmgp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vásquez y Montoya (2015) Modelo de Sistema Transmedial aplicado a la enseñanza de la literatura <file:///C:/Users/Genesis%20Castro/Downloads/Dialnet-ModeloDeSistemaTransmedialAplicadoALaEnsenanzaDeLa-5908863.pdf>

Montoya y Arango (2015) Los sistemas intertextuales transmedia como estrategia pedagógica: De The Walking Dead® a La Odisea I <file:///C:/Users/Genesis%20Castro/Downloads/Dialnet-LosSistemasIntertextualesTransmediaComoEstrategiaP-6068740.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA					
<b>ESTUDIANTE(S):</b>	<b>Genesis Esther Castro Peralta y Shara Alexandra Montenegro Llerena</b>				
<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>PROBLEMA</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>POBLACIÓN</b>
¿Cómo se presentan las estrategias transmedia en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021?	Las estrategias transmedia que presentan en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021, motivan a los usuarios a viajar a través de las diferentes ventanas transmediales.	<b>GENERAL:</b> Analizar las estrategias transmedia en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021	Las estrategias transmedia en la narrativa de la película Los Simpson	<b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b> Enfoque cualitativo	Los Simpson: La película
<b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b>	<b>HIPOTESIS ESPECÍFICAS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>DIMENSIONES</b>		<b>MUETSRA</b>
¿Cómo se presentan los huecos estratégicos en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021?	Los huecos estratégicos en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021 permite relacionarse emocionalmente con el usuario el cual lo motiva a tener la necesidad	<b>ESPECIFICO:</b> Analizar los huecos estratégicos en la narrativa de la película Los	Huecos estratégico	<b>DISEÑO</b> No experimental	Escenas de Los Simpson: La película

	de viajar por el mundo narrativo.	Simpson, en Lima, 2021			
¿Cómo se presentan las pistas migratorias en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021?	Las pistas migratorias en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021 motiva a los usuarios a viajar por todo el mundo narrativo en busca de las respuestas a las pistas.	Analizar las pistas migratorias en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021	Pistas migratorias	<b>TECNICA</b> Observación cualitativa	
¿Cómo se presentan los efectos de validación en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021?	El efecto de validación llena huecos con recompensas o conocimiento adicional motivando al usuario a ir en busca de más respuestas a sus dudas o suposiciones en el universo transmedia.	Analizar el efecto de validación en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021	Efecto de validación	<b>INTRUMENTO</b> Ficha de observación	
¿Cómo se presenta la comprensión adicional en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021?	La comprensión adicional en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021 permite que el usuario tenga una reinterpretación del relato y desee ir en busca de información a través del universo transmedia.	Analizar la comprensión adicional o comprensión aditiva en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021	Comprensión adicional	<b>MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATO</b> No probabilístico	
¿Cómo se presentan los agujeros de conejo en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021?	Los agujeros de conejo en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021 permiten a los usuarios tener una experiencia casi realista	Analizar los agujeros de conejo en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021.	Agujeros de conejo		

**ANEXO 2 : MATRIZ DE OPERACIÓN DE VARIABLE**

<b>MATRIZ DE OPERACIÓN DE VARIABLES</b>					
<b>ESTUDIANTE(S):</b>	<b>Genesis Esther Castro Peralta y Shara Alexandra Montenegro Llerena</b>				
<b>TÍTULO</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>VARIABLE</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>AUTORES</b>
¿Cómo se presentan las estrategias transmedia en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021?	Las estrategias de la narrativa transmedia	Según Albaladejo y Sánchez. (2018), las estrategias transmedia promueven una experiencia participativa, expansiva y exploratoria, ya que motiva al usuario a viajar a través de los contenidos en busca de respuestas a sus dudas, recompensas y conocimiento adicional sobre el relato.	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Durgan A. Nallar - Diseño de juegos en América latina
				Misterio	
			Pistas	Objetos	Durgan A. Nallar - Diseño

			migratorias	Personas	de juegos en América latina
				Lugares	
				Diálogo	
			Efecto de validación	Recompensa	Javier Hernández - Diseñando Mundos Transmedia: el caso Plot 28 (2013)
				Conocimiento adicional	
			Comprensión adicional	Característica clave	Albaladejo y Sánchez - Estrategias de adaptación, remediación y transmediación en LEGO Batman: La Película
			Agujeros de conejo	Parques temáticos	Diego Fernando Montoya B. - LA FICCIÓN ZOMBI: UNA MIRADA TRANSMEDIA* G13: Ficción televisiva y narrativa transmedia.
				Piezas publicitarias	
				Souvenir	
				Disfraces	

**ANEXO 3: INSTRUMENTO 1**

Titulo	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
Escena	<b>1</b>	<b>"Itchy and Scratchy" en la luna</b>				
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas	Objetos	Permite que el usuario		X	

	migratorias		viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto			
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios	X		Estos personajes se ven en el comic "Itchy and Scratchy" donde se cuenta más la historia del gato y el ratón.
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la		X	

		trama			
Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.		X	
Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X	
	Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
	Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
	Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

Titulo	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
Escena	2	<b>Los Simpson viendo la película de "Itchy and Scratchy"</b>				
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson		X	

			para resolver las pistas dejadas en cada objeto			
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
	Comprensión	Característica	Permite repensar el	X		Homero dice es increíble

	adicional	clave	contenido recibido anteriormente.			que paguemos por algo que es gratis en televisión, si me preguntan todos en esta sala de cine son unos crédulos en especial ¡TÚ! Da referencia para ir a ver la serie en la TV ya que es gratis.
	Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X	
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

Titulo	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
Escena	3	<b>Concierto de Green Day</b>				
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas		X	

			en cada objeto			
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido		X	

			anteriormente.			
Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.	X			La cerveza Duff que venden en la película, también se vende en el parque temático Universal Studio " Springfield" y diferentes market de EE.UU.
	Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson			X	
	Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.			X	
	Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia			X	

<b>Titulo</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>
---------------	---

Escena	4	Misa por la muerte de Green Day (iglesia)				
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.	X		Bart empieza a jugar con el videojuego "Baby Last" que da a entender que podría haber juegos de los Simpson. Es un hueco estratégico ya que deja un misterio al usuario para que vaya en busca de estos videojuegos.
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas			X

			en cada objeto			
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido		X	

			anteriormente.			
Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.			X	
	Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson			X	
	Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.			X	
	Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia			X	

<b>Titulo</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>
---------------	---

Escena	6	Homero hace las tareas de casa				
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	

		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	Se ve como Homero va haciendo sus tareas al igual que "The simpson ride and run" es un videojuego donde se puede se resuelve tareas o misiones, además de interactuar con la ciudad de Spriengfield. Por ello pista migratoria con la dimensión de lugar ya que es una pista que se deja para que el usuario busque conocer más el universo transmedia.
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
		Conocimiento	Rellena huecos con		X	

		adicional	información adicional sobre la trama			
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.		X	
	Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X	
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

Titulo	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
Escena	9	<b>Reto a Bart</b>				
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson	X		Bart va patinando por la ciudad, esta escena se parece al videojuego "The Simpson skateboarding". Donde sale no solo

			para resolver las pistas dejadas en cada objeto			Bart patinando sino toda su familia dejando así en la película una pista migratoria con el objeto de la patineta para que el usuario consuma los videojuego y sumerja en el universo transmedia.
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
		Conocimiento	Rellena huecos con		X	

		adicional	información adicional sobre la trama			
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.	X		El hijo del Policía, Ralph Wiggum ve a Bart patinando desnudo y dice: "Ya me gustan los hombres", ahí sucede la comprensión adicional, ya que hace repensar al consumidor al oír ese comentario de Ralph.
	Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X	
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser		X	

			un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia			
--	--	--	---	--	--	--

Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película						
Titulo						
Escena		10	Homero y Bart comen en Krusty Bart			
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	

	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
		Conocimiento	Rellena huecos con		X	

		adicional	información adicional sobre la trama			
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.		X	
	Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X	
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson	X		Krusty burger en el área temática Springfield en Universal estudio, también el cerdo aparece en una publicidad de chocolate con tocino "Farmer Billy" que venden en la misma área por ello es que se considera un agujero de conejo.
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de		X	

		sumergirse en el universo transmedia			
--	--	--------------------------------------	--	--	--

<b>Titulo</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>Escena</b>	<b>13</b>	<b>Bart y Flander en el lago</b>			
<b>Variable</b>	<b>Unidad</b>	<b>Indicador</b>	<b>ITEM</b>	<b>APARECE</b>	<b>ANÁLISIS</b>

	temática			SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	

		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.	X		Se ve representada a través de la relación padre e hijo que tiene Bart con Flanders, dado que en la serie no han tenido ningún tipo de amistad y es la película la que la crea.
	Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción		X	

			si no en un posible mundo real como parques temáticos.			
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

<b>Titulo</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
<b>Escena</b>	<b>18</b>	<b>Clausuran la tienda de rosquilla</b>				
<b>Variable</b>	<b>Unidad</b>	<b>Indicador</b>	<b>ITEM</b>	<b>APARECE</b>	<b>ANÁLISIS</b>	

	temática			SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	

	Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X		
	Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X		
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.		X	
Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real	X		La tienda de donas de la ciudad de Springfield, también se encuentra en el parque temático de Universal Estudios.	

			como parques temáticos.			
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

<b>Titulo</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
<b>Escena</b>	<b>20</b>		<b>Bart y Flander paseo</b>			

Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de		X	

		personajes hacia otros medios				
	Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X		
	Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X		
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama	X		En la temporada 13, episodio 21 llamado: "el juego de la muerte" sale una oruga gritona en el patio trasero de la familia, luego sale a EPA, quienes piden que lo cuide a Homero. En la película sucede el efecto de validación ya que ello se dice lo que significa EPA. Escuadrón de protección ambiental.
	Comprensión	Característica	Permite repensar el		X	

adicional	clave	contenido recibido anteriormente.			
Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X	
	Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
	Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
	Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

Titulo	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
Escena	21	<b>Presidente habla con la EPA</b>				
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.	X		El jefe de la EPA le muestra a Multi-eyed Squirrel, la ardilla mutante al presidente. Después no se sabe qué pasa con la ardilla, si hicieron algún experimento o lo mataron. Y en la serie Episodio 10 "Married to the Blob" de la temporada 25 sale la ardilla disecada en la pared, el cual sería un efecto de validación dando una recompensa al usuario por

						seguir consumiendo el universo transmedia.	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto			X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios			X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia			X	
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia			X	
Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X		En el capítulo "The Fool Monty" de la serie de televisión, el Sr. Burns tiene la idea de poner un domo	

						en la ciudad pero no lo realiza y es en la película cuando se puede ver que finalmente los encierran en una cúpula, por ello es que sucede el efecto de validación ya que responde a las sospechas de los consumidores al ver a Springflid encerrado en un domo.
		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.		X	
	Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X	
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	

		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

<b>Titulo</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
<b>Escena</b>	22		<b>Cubren la ciudad con el domo</b>			
<b>Variable</b>	<b>Unidad temática</b>	<b>Indicador</b>	<b>ITEM</b>	<b>APARECE</b>		<b>ANÁLISIS</b>
				<b>SÍ</b>	<b>NO</b>	

Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante		X	

			lugares que se muestran en la historia			
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres			X	
	Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama			X	
Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.			X	
Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X		Sale el lugar de Lard Donus Lad, donde se ve un personaje agarrando su dona. (min 27:40) Por ello se considera como parque temático ya que ahí también sale este personaje

		Piezas publicitarias	El usuario observa las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

<b>Titulo</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
<b>Escena</b>	25		<b>La multitud quiere matar a Homero</b>			

Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de		X	

		personajes hacia otros medios			
	Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
	Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
	Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.	X		Se ve al cerdo por última vez en la casa de Los Simpson, pero no se sabe si salió por la ventana o fue succionado junto con la casa Efecto de validación: En el cómic #149 Se descubre que fue lo que pasó con

						Plopper, también conocido como el Cerdo Araña después de la destrucción de la cúpula. Krusty lo busca por la ciudad y Homero lo acoge en su casa cambiándole de nombre por Ploptimus Prime y Wonder pig.
Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.			X	
	Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson			X	
	Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.			X	
	Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia			X	

Titulo	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
Escena	<b>30</b>	<b>Se busca a los Simpson</b>				
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.	X		Existe una familia que es similar a los Simpson, con los mismos integrantes y algunos rasgos diferentes, el cabello, la barba y el parche en el ojo de la niña similar a Lisa. Bar hace estoy cambios en el cartel de se busca de su familia para que pienses que los verdaderos fugitivos es la familia similar a los

					Simpson, quienes terminan siendo capturados por la policía. De esta manera deja un huevo estratégico de misterio, motivando a que el usuario averigüe quien es esta familia y por qué sale de manera repentina y nadie los conoce.
Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
	Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
	Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
	Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro		X	

			del universo transmedia			
Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres			X	
	Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama			X	
Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.			X	
Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.			X	
	Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson			X	
	Souvenir	El usuario busca tener			X	

		un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.			
	Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

Titulo		Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película				
Escena		33	Kent Brockman, reporta los sucesos de la ciudad			
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	

Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante		X	

		lugares que se muestran en la historia			
		Díálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X
Efecto de validación		Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X
		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X
Comprensión adicional		Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.	X	Se ve al Kirk Van Houten (padre de Milhouse) en una reunión de alcohólicos anónimos y en la serie no se ha visto a ese personaje con ese tipo de problemas. Por ello existe comprensión adicional ya que hace repensar al usuario sobre este hecho.
Agujeros de conejo		Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real		X

			como parques temáticos.			
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

<b>Titulo</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
<b>Escena</b>	<b>35</b>	<b>La familia Simpson en la cabaña de Alaska</b>				
<b>Variable</b>	<b>Unidad</b>	<b>Indicador</b>	<b>ITEM</b>	<b>APARECE</b>	<b>ANÁLISIS</b>	

	temática			SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	Marge se levanta de la cama al darse cuenta que Springfield será destruido y Homero se queda en la cama; y atrás se ve un cuadro pintado que está firmado por Marge. Dando a entender donde Marge pinta y esto se refleja en la serie temporada y episodio.
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de			X

		personajes hacia otros medios			
	Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
	Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
	Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.		X	
Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción		X	

			si no en un posible mundo real como parques temáticos.			
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

<b>Titulo</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
<b>Escena</b>	<b>50</b>		<b>Homero y Bart suben en el domo</b>			
<b>Variable</b>	<b>Unidad</b>	<b>Indicador</b>	<b>ITEM</b>	<b>APARECE</b>	<b>ANÁLISIS</b>	

	temática			SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	

		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres	X		Homero va en busca de su hijo, antes de salvar a Springfield ya que parecía que no iba a ir donde su hijo. A pesar de la relación que tienen Bart y Homero unen fuerzas para evitar que su ciudad se destruya.
		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.		X	

	Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X	
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

<b>Titulo</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
<b>Escena</b>	52		<b>Homero y Bart salvan a la ciudad</b>			

Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de		X	

		personajes hacia otros medios			
	Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
	Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
	Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.	X		Homero y Bart salvan a la ciudad de Springfield, igual que Bart salva a la ciudad en el cómic "Bart Simpson #100". Quien iba a pensar que Bart siendo un niño travieso que siempre hace desastres, termina

						salvando la ciudad más de una vez. Por ello es que se genera la comprensión adicional ya que uno no esperaría eso de Bart y hace repensar que puede ser un niño consciente y responsable.
Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.			X	
	Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson			X	
	Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.			X	
	Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia			X	

Titulo	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>					
Escena	53	<b>Ciudadanos celebran ser libres</b>				
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.	X		Cuando el Domo se destruye por la explosión de la bomba fuera de ella, cae pedazos de este vidrio que termina matando o aplastando al Dr. Nick, quien menciona la frase "Adiós a todos". No se sabe si muere o queda herido, así que hace dudar al usuario dando como resultado un hueco estratégico que motive a buscar más información sobre hecho ocurrido.
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	

	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
		Conocimiento	Rellena huecos con	X		Se descubre la razón por la

		adicional	información adicional sobre la trama			que Homero trata mal a su hijo, menciona que es porque a Homero su padre lo crio de la misma forma. Esto genera el efecto de validación ya que se da un nuevo conocimiento al usuario sobre la crianza de Homero.
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.			X
	Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.			X
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson			X
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.			X

		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	
--	--	-----------	---	--	---	--

Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película						
Titulo						
Escena		54	Homero y Bart acorralados por el villano			
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en		X	

		busca de la información por el universo transmedia.			
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X
Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	

		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.	X		Maggie salva a su papá. Maggie es más fuerte e inteligente de lo que piensan Efecto de validación: en la temporada 19 en el episodio 14 se confirma esta teoría ya que se ve a Maggie jugando póker por internet vigilando que nadie la vea.
	Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X	
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	

		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	
--	--	-----------	---	--	---	--

Titulo		Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película				
Escena		55	Lisa y Collin se encuentran			
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.	X		Lisa y CoLlin se enamoran pero no se sabe más sobre la relación que tienen ya que la película termina dejando un hueco estratégico, en este caso una pieza faltante pero en la temporada 20, episodio 9 "Lisa, la reina del drama" reaparece CoLlin como un alumno de la clase de arte, se piensa que terminaron su relación

						entre la película y ese episodio, pero eso no quiere decir que ya no sean amigos
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
		Diálogos	Generan una ruta		X	

			mediante los diálogos dentro del universo transmedia			
Efecto de validación	Recompensa		Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
	Conocimiento adicional		Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
Comprensión adicional	Característica clave		Permite repensar el contenido recibido anteriormente.		X	
Agujeros de conejo	Parques temáticos		El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X	
	Piezas publicitarias		El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	

		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

Titulo		Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película				
Escena		56	Homero se rencuentra con los ciudadanos después de ser libres			
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	

Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante		X	

			lugares que se muestran en la historia			
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia			X
		Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres			X
	Efecto de validación	Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama			X Luego de que la casa haya sido succionada no se vuelve a ver al perro "Ayudante de Santa" hasta el final de la película, la mascota de los Simpson aparece sano y salvo. Dejando un misterio durante casi toda la película sin saber nada del perro, de esta manera llegando al final se produce el efecto de validación, brindando el conocimiento adicional de que Ayudante de Santa sobrevivió sin su familia"
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido			X

			anteriormente.			
Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.			X	
	Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson			X	
	Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.			X	
	Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia			X	

<b>Titulo</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>
---------------	---

Escena	57	Post créditos-Maggie habla				
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el universo transmedia.		X	
	Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	

		Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
		Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
		Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia	X		Maggie dice: "Secuela" dando a entender que habrá una segunda parte de la película. Siendo esto una pista migratoria por el dialogo que dice Maggie. Y el usuario se dirige al estreno de la temporada 19, mientras salga una segunda parte de la película.
	Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	
		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	

	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.		X	
	Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X	
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.		X	
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de sumergirse en el universo transmedia		X	

Titulo	Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película					
Película	1	Sobre toda la película completa: Los Simpson				
Variable	Unidad temática	Indicador	ITEM	APARECE		ANÁLISIS
				SÍ	NO	
Las estrategias de la narrativa transmedia	Huecos estratégico	Piezas faltantes	Los piezas faltantes que se presentan en el universo de los Simpson permitiendo que el usuario deduzca diferentes alternativas en su mente.		X	
		Misterio	Es el sentimiento que persuade al usuario en ir en busca de la información por el		X	

		universo transmedia.			
Pistas migratorias	Objetos	Permite que el usuario viaje por las diferentes plataformas de Los Simpson para resolver las pistas dejadas en cada objeto		X	
	Personajes	Es una ruta de navegación por medio de personajes hacia otros medios		X	
	Lugares	Conducen de un contenido a otro mediante lugares que se muestran en la historia		X	
	Diálogos	Generan una ruta mediante los diálogos dentro del universo transmedia		X	
Efecto de validación	Recompensa	Recompensa a los consumidores con respuestas a sus incertidumbres		X	

		Conocimiento adicional	Rellena huecos con información adicional sobre la trama		X	
	Comprensión adicional	Característica clave	Permite repensar el contenido recibido anteriormente.		X	
	Agujeros de conejo	Parques temáticos	El usuario se sumerge no solo en un mundo de ficción si no en un posible mundo real como parques temáticos.		X	
		Piezas publicitarias	El usuario observas las piezas publicitarias para poder conocer más el mundo transmedia de los Simpson		X	
		Souvenir	El usuario busca tener un recuerdo de los Simpson mediante Souvenir.	X		Existen peluches, playeras de la familia Simpson en el parque temático y en diferentes tiendas de E.E.U.U
		Disfraces	El usuario quiere ser un Simpson más, trata de	X		Existe la ropa de diferentes personas con los que le usuario puede

			sumergirse en el universo transmedia			disfrazarse, está la vestimenta de APU, la de inspección de sanidad de la cerveza Duff, entre otros.
--	--	--	--------------------------------------	--	--	--

**ANEXO 4: INSTRUMENTO 2**

<b>ID PELÍCULA</b>	<b>1</b>	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>

TIEMPO	X	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESC.	SUCESOS	PERSONAJES	ESPACIO	ESTRATEGIA
00:26:00 a 02:08:00	X	Planteamiento	1	Gato y ratón en la luna (Los Simpson viendo la película)	Itchy y Scratch	Luna	Pista migratoria-personaje
		Desarrollo					
		Resolución					
	X	Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					
		Complementario					
	X	Relleno					
	X	Escena inicial					
	Mid point						

		Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	2	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>		<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
02:09:00 a 02:22:00	X	Planteamiento	2	Homero en la sala de cine con su familia viendo la película de tchy and Scratchy	Homero, Marge, Lisa, Bart y Maggie	Cine	Comprensión adicional - Repensar
		Desarrollo					
		Resolución					
		Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					

	X	Complementario					
		Relleno					
	X	Escena inicial					
		Mid point					
		Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	3	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	X	<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
02:09:00 a 02:22:00	X	Planteamiento	3	Concierto de green day en el lago de Springfield y querían hablar	Banda de Green Day y espectadores, ciudadanos de Springfield	Lago de Springfield	Agujero de conejo-Parque temático
		Desarrollo					
		Resolución					

		Detonante		sobre la contaminación del medio ambiente, pero los ciudadanos no quisieron escuchar y lanzaron botellas hasta que el estrado se comenzó a hundir y la banda de Green Day se murió.			
	X	Conflicto					
		Crisis Climax					
	X	Nuclear					
		Complementario					
		Relleno					
	X	Escena inicial					
		Mid point					
		Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	<b>4</b>	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				

TIEMPO		SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESC.	SUCESOS	PERSONAJES	ESPACIO	ESTRATEGIA
04:09:00 a 06:28:00	X	Planteamiento	4	La iglesia de Springfield organiza una Misa por la banda Green Day, mientras Bart juega un videojuego "Baby last" y el abuelo Abraham Simpson tiene una revelación "divina"	El padre Timothy Lovejoy, Flander Homero, Marge, Lisa, Bart, Maggie y Abraham. Ciudadanos de Springfield.	Iglesia de Springfield	Hueco estratégico-misterio
		Desarrollo					
		Resolución					
	X	Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					
	X	Nuclear					
		Complementario					
		Relleno					
	X	Escena inicial					
	Mid point						

		Desenlace					
		Anticlimax					

ID PELÍCULA	5	TÍTULO:	Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película				
TIEMPO	X	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESC.	SUCESOS	PERSONAJES	ESPACIO	ESTRATEGIA
07:21:00 a 08:52:00	X	Planteamiento	6	Homero haciendo sus tareas pendientes en la casa	Homero, Maggie, Bart Simpson y Flander	Patio de su casa	Pistas migratorias-lugares
		Desarrollo					
		Resolución					
	X	Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					
	X	Complementario					
		Relleno					

	X	Escena inicial					
		Mid point					
		Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID</b>	<b>6</b>	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				

PELÍCULA							
TIEMPO	X	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESC.	SUCESOS	PERSONAJES	ESPACIO	ESTRATEGIA
11:09:00 a 14:06:00	X	Planteamiento	9	Homero reta a Bart para ir a Krusty Burger y regresar a casa en patineta desnudo.	Homero, Bart, Ralph Wiggum y Clancy Wiggum	Calles de Springfield	Pista migratoria-objeto, comprensión adicional - repensar
		Desarrollo					
		Resolución					
	X	Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					
	X	Complementario					
		Relleno					
	X	Escena inicial					

		Mid point					
		Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	7	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	X	<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
14:06:01 a 15:24:00	X	Planteamiento	10	Homero y Bart entran Krusty Burger para comer unas hamburguesas	Homero, Bart Simpson, Ned Flanders, Rod y Todd Flanders, Krusty, el payaso	Krusty Burger	Agujero de conejo- parque temático y pieza publicitaria
		Desarrollo					
		Resolución					

	X	Detonante	y se ve a Krusty haciendo una publicidad de la hamburguesa Tapa arterias y una vez terminada la grabación, da la orden para matar al cerdo, es ahí cuando Homero rescata a Plopper.			
		Conflicto				
		Crisis Climax				
	X	Nuclear				
		Complementario				
		Relleno				
		Escena inicial				
	X	Mid point				
		Desenlace				
		Anticlimax				
<b>ID PELÍCULA</b>	<b>8</b>	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>			

TIEMPO	X	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESC.	SUCESOS	PERSONAJES	ESPACIO	ESTRATEGIA
18:52:00 a 19:47:00		Planteamiento	13	Bart y Flanders pescando en el lago, de pronto a Bart se le cae la caña favorita de Flanders y Bart piensa que lo va a estrangular, pero solo le da una palmadita en la espalda, dándole a entender que es así como se trata a los niños.	Bart Simpson y Ned Flanders.	Lago de Springfield	Comprensión adicional
	X	Desarrollo					
		Resolución					
	X	Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					
	X	Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
	X	Mid point					

		Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	<b>9</b>	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	<b>X</b>	<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>SEC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
23:33:00 a 23:47:00		Planteamiento	18	El inspector de sanidad clausura la tienda de rosquillas y su amigo Lenny llama a Homero para decirle que están dando las donas gratis.	Homero Simpson, su amigo Lenny y Clancy Wiggum	Tienda de donas	Agujero de conejo- Parque temático
	<b>X</b>	Desarrollo					
		Resolución					
	<b>X</b>	Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					

		Nuclear					
	X	Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
	X	Mid point					
		Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	<b>10</b>	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	<b>X</b>	<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
24:57:00		Planteamiento	20	Bart y	Bart Simpson y	Montaña	Efecto de

a 25:45:00	X	Desarrollo		Flanders pasean como "padre e hijo"	Ned Flanders	de Springfield	validación - conocimiento adicional
		Resolución					
	X	Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					
	X	Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
	X	Mid point					
		Desenlace					
		Anticlimax					

ID PELÍCULA	11	TÍTULO:	Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película				
TIEMPO	X	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESC.	SUCESOS	PERSONAJES	ESPACIO	ESTRATEGIA
25:46:00 a 27:00:00		Planteamiento	21	El jefe del escuadrón de protección ambiental le da a escoger entre 5 opciones para ayudar a la madre tierra y detener la contaminación, es ahí donde el presidente Schwarzenegger elige la opción 3 sin leerla, la cual consiste en cubrir a Springfield con un	Russ Cargill y el presidente de Springfield, Schwarzenegger	La casa del Presidente Schwarzenegger	Hueco estratégico-misterio, Efecto de validación-recompensa.
	X	Desarrollo					
		Resolución					
		Detonante					
	X	Conflicto					
		Crisis Climax					
	X	Nuclear					
		Complementario					
		Relleno					

		Escena inicial		gran domo.			
	X	Mid point					
		Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	12	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	X	<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
27:01:00 a 30:13:00	X	Planteamiento	22	Cubren a Springfield con un DOMO , debido a la gran contaminación que tiene el lago de la ciudad	Ciudadanos de Springfield, Homero Simpson, Marge, Lisa, Bart y Maggie.	La ciudad Springfield	Agujero de conejo-parque temático
		Desarrollo					
		Resolución					
		Detonante					

	X	Conflicto					
		Crisis Climax					
	X	Nuclear					
		Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
	X	Mid point					
		Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	<b>13</b>	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	<b>X</b>	<b>SITUACIÓN</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>

		DRAMATICA					
32:49:00 a 37:47:00		Planteamiento	25	Multitud furiosa quiere matar a Homero despues de enterarse que el fue el culpable de que encerrarán a Springfield en un domo gigante	Ciudadanos de Springfield, Homero Simpson, Marge, Lisa, Bart y Maggie.	Las calles de Springfield	Comprensión adicional - repensar y Efecto de validación: En el cómc #149
	X	Desarrollo					
		Resolución					
		Detonante					
		Conflicto					
	X	Crisis Climax					
	X	Nuclear					
		Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
	X	Mid point					
		Desenlace					

		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	<b>14</b>	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	<b>X</b>	<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
44:54:00 a 45:55:00		Planteamiento	30	La familia Simpson están en la gasolinera, luego de haber ganado el auto en ese concurso de feria, Marge en el mini market se da cuenta de le cartel "Se busca" con el rostro de cada uno de su familia, es ahí	El vendedor de la tienda, Homero Simpson, Marge, Lisa, Bart, Maggie y la familia similar a Los Simpson, que no se conoce su nombre.	En la gasolinera en las afueras de Springfield	Comprensión adicional - repensar
		Desarrollo					
	<b>X</b>	Resolución					
		Detonante					
	<b>X</b>	Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					

		Complementario		donde Bart le hace unos cambios al cartel y la policía captura a la familia equivocada.			
	X	Relleno					
		Escena inicial					
		Mid point					
	X	Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	15	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	X	<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
49:42:00 a 50:32:00		Planteamiento	33	Kent Brockman, el	Kent Brockman, Helen	La ciudad Springfield	Comprensión adicional- Característica
		Desarrollo					

	X	Resolución		<p>periodista de la ciudad reporta los sucesos que están ocurriendo después de estar 93 días bajo el domo, se ve algunas ciudadanas en un club de lectura perdiendo el control y también se ve al padre de Milhouse en una reunión del alcohólicos anónimos.</p>	<p>Lovejoy, Luann Van Houten, Agnes Skinner, Barney Gumble, Kirk Van Houten, Gary Chalmers y algunos ciudadanos de Springfield.</p>		clave
		Detonante					
	X	Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					
	X	Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
	X	Mid point					
		Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	<b>16</b>	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				

TIEMPO	X	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESC.	SUCESOS	PERSONAJES	ESPACIO	ESTRATEGIA
51:38:00 a 53:51:00		Planteamiento	35	Marge se levanta de la cama al darse cuenta que Springfield será destruido y Homero se queda en la cama; y atrás se ve un cuadro pintado que está firmado por Marge. Dando a entender que Marge tiene talento para la pintura y esto se refleja en un episodio de la serie de televisión.	Homero Simpson, Marge, Bart, Lisa y Maggie.	Cabaña de Alaska	Pista migratorio-Objetos
		Desarrollo					
	X	Resolución					
	X	Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					
	X	Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
	X	Mid point					

		Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	17	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	X	<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
01:10:20 a 01:12:07		Planteamiento	50	Homero tiene una epifanía y se da cuenta que él puede salvar a Springfield sacando la bomba por el hueco de la cúpula, pero antes de eso va en busca de Bart para que salven a la	Homero y Bart Simpson	La ciudad Springfield	Efecto de validación-recompensa
		Desarrollo					
	X	Resolución					
		Detonante					
	X	conflicto					
	Crisis Climax						

	X	Nuclear		ciudad juntos.			
		Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
		Mid point					
	X	Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	18	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	X	<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
01:12:18		Planteamiento	52	Bart y	Homero y Bart	La ciudad	Efecto de

a 01:14:17		Desarrollo		Homero se dirigen hacia el hueco del domo y se piden disculpas por el comportamiento que ambos han tenido, al darse cuenta que falta poco tiempo para que la bomba exploté Bart arroja la bomba y la explosión destruye el domo que tenía encerrada a la ciudad.	Simpson	Springfield	validación- conocimiento adicional y comprensión adicional
	X	Resolución					
		Detonante					
	X	Conflicto					
		Crisis Climax					
	X	Nuclear					
		Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
		Mid point					
		Desenlace					
	X	Anticlimax					

ID PELÍCULA	19	TÍTULO:	Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película				
TIEMPO	X	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESC.	SUCESOS	PERSONAJES	ESPACIO	ESTRATEGIA
01:14:18 a 01:14:33		Planteamiento	53	Ciudadanos celebran ser libres	Ciudadanos de Springfield y el doctor Nick Riviera	La ciudad Springfield	Hueco estratégico - Pieza faltante
		Desarrollo					
	X	Resolución					
		Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					
	X	Complementario					
		Relleno					

		Escena inicial					
		Mid point					
	X	Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	<b>20</b>	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	X	<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
01:14:34 a 01:15:25	X	Planteamiento	54	Homero y Bart acorralados por el villano Russ Cargill	Russ Cargill, Homero Simpson, Bart y Maggie.	En la colina de Springfield	Comprensión adicional- repensar
		Desarrollo					
		Resolución					
		Detonante					

	X	Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					
	X	Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
	X	Mid point					
		Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	21	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	X	<b>SITUACIÓN</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>

		DRAMATICA					
01:15:26 a 01:16:07		Planteamiento	55	Lisa y Colin se reencuentran y se van a comer un helado	Lisa Simpson y Colin	Las calles de Springfield	Huecos estrategicos-Pieza faltante
		Desarrollo					
	X	Resolución					
		Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					
	X	Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
		Mid point					
	X	Desenlace					

		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	22	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	X	<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
01:16:08 a 01:17:02		Planteamiento	56	Homero se reencuentra con los ciudadanos y celebran porque la ciudad era libre y ya no se encontraban encerrados por el domo gigante.	Ciudadanos de Springfield, Homero Simpson, Marge, Bart, Lisa, Maggie y su perro "ayudante de santa"	La ciudad Springfield	Efecto de validación- conocimiento adicional
		Desarrollo					
	X	Resolución					
		Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					

	X	Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
		Mid point					
	X	Desenlace					
		Anticlimax					
<b>ID PELÍCULA</b>	<b>23</b>	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>				
<b>TIEMPO</b>	X	<b>SITUACIÓN DRAMÁTICA</b>	<b>ESC.</b>	<b>SUCESOS</b>	<b>PERSONAJES</b>	<b>ESPACIO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>
01:20:10 a 01:20:53		Planteamiento	1 POST	Cuando	Homero	Cine	Efecto de
		Desarrollo	CRÉDITOS	termina la película	Simpson, Marge, Bart,		validación-

	X	Resolución	<p>La familia Simpson se retira del cine y Maggie señala la pantalla del cine y dice su primera palabra "secuela"</p>	<p>Lisa y Maggie.</p>		<p>conocimiento adicional</p>
		Detonante				
		Conflicto				
		Crisis Climax				
		Nuclear				
	X	Complementario				
		Relleno				
		Escena inicial				
		Mid point				
	X	Desenlace				
		Anticlimax				
<b>ID PELÍCULA</b>	<b>24</b>	<b>TÍTULO:</b>	<b>Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película</b>			


TIEMPO	X	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESC.	SINOPSIS	PERSONAJES	ESPACIO	ESTRATEGIA
1:28:00		Planteamiento	Película completa	Homero debe salvar a la ciudad de Springfield de una catástrofe que él mismo ha creado. Todo empieza con Homero, su nueva mascota, que es un cerdo y un silo lleno de excremento que comienza a filtrar; una turba busca venganza.	Homero Simpson, Marge, Bart, Lisa y Maggie.	La ciudad Springfield	Agujero de conejo-souvenir, Agujeros de conejo-Disfraces
		Desarrollo					
		Resolución					
		Detonante					
		Conflicto					
		Crisis Climax					
		Nuclear					
		Complementario					
		Relleno					
		Escena inicial					
		Mid point					

		Desenlace					
		Anticlimax					

**ANEXO 5: MATRIZ DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

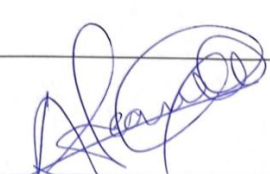
<b>MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS</b>				
<b>Título de la investigación:</b>	Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película			
<b>Línea de investigación:</b>	Desarrollo sostenible y Gestión empresarial/ Transmedia en el desarrollo sostenible.			
<b>Apellidos y nombres del experto:</b>	Mg. Baca Cáceres Diego Alonso			
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable:</b>	Estrategias de la narrativa transmedia			
<p>Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.</p>				
Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona 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	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		
<b>Sugerencias: Ninguna</b>				
<b>Firma del experto:</b>				
				

Fuente: Elaboración propia

<b>MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS</b>				
<b>Título de la investigación:</b>	Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de Los Simpson: La película			
<b>Línea de investigación:</b>	Desarrollo sostenible y Gestión empresarial/ Transmedia en el desarrollo sostenible.			
<b>Apellidos y nombres del experto:</b>	Mg. Mario Chumpén Espinoza			
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable:</b>	Estrategias de la narrativa transmedia			
Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.				
Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona 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	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		
<b>Sugerencias: el instrumento se puede aplicar como esta diseñado</b>				
<b>Firma del experto:</b>				

ANEXO N° 2. Matriz para la evaluación de experto

Tabla 42:  
Matriz para evaluación de experto

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS				
<b>Título de la investigación:</b>	Análisis de las estrategias transmedia en la narrativa de la película Los Simpson, en Lima, 2021.			
<b>Línea de investigación:</b>	Desarrollo sostenible y Gestión empresarial/ Transmedia en el desarrollo sostenible.			
<b>Apellidos y nombres del experto:</b>	Mg. Alfredo Antenor Cautín Martínez			
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable:</b>	Estrategias de la narrativa transmedia			
Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.				
Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona 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	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		
<b>Sugerencias: Ninguna</b>				
				
<b>Firma del experto:</b>				

Fuente: Elaboración propia