



FACULTAD DE COMUNICACIONES

CARRERA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS DIGITALES

“ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA
COMO ESTRATEGIA COMUNICACIONAL DE LA
BANDA TWENTY ONE PILOTS (2015 - 2018) EN
MEDIOS DIGITALES”

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

Autor:

Samuel Cristian Cardenas Llenque

Asesora:

Mg. Norma Inés Caldas Gayoso

<https://orcid.org/0000-0003-4118-8014>

Lima - Perú

2024

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	PEPE ALEXANDER HIDALGO JIMENEZ
	Nombre y Apellidos

Jurado 2	Norma I. Caldas Gayoso
	Nombre y Apellidos

Jurado 3	Juan José Ricardo Oviedo Céspedes
	Nombre y Apellidos

INFORME DE SIMILITUD

COMUNICACIONAL BANDA TWENTY ONE PILOTS (2015 - 2018)_FINAL

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	1 %
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
3	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
5	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
6	es.wikipedia.org Fuente de Internet	<1 %
7	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	<1 %
8	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
9	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	

DEDICATORIA

A aquél que siempre me guardó y permitió que llegue
hasta acá: Dios

A mi modelo a seguir y mentor en la vida: mi padre Juan
Mariano Cardenas Gamboa

A mi mayor confidente e inspiración por ser cada día
mejor: mi madre Gladys Esther Llenque Fiestas

Todo por ustedes y para ustedes, los amo.

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento muy grande a mis padres, Juan Mariano Cardenas Gamboa y Gladys Esther Llenque Fiestas por esforzarse por mí siempre y demostrarme en todo momento que con esfuerzo todo puede ser posible, los amo.

A Percy Ramos Huamán por convertirse en parte de mi familia y como uno, siempre apoyarme y brindarme ánimos para seguir adelante en la vida, siempre con su positivismo y comprensión.

A Yolanda Quispe Aldonate quien me acompañó en gran parte de mi vida y me brindó cariño y comprensión en los momentos más difíciles.

A mis abuelos Alejandrina Fiestas Gonzales y Jose Llenque Chonto por ser parte de mi formación y crecimiento.

A mis abuelos Odilon Cardenas Huachin y Bertha Gamboa Echevarria que desde el cielo siempre me acompañaron y cuidaron.

Finalmente, un agradecimiento especial a mis asesores Diego Alonso Baca Cáceres y Norma Inés Caldas Gayoso, por todas las horas de instrucción y enseñanza a lo largo de mi investigación.

- “Once a ranger, always a ranger”

TABLA DE CONTENIDO

JURADO EVALUADOR	2
INFORME DE SIMILITUD	3
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTO.....	5
TABLA DE CONTENIDO	6
ÍNDICE DE TABLAS.....	7
ÍNDICE DE FIGURAS	8
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA	23
CAPÍTULO III. RESULTADOS	33
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	103
REFERENCIAS	109
ANEXOS	113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1..... 27

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	36
Figura 2	37
Figura 3	39
Figura 4	39
Figura 5	40
Figura 6	42
Figura 7	43
Figura 8	46
Figura 9	47
Figura 10	48
Figura 11	49
Figura 12	49
Figura 13	51
Figura 14	52
Figura 15	53
Figura 16	55
Figura 17	56
Figura 18	57
Figura 19	59
Figura 20	62
Figura 21	63
Figura 22	68
Figura 23	69
Figura 24	70
Figura 25	71
Figura 26	72
Figura 27	74
Figura 28	75
Figura 29	76
Figura 30	76
Figura 31	77
Figura 32	78
Figura 33	79
Figura 34	81
Figura 35	87
Figura 36	88

Figura 37	89
Figura 38	90
Figura 39	91
Figura 40	93
Figura 41	94
Figura 42	95
Figura 43	96
Figura 44	97
Figura 45	97
Figura 46	97

RESUMEN

En la presente investigación que lleva por título “Análisis de la narrativa transmedia como estrategia comunicacional de la banda twenty one pilots (2015 - 2018) en medios digitales”, se tiene como finalidad reconocer el uso de la narrativa transmedia como estrategia comunicacional por parte de la banda estadounidense Twenty One Pilots en sus medios digitales.

Bajo esa premisa, se elaboró una investigación de carácter cualitativo no experimental, utilizando a su vez el método empírico y el diseño transversal descriptivo. Como método de investigación se empleó la observación científica, por lo tanto, como instrumento de investigación se utilizó las fichas de observación aplicadas a las publicaciones realizadas por la banda Twenty One Pilots en medios digitales entre los años 2015 y 2018 para la difusión de sus discos Blurryface y Trench.

Los resultados obtenidos de la investigación realizada permiten afirmar que la banda Twenty One Pilots emplea satisfactoriamente el uso de la narrativa transmedia como estrategia comunicacional en medios digitales. A su vez, los resultados mostraron de qué manera se empleó la narrativa transmedia en los productos publicados por la banda, formando así una narrativa expandida por múltiples plataformas donde los usuarios cumplen un rol activo y participativo.

Palabras clave: Narrativa Transmedia, Historia, Multiplataforma, Participación del usuario, Twenty One Pilots.

ABSTRACT

The present research, titled "Análisis de la narrativa transmedia como estrategia de comunicación de la banda Twenty One Pilots en medios digitales", has the finality to recognize the use of the transmedia storytelling as a communication strategy by the band Twenty One Pilots, on their media.

Under this premise, a non-experimental qualitative research was elaborated, using at the same time the empirical method and the descriptive cross-sectional design. Scientific observation was used as a research method, therefore, observation sheets were applied to recent publications of the band Twenty One Pilots on their media between the years 2015 and 2018 for the diffusion of their albums "Blurryface" and "Trench".

The result obtained of this research, affirms that the band, Twenty One Pilots, uses successfully the transmedia storytelling as a communication strategy for their media. Furthermore, the research shown the way the transmedia storytelling was used on the band products they published, thus forming an expanded multi-platform narrative where users play an active and participative role.

Keywords: Transmedia Storytelling, History, Multi-Platform, User engagement, Twenty One Pilots

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

En la actualidad se vive un contexto global que se caracteriza por los cambios constantes que generan los avances tecnológicos, estos han transformado las formas de difusión y los procesos de comunicación en el mundo entero. Con la introducción y descubrimiento de las posibilidades que brinda la Internet, se han alterado los modos y medios convencionales de hablar, pensar y narrar. Es entonces que la comunicación actual se abre también a través de los espacios multimedia, donde convergen diversas funciones y características de los medios/formatos más clásicos como la televisión y la radio. El teléfono y los ordenadores se han convertido en potentes y versátiles herramientas, que han permitido la generación de un ecosistema que, mediante la transmisión de imágenes, datos y sonidos, favorece una comunicación cada vez más instantánea (Pérez, 2020).

Por lo tanto, debido a los procesos de cambios y avances tecnológicos en la forma de comunicación habitual que se empleaba anteriormente, es que nace el concepto de “Convergencia de medios” que García (2009) lo define como un proceso que se vio favorecido por la implantación general de las tecnologías digitales en las telecomunicaciones, que influencia en aspectos muy distintos y genera una integración de métodos de trabajo, herramientas, lenguajes anteriormente disgregados.

Sin embargo, entre todos los cambios, el más importante es el rol que tiene hoy en día la audiencia. Anteriormente las personas se limitaban a solo recibir el contenido generado por los medios tradicionales de comunicación, que eran dispuestos al público a través de un horario y un formato específico. Pero gracias al avance tecnológico, la nueva estructura de comunicación permite al consumidor jugar un papel más activo, permitiéndole incluso a la

audiencia convertirse a su vez en generadores de contenido, es decir, prosumidores. (Rodríguez, 2014). Por esta razón los grandes productores de contenido masivo/comercial se han visto de cierta manera obligados a buscar, llegar a nuevos espacios y generar diversos procesos de comunicación para un público objetivo que sea cada vez más amplio. Teniendo como escenario de este procedimiento, tanto la Internet como el mismo proceso de convergencia de medios. Los cuales son considerados fuentes constantes que generan nuevas narrativas como: la crossmedia, el crossover y lo transmedia (Lastra, 2016). Según el punto de vista de Abellán y De Miguel (2016), con el surgimiento del escenario transmedial en el mundo y el impacto que generó, tanto el emisor como el receptor de una narrativa, han desarrollado nuevas estrategias para poder implicar cada vez más a sus posibles consumidores. Siendo un conjunto de tácticas que pueden utilizar los usuarios para hacer frente a las clásicas estructuras de poder comunicacional y desarrollar nuevas formas narrativas.

Diferentes industrias buscaron adaptar la narrativa transmedia al método de transmitir sus mensajes para llegar a los consumidores de una manera más diversa, entre ellas la industria musical. Según Sánchez y Viñuela (2017), esto es debido a que la música conecta de manera intensa y emocionalmente con los colectivos y la identidad que ellos tienen. Este es el valor que aprecian las marcas para utilizar la industria musical como productor de experiencias memorables en los consumidores. Así mismo, es la música, con la facultad de llegar a las fibras más sensibles de los seres humanos, la que posee el mayor potencial para narrar historias a la vez que recurre al consumidor y su creatividad. Desde el Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band de The Beatles en la década de los 60, en la actualidad han surgido una mayor cantidad de artistas del género rock que se han favorecido del vínculo inherente

entre el artista y el fan, para construir mundos narrativos utilizando los álbumes conceptuales como recurso. Mundos a los que terminan de dar vida el oyente y su imaginación, que luego son materializados a través de las múltiples plataformas que tienen a su disposición los artistas, para utilizar su creatividad. (Rodríguez, 2014)

Para la realización de este trabajo de investigación se recopiló diversos estudios efectuados con anterioridad, tanto en el ámbito internacional como nacional, con el fin de que este estudio se vea enriquecido en un marco compuesto por diversos autores que definen los principios de la narrativa transmedia y su aplicación en la industria musical. Los estudios presentados a continuación respetan en su totalidad la variable problema planteada para esta investigación.

En el ámbito internacional se registraron los siguientes antecedentes:

Sharpe (2015) realizó un artículo científico para la revista Razón y palabra, en la Universidad Iberoamericana de México, titulada: La narrativa transmedia y el contenido generado por usuarios como estrategias para la música independiente. Casos: Sigur Rós y Vetusta Morla, con el objetivo de describir el uso que estas agrupaciones le dan a la narrativa transmedia, para esto utilizó la metodología cualitativa y comparativa. La muestra estuvo compuesta por 2 agrupaciones de música independiente, por ello se aplicaron instrumentos como el análisis documental y la guía de observación. Finalmente, las conclusiones señalan que dichas bandas expanden un mundo narrativo en su producción musical y los derivados de la misma, transformando así la promoción y distribución de las producciones musicales en experiencias de creación y/o entretenimiento para sus consumidores.

Por otro lado, Marti (2016) realizó una tesis de Maestría en la Universitat Jaume de España, la cual lleva por título: Música y transmedia: Gorillaz como estudio de caso. El estudio tiene como objetivo investigar los procedimientos transmedia presentes en diversas industrias culturales, y cómo consiguió adaptarse también a la industria musical. La metodología de investigación empleada es mixta, cualitativa y cuantitativa, con una muestra de 32 medios online no oficiales, para ello se aplicó técnicas de observación, investigación documental y análisis de contenido. Finalmente, se concluyó que la banda Gorillaz si desarrolla un contenido narrativo, ya que en el análisis de los videoclips de esta banda se observó una historia con personajes recurrentes y un marco espacio-temporal. De igual manera el universo multiplataforma creado por el grupo es un ejemplo de la convergencia mediática, con el fin de proporcionar a sus consumidores experiencias y métodos de recepción novedosos.

También se tomó en cuenta la investigación de Hilario (2015), quien realizó una tesis de maestría en la Universidad de Murcia, la cual se titula: Narrativa Transmedia como estrategia de comunicación en el sector de la música, teniendo como caso específico a la banda británica Coldplay. La metodología empleada en esta investigación es un estudio de caso, cualitativo, descriptivo y exploratorio usando como muestra la inspección de las herramientas y plataformas que son empleadas por la banda. Se aplicaron para esta investigación técnicas de observación y análisis de contenido, concluyendo que la banda Coldplay, utilizaba con gran provecho la narrativa transmedia construida para su música. Generando una experiencia totalmente diferente a los consumidores de su contenido, que no solo se enfocan en las canciones y videoclips, sino que estas se diversifican a más plataformas creando un gran universo narrativo.

Finalmente, Velásquez (2016) en su tesis de Licenciatura en la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia titulado, Proyecto Pronoia: Modelo del detonante conveniente, estrategia publicitaria de narrativa transmedia para el posicionamiento de proyectos musicales. Concluye que las campañas publicitarias pueden verse beneficiadas de gran manera con la implementación de la narrativa transmedia, para el posicionamiento de un proyecto musical.

En el ámbito nacional se encontraron las siguientes investigaciones:

Rodas (2017), elaboró una tesis de licenciatura en la Universidad César Vallejo titulada: Análisis de la narrativa transmedia de la franquicia Star Wars desde el punto de vista de expertos en cinematografía. Se realizó la muestra a 8 expertos en cinematografía, llegando a la conclusión de que la narrativa transmedia utilizada en Star Wars posee una base sólida. Ya que la historia es tratada de tal manera que permite que pueda ser expandida a diferentes medios, lo que le asegura una gran cantidad de seguidores a pesar de su antigüedad. No obstante, también cuenta con errores e incoherencias narrativas que pueden perjudicar hoy en día la continuidad del universo creado por George Lucas.

Por otro lado, Sedano (2017) llevó a cabo una tesis de licenciatura en la Universidad Cesar Vallejo que lleva por título: Análisis de la narrativa transmedia en la película peruana Siete Semillas. Para ello se utilizó la metodología cualitativa y el tipo de estudio aplicado, por lo que se emplearon diversas herramientas como la ficha de observación y el análisis de documentos. La conclusión a la que llegó el autor fue que la película “Siete Semillas” cuenta con la presencia de Narrativa Transmedia ya que los fundamentos de la teoría transmedial de

Jenkins y la narratología de Gennette obtienen una dimensión semiótica en la narrativa de la película.

También se tomó en cuenta la investigación realizada por Sotelo (2016), quien realizó una tesis de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú titulada: Transmedia, la magia de la industria: el fenómeno de Harry Potter y su constitución como narrativa transmediática que genera prosumerismo, comunidad y fidelización. Para ello se empleó la metodología cualitativa y se utilizó la ficha de observación y el análisis de documentos como herramientas de investigación. Llegando a la conclusión de que el uso de la narrativa transmedia produce una incidencia asociativa en las personas que consumen el producto, dando pie a la generación de tribus urbanas basadas en su fidelización. Así mismo, los participantes de la tribu se identifican con dicho universo, a raíz de experiencias que han vivido o desean tener en sus vidas enmarcadas en ese mundo extraordinario.

Por último, se tomó en cuenta para esta investigación la desarrollada por Montoya (2019) quien realizó una tesis de maestría en la Universidad de San Martín de Porres, la cual lleva por título: La crítica cinematográfica y las narrativas transmedia en los contenidos de Cinesmero, para la cual se empleó la metodología cualitativa y el tipo de estudio es exploratorio y descriptivo. La muestra de este trabajo es no probabilística y se les aplicó a 4 profesionales en la crítica cinematográfica. Se utilizó la guía de análisis de contenido y la guía de entrevistas estructuradas como herramientas de recolección de datos. Se llegó a la conclusión de que los principios transmediáticos se utilizan en función de la crítica cinematográfica, por medio de la viralización del contenido y la generación de novedosas experiencias narrativas.

Es preciso señalar que la creación del término “Narrativa transmedia” o “*Transmedia Storytelling*” se le adjudica a Henry Jenkins, quien en el artículo titulado: “*Technology Review*” realizado para la “*Massachusetts Institute of Technology*” (MIT) en el año 2003. Señaló el acceso de las audiencias a una nueva era de convergencia de medios, lo cual vuelve ineludible el tránsito de contenidos por diversos canales. (Scolari, 2013). No obstante, Scolari agrega que, el tratar de dar una definición a la transmedia es introducirse en una *galaxia semántica* que es ampliada a medida que múltiples autores plantean su propio enfoque. Existe la teoría que considera que la narrativa transmedia debe involucrar al menos tres medios como mínimo. No obstante, existen posturas que no consideran en su definición las adaptaciones y otras que consideran las recapitulaciones como una versión alterna al relato original. (Matrì, 2016). Por lo pronto y para fines de esta investigación se empleará la definición otorgada por Scolari (2013), quien determina que la narrativa transmedia es un relato que se desarrolla por medio de diversas plataformas comunicacionales, al mismo tiempo que parte de los espectadores cumple un rol participativo en este procedimiento de expansión. Por su parte, Corona (2016) citando a Jenkins (2003) afirma que, para considerar un relato como transmedia, se deben considerar 2 elementos importantes. El primero de ellos es la expansión, lo cual implica que diversos fragmentos independientes de una sola narrativa se diseminan a través de dos o más formatos, textualidades o medios. El segundo elemento es contar con la participación de los consumidores, a los cuales se les da la oportunidad de intervenir, resignificar o modificar al menos una parte de los contenidos originales. Redistribuyendo, agregando y elaborando nuevos elementos a la narrativa.

Caso de estudio: Banda Twenty One Pilots

La banda fue formada en el año 2009 por Tyler Joseph quien era el vocalista junto a sus amigos de la infancia Nick Thomas como guitarrista y Chris Salih como bajista, juntos comenzaron tocando en clubes a los alrededores de Columbus, en sus inicios no contaban con un nombre, pero posteriormente adoptaron el nombre de Twenty One Pilots y sacaron el álbum homónimo el mismo año, con esto la banda comenzó a recorrer distintos lugares de Ohio y a participar de diversos concursos en importante lugares de Columbus con la finalidad de comercializar la banda y hacerse conocidos.

Posteriormente, a mediados de año 2011 Chris Salih decide retirarse del proyecto debido a que quería enfocarse en su trabajo y solo un mes después le sigue Nick Thomas quien tenía el deseo de dedicarse al completo a sus estudios, pero antes de abandonar la banda, Salih invita a Josh Dun para tomar su lugar en la banda y luego de ver el gran potencial de Joseph, este decide abandonar sus proyectos personales y unirse a Twenty One Pilots.

Con la nueva alineación conformada solo por Tyler Joseph y Josh Dun, la banda Twenty One Pilots lanza su segundo álbum llamado *Regional at Best* el cual fue producida casi en su totalidad solo por Joseph, después de meses de trabajo y con un nombre ganado en los alrededores de Columbus, la banda logra hacer un lleno total en *Columbus Newport Music Hall*, esto llamó mucho la atención de varios sellos discográficos quien vieron en la banda un alto potencial musical y comercial.

En el año 2012 comenzaron a realizar diversos conciertos bajo el sello *Atlantic Record*, posteriormente lanzaron un EP junto al sello discográfico *Fueled by Ramen* titulado *Three Songs* y continuaron trabajando juntos en el siguiente álbum de la banda y el primero bajo un sello discográfico llamado *Vessel* el cual lanzó a la banda al éxito internacional con canciones como *Hold on to you*, *Car Radio* y *House of Gold*.

Es así como en el año 2015 se lanza el álbum *Blurryface* el cual consagra a la banda

en lo más alto con canciones como *Stressed Out* el cual ocupó el 2° puesto en el ranking Billboard Top-Five Single, a su vez el álbum *Blurryface* alcanzó el 1° puesto en el ranking *Top Billboard 200*, todo este éxito ocasionado por el álbum llevó a la banda a ganar su primer Grammy en la categoría “Mejor Duo/Grupo Alternativo) con la canción *Stressed Out* en el año 2017, luego de una gira internacional, la banda anunció en su cuenta oficial de Twitter un descanso mediante diversas y misteriosas imágenes.

Finalmente, en el año 2018 la canción *Hometown* obtuvo la certificación Gold por parte de la *Recording Industry Association of America* (RIAA), convirtiendo así a *Blurryface* como el primer álbum de larga duración en conseguir que todas sus canciones tengan al menos un disco de oro. Durante el mismo año la banda rompió su largo descanso lanzando las canciones *Jumpsuit* y *Nico and the Niners* los cuales lograron rápidamente los primeros lugares en el *Billboard Top Rock Songs Chart* y semanas después continuaron las canciones *Levitate* y *My Blood* anunciando así su quinto álbum *Trench*.

La presente investigación es de gran relevancia debido a que la narrativa transmedia es un recurso multidisciplinar, que ha cambiado la forma de no solo de comunicar, si no el de permitir que los receptores participen de forma más activa en este mismo proceso. Cada vez más industrias se ven interesadas en ella por lo cual investigar su aplicación y desarrollo permite comprender un recurso narrativo que cada vez es más utilizado en los medios audiovisuales. Asimismo, la narrativa transmedia es una herramienta relativamente novedosa en el Perú, puesto que pocas son las industrias peruanas de entretenimiento que emplean este recurso en el desarrollo de sus proyectos, siendo un recurso aún menos utilizado en la industria musical peruana. El presente estudio de las narrativas transmedia en la industria

musical, permitirá conocer de qué manera se relacionan y cómo puede ser empleada en beneficio de las bandas musicales, tanto en su posicionamiento como en la interacción y fidelización de sus seguidores. Finalmente es importante precisar que la presente investigación es de carácter cualitativa y para fines del estudio se ve conveniente no establecer una hipótesis. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) en la mayoría de estudios cualitativos no es habitual probar una hipótesis, ya que estas se generan a lo largo del proceso y son perfeccionadas a medida que se recaban más datos o teniendo la posibilidad que sea un resultado del estudio.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo la narrativa transmedia es aprovechada como estrategia comunicacional por la banda Twenty One Pilots en medios digitales?

1.3 Limitaciones

Es importante precisar que se encontraron limitantes en el desarrollo de la presente investigación, ya que, si bien la narrativa transmedia es un término que lleva años siendo investigado, aún en la actualidad sigue siendo un campo semánticamente inestable. Esto debido al aporte de diversos investigadores quienes emplean distintas definiciones y nombran a estas experiencias narrativas de diferentes maneras.

A su vez, fue también una limitante, la reducida cantidad de investigaciones relacionadas a la narrativa transmedia a nivel nacional, dado que el anteriormente mencionado campo de estudio ha sido ínfimamente explorado en nuestro país tanto en la

realización de pesquisas sobre la narrativa transmedia, como la utilización y aplicación de la misma como estrategia comunicacional en los diversos proyectos aplicables.

Por lo que las limitaciones anteriormente mencionadas se deben tener en cuenta en posteriores investigaciones sobre las narrativas transmedia.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Reconocer la narrativa transmedia como estrategia comunicacional utilizada por la banda Twenty One Pilots en medios digitales

1.4.2 Objetivos específicos

- Analizar la historia planteada por la banda Twenty One Pilots en medios digitales.
- Identificar las multiplataformas que emplea la banda Twenty One Pilots en medios digitales.
- Determinar la presencia del llamado a la acción de los usuarios en la narrativa transmedia de la banda Twenty One Pilots

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

La presente investigación está planteada desde el enfoque cualitativo ya que esta busca comprender en qué contexto se desarrolla la pregunta de investigación y quienes son los actores involucrados, para proporcionar una respuesta a la misma. Esta es parte de un concepto que poco a poco se va delimitando, lo que deriva en el planteamiento de los objetivos (tanto generales como específicos) y las preguntas de investigación. Se efectúa una revisión de los documentos científicos y se genera un marco teórico, a raíz de esto se determinan las variables y se diseña un plan para probar lo planteado. Posteriormente las variables son medidas en su determinado contexto y finalmente se extraen diversas conclusiones. (Hernández, et al., 2014).

- **Esquema:**

M - O

- **Donde:**

M: Publicaciones realizadas por la banda Twenty One Pilots en medios digitales entre los años 2015 y 2018

O: Análisis de la narrativa transmedia es aprovechada como estrategia comunicacional

Por otro lado, para el desarrollo de este trabajo se busca obtener la información sin manipular la variable de investigación, en ese sentido, se empleará el diseño no experimental. Esto se define como, un análisis que se efectúa sin manipular las variables, en un estudio de este tipo no se genera ninguna situación artificial, sino que se basa en la observación de

situaciones existentes, sin ser originadas intencionalmente por el investigador. En este tipo de pesquisas no es posible manipular las variables, ni tener influencia en ellas, ya que no se tiene control sobre ellas, porque ya se suscitaron y de igual forma sus efectos. (Hernández, et al., 2014). Para continuar, en esta investigación se busca realizar una recolección de datos proporcionados por la realidad, por lo cual se empleará el método empírico. El cual es un conjunto de técnicas prácticas que posibilitan descubrir las características primordiales y relaciones fundamentales del objeto; que son alcanzables a la apreciación sensorial. A su vez, estas representan un nivel en el desarrollo de la investigación cuya definición radica principalmente en la experiencia (Ramos, 2008).

Finalmente, para fines de esta investigación, es oportuno recolectar datos proporcionados en un tiempo específico y determinado, por lo cual se utilizará el diseño transversal descriptivo. El cual, según Hernández, et al. (2014) tiene como finalidad indagar los alcances de las modalidades de una o numerosas variables de investigación en una población, para ello se ubican las variables a un conjunto de personas u otros seres vivos, fenómenos, situaciones, objetos, etc., y se les proporciona una descripción.

2.2. Población y muestra (Materiales, instrumentos y métodos)

Tomando en cuenta las características cualitativas del presente trabajo, este no cuenta con una población o una muestra probabilística. Según Pineda, Alvarado y Canales (1994) el muestreo no probabilístico, conocido también como “muestreo por conveniencia”, ya que no se realiza de forma aleatoria. Por lo cual, no se conoce la probabilidad de selección de cada una de las unidades o elementos del universo. Este tipo de muestreo se caracteriza por el

hecho de que el investigador hace la selección de la muestra siguiendo ciertos criterios que son identificados para fines del estudio

Los criterios empleados para seleccionar las muestras de la presente investigación son, en primer lugar, como criterio de inclusión se consideraron las fechas de publicación entre los años 2015 y 2018 de los elementos en los medios digitales, siendo durante este intervalo la publicación de las dos producciones musicales analizadas en esta investigación “Blurryface” (17 de mayo del 2015) y “Trench” (05 de octubre del 2018). En segundo lugar, como criterios de exclusión la selección de la muestra no tuvo en cuenta elementos publicados en medios digitales que sean de tipo publicitario, promocional o de presentaciones en vivo que no contribuyan al análisis de la narrativa transmedia de la banda.

Para la realización de este trabajo de investigación se eligió a la población de estudio según el criterio del investigador, y está son todas las publicaciones realizadas por la banda a través de medios digitales.

El dúo musical Twenty One Pilots es de origen estadounidense, en específico, de Columbus, Ohio. Esta banda vio la luz en el año 2009 y fue fundada por el vocalista Tyler Joseph junto a Nick Thomas y Chris Salih, estos dos últimos se retiraron del proyecto musical en el año 2011 y posteriormente llegó Josh Dun, con el que se mantiene en actividad hasta hoy en día. Como banda sin sello discográfico Twenty One Pilots lanzó dos álbumes, el primero es un homónimo lanzado en el año 2009 y el segundo se titula *Regional at Best* el cual salió en el año 2011. Debido al éxito que obtuvo este dúo, firmaron con la productora musical Fueled by Ramen en el año 2012. Donde, hasta el momento, van lanzando 3 álbumes titulados *Vessel* en el año 2013, *Blurryface* en el año 2015 y finalmente *Trench* en el año 2018. Con lo anteriormente descrito, el autor ha determinado tomar como muestra de la

investigación las publicaciones realizadas por la banda Twenty One Pilots en medios digitales entre los años 2015 y 2018 para la difusión de sus discos *Blurryface* y *Trench*.

Blurryface es el cuarto disco de la banda y el segundo disco de estudio, fue lanzado un 17 de mayo del año 2015 bajo el sello discográfico de Fueled by Ramen. Es considerado el álbum que revolucionó a la banda ya que, si bien su antecesora *Vessel* (2013) dio reconocimiento a la banda. Este álbum, con éxitos como: *Ride*, *Stressed Out*, *Heavydirtysoul*, entre otros, logró catapultar a la banda como líderes de una nueva generación de bandas y referente de múltiples seguidores (Revista *ROCKZONE*, 2018). Este álbum está basado en un personaje ficticio creado por la banda llamado “*Blurryface*” el cual, según el vocalista, es la representación de los miedos e inseguridades de él como individuo.

Por su parte, *Trench* es, hasta la fecha de redacción de este trabajo de investigación, el último álbum publicado por la banda estadounidense. Fue lanzado el 5 de octubre del año 2018 bajo el mismo sello discográfico del álbum anterior y cuenta con seis sencillos musicales. Este disco sale a la luz luego de un tiempo de silencio de la banda, donde no se daba ninguna interacción a sus redes y es considerado por los fans como la continuación narrativa del anterior álbum. Presenta nuevos personajes como: los obispos, los banditos, etc. A su vez se ve al protagonista de dicha historia, el vocalista Tyler Joseph, en nuevos escenarios ficticios como: *DEMA*.

Tabla 1

Elementos observados

N ^o	Elemento	Álbum	Año	Plataforma
1	Videoclip - Stressed Out	Blurryface	2015	Youtube
2	Videoclip - Heathens	Blurryface	2016	Youtube
3	Videoclip - Heavydirtysouls	Blurryface	2017	Youtube
4	Videoclip - Fair Local	Blurryface	2015	Youtube
5	Videoclip - Ride	Blurryface	2015	Youtube
6	Videoclip – Lane Boy	Blurryface	2015	Youtube
7	Videoclip – Tear in my heart	Blurryface	2015	Youtube
8	Publicación en Twitter	Blurryface	2017	Twitter
9	Publicación en Twitter	Blurryface	2017	Twitter
10	Publicación en Twitter	Blurryface	2017	Twitter
11	Publicación en Twitter	Blurryface	2017	Twitter
12	Publicación en Twitter	Blurryface	2017	Twitter
13	Publicación en Twitter	Blurryface	2017	Twitter
14	Publicación en Twitter	Blurryface	2017	Twitter
15	Página oficial de mercancía	Trench	2018	Página Web
16	Página web publicada por la banda	Trench	2018	Página Web
17	Imagen	Trench	2018	Página Web
18	Imagen	Trench	2018	Página Web
19	Imagen	Trench	2018	Página Web
20	Imagen	Trench	2018	Página Web

2 1	Imagen	Trench	2018	Página Web
2 2	Imagen	Trench	2018	Página Web
2 3	Gif	Trench	2018	Página Web
2 4	Imagen	Trench	2018	Página Web
2 5	Imagen	Trench	2018	Página Web
2 6	Gif	Trench	2018	Página Web
2 7	Imagen	Trench	2018	Página Web
2 8	Gif	Trench	2018	Página Web
2 9	Imagen	Trench	2018	Página Web
3 0	Gif	Trench	2018	Página Web
3 1	Imagen	Trench	2018	Página Web
3 2	Imagen	Trench	2018	Página Web
3 3	Imagen	Trench	2018	Página Web
3 4	Publicación en Instagram	Blurryface	2017	Instagram
3 5	Publicación en Instagram	Trench	2018	Instagram
3 6	Publicación en Instagram	Trench	2018	Instagram
3 7	Publicación en Instagram	Blurryface	2016	Instagram
3 8	Video Interactivo	Trench	2018	Spotify
3 9	Imagen	Trench	2018	Spotify
4 0	Imagen	Trench	2018	Spotify
4 1	Imagen	Trench	2018	Spotify
4	Imagen	Trench	2018	Spotify

2				
4	Imagen	Trench	2018	Spotify
3				
4	Publicación en Facebook	Trench	2018	Facebook
4				
4	Publicación en Facebook	Trench	2018	Facebook
5				
4	Publicación en Facebook	Trench	2018	Facebook
6				
4	Videoclip - Jumpsuit	Trench	2018	Youtube
7				
4	Videoclip - Nico and the niners	Trench	2018	Youtube
8				
4	Videoclip - Levitate	Trench	2018	Youtube
9				
5	Official Audio - Bandito	Trench	2018	Youtube
0				
5	Official Audio - Morph	Trench	2018	Youtube
1				
5	Videoclip – My Blond	Trench	2018	Youtube
2				
5	Publicación en Twitter	Trench	2018	Twitter
3				
5	Publicación en Facebook	Blurryface	2017	Facebook
4				
5	Official Audio – Pet Cheetah	Trench	2018	Youtube
5				
5	Official Audio – Leave The City	Trench	2018	Youtube
6				

Fuente: Elaboración propia. 2021

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

En primera instancia, para la presente investigación se determinó como técnica la observación puesto que, se busca analizar un problema de investigación en base al registro visual sistematizado y que presente una lógica. La observación es considerada un procedimiento por el cual es filtrada la información sensorial, a través del método que emplea

el pensamiento los cuales son: idea, juicio y razón; del cual se vale un individuo para edificar su mundo. (Campos y Lule, 2012)

En segundo lugar, ya establecida la técnica que se empleará en la presente investigación, se tomará la ficha de observación como instrumento de análisis. Esta es definida por Campos y Lule (2012) como una herramienta que posibilita al observador establecerse de forma sistemática en aquello que es objeto de estudio; es a su vez el medio que transporta la recopilación y obtención de información y datos de un suceso o fenómeno.

En tercer lugar, se plantea la elaboración de un instrumento de investigación basado en la guía de observación, la cual cuenta con dos apartados: el primero se enfoca en observar los datos específicos del elemento observado y el segundo apartado consta de la observación puntual a las dimensiones establecidas con la matriz de operacionalización de variables. Esta se subdivide en tres apartados: la historia, las multiplataformas y la participación del usuario, según la definición brindada por Scolari (2013).

Finalmente, esta ficha de observación elaborada por el investigador con el propósito de obtener la información necesaria para la realización de esta investigación, se procederá a ser evaluado y validado por dos expertos en narrativa transmedia en pos de demostrar la confiabilidad del instrumento, el magíster Diego Alonso Baca Cáceres, docente de la Universidad Privada del Norte y el magíster en comunicación transmedia Juan Pablo Concha Melgar, docente de la Universidad Privada del Norte.

La presente investigación se divide en cuatro etapas, en las cuales se aplicó la guía de observación como instrumento de investigación a ciertas publicaciones realizadas por la banda Twenty One Pilots en sus medios digitales entre los años 2015 y 2018. Con el fin de

reconocer la narrativa transmedia empleada en la promoción de sus discos *Blurryface* y *Trench*, todo esto es desarrollado bajo un entorno controlado. En la primera etapa, la ficha de datos de la publicación permitirá obtener información como: la fecha de publicación, la plataforma empleada y el formato, en el que fue publicado el post realizado por la banda. En la segunda etapa de la investigación, se continuará aplicando la ficha de observación, pero en esta se pondrá atención en identificar los acontecimientos y los personajes que forman parte de la historia narrada por la banda, a través de las publicaciones en medios digitales. En la tercera etapa se seguirá aplicando la ficha de observación a la muestra seleccionada, pero esta se enfocará en identificar las multiplataformas empleadas por la banda con la finalidad de descubrir las estrategias comunicacionales que se aplicaron en la realización de la narrativa transmedia. En la última etapa de la aplicación del instrumento, se centrará en determinar la participación de los usuarios en las publicaciones realizadas por la banda, con la finalidad de descubrir de qué forma se fomenta la participación de los usuarios en favor de la narrativa transmedia plateada por la banda *Twenty One Pilots*. Posteriormente se procederá a realizar el análisis de datos, que es la etapa del estudio en donde se establecen los enunciados y las ideas más relevantes según los objetivos de investigación o las hipótesis planteadas. Estos enunciados son conceptos y proposiciones desprendidas por el investigador a raíz del examen de datos, estos enunciados son sugeridos por las teorías sociales. (Mejía, 2011). Por lo planteado anteriormente, se procederá a recopilar la información arrojada por la aplicación de la ficha de observación a nuestra muestra, con la finalidad de reconocer la narrativa transmedia utilizada como estrategia comunicacional en la banda *Twenty One Pilots*.

Es importante considerar en este trabajo de investigación los aspectos éticos empleados por el investigador con el propósito de resguardar los valores de la casa de estudios de la Universidad Privada del Norte, del investigador y del trabajo en sí mismo. Para la realización de la presente investigación se observará distintas publicaciones realizadas por la banda y las interacciones que estas generan, por lo que es preciso señalar que, para este fin, no se requiere ningún tipo de autorización ya que se encuentran en medios digitales públicos de libre acceso. Tomando en cuenta lo anteriormente expuesto, una de las posibilidades dentro de la aplicación del instrumento de investigación es poder analizar las interacciones realizadas por los usuarios de dicha banda. Por lo tanto, es importante precisar que se mantendrá en el anonimato los perfiles sociales de estas personas, para de esta manera respetar la privacidad de dichos usuarios.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

La narrativa planteada por la banda Twenty One Pilots se divide en dos fases: *Blurryface* (2015 – 2017) y *Trench* (2018 – 2020), a pesar de que la banda fue formada desde el año 2009 y desde entonces hasta el lanzamiento del disco *Blurryface* tienen otros tres álbumes: *Twenty One Pilots* (2009), *Regional at Best* (2011) y *Vessel* (2013), la banda comenzó a desarrollar una narrativa transmedia a partir de su cuarto álbum titulado *Blurryface* y se expande hasta la actualidad.

3.1 Analizar la historia planteada por la banda Twenty One Pilots en medios digitales.

3.1.1 Narrativa

El 17 de mayo del año 2015, la banda Twenty One Pilots junto al sello discográfico *Fueled by Ramen* subsidiaria de *Warner Music Group* lanzó el cuarto álbum de la banda y segundo álbum de estudio llamado *Blurryface*. Dicho álbum representó la continuidad del éxito anteriormente establecido por el álbum *Vessel*, el nombre de la banda era reconocido cada vez con mayor fuerza a nivel internacional. Este álbum está compuesto por un amplio set list donde se puede ver la influencia de diversos géneros musicales como: hip hop, rap, rock, pop, etc. A su vez se podía observar una estética en los videoclips la cual formaba una llamativa propuesta visual que atrapaba la atención del espectador debido a la falta de una explicación aparente a los sucesos plasmados en la misma. También se realizó una buena campaña de marketing para la promoción del álbum conformada de diversas estrategias publicitarias la cual tuvo su pilar más fuerte en las redes sociales (Twitter, Instagram y Facebook) y abarcó tanto la fase previa al lanzamiento como durante el lanzamiento del

mismo, es preciso tomar en cuenta que parte fundamental del éxito del álbum fue la representación de los miembros de la banda como personajes recurrentes en los videoclips y la implementación de otros personajes como *Blurryface* que enriquecen la narrativa de la misma y crean una conexión con el público.

Blurryface (2015 – 2017)

La banda Twenty One Pilots plasma en el álbum *Blurryface* la temática de la salud mental, la religión y la representación de los miedos, lo cual es recurrente en todos sus álbumes tanto anteriores como posteriores y traza el camino temático que será el principal para entender la narrativa propuesta por la banda, es esto también un motivo del éxito del álbum, ya que la banda busca ser cercano a sus fans (llamados “The Clique”) y que a través de su música puedan encontrar en la narrativa una conexión con sus estados de ánimo y sentimientos. El lanzamiento del álbum *Blurryface* es acompañada de unos videoclips a ciertas canciones los cuales fueron publicados en la plataforma de videos Youtube y promocionados a través de las diversas redes sociales de la banda. Es esta propuesta audiovisual (Música y Videoclips) la cual marca la pauta que seguirá Twenty One Pilots con sus posteriores lanzamientos. Los videoclips que conforman el álbum *Blurryface* son seis: *Lane Boy*, *Tear in my heart*, *Stressed Out*, *Fairly Local* y *Ride*, también se cuenta el single *Heathens* y su videoclip ya que marca el final de dicha fase. No todos los videoclips estructuran algún relato en sí mismos, pero tomados de forma individual se evidencian una conexión entre ellos la cual está vinculada a la historia de los personajes.

Stressed Out (2015)

El videoclip *Stressed Out* se desarrolla de manera narrativa y se puede apreciar a Tyler manejando bicicleta por una calle y se dirige a donde se encuentra Josh, es cuando se

da dicho encuentro donde la música se para y se dan un peculiar y distintivo saludo, para posteriormente tocar y cantar juntos. Se aprecia que Tyler tiene las manos y el cuello pintados de negro y la presencia del color rojo en la vestimenta de Tyler y Josh (Ver figura 1), juntos se dirigen a la casa de Tyler a seguir tocando. En la siguiente escena se los ve a ambos sentados en diferentes camas, una al lado de la otra, y a sus familiares vestidos de negro en el fondo. Antes de terminar el videoclip se puede observar la aparición de Blurryface quien canta la última estrofa de la canción y es personificado por Tyler, pero con los ojos rojos. En el videoclip *Stressed Out* en el cual se aprecia por primera vez a Tyler con las manos y el cuello pintados de negro (Ver Figura 1), esto se vuelve recurrente a lo largo de todos los videoclips de este álbum, mediante este detalle visual se representa el control que tiene los temores sobre Tyler, mientras él tenga el cuello y las manos pintadas de negro, está siendo controlado por sus temores, aunque por fuera se perciba que se encuentra bien. También vemos por primera vez la aparición del personaje Blurryface el cual se presenta en el pre coro de la canción diciendo “My name's Blurryface and I care what you think” (Mi nombre es Blurryface y me importa lo que pienses). Este personaje es la representación de todos los miedos e inseguridades de Tyler y se manifiesta a través del cuerpo del mismo, pero con los ojos rojos y una voz mucho más grave que la de Tyler. Es importante resaltar que Blurryface se manifiesta cuando Tyler se encuentra solo, esto se toma como una referencia a la depresión, los miedos y las inseguridades se vuelven más fuertes. En el caso específico de *Stressed Out* representa el miedo a crecer, el miedo a la vida de adulto y como todo se enfoca en ganar dinero para vivir y no tanto de disfrutar la vida.

Figura 1

Videoclip “*Stressed Out*”



Nota. Fotograma tomado del videoclip “Stressed Out” de la banda Twenty One Pilots (2015).
https://www.youtube.com/watch?v=pXRviuL6vMY&ab_channel=FueledByRamen.

Fairly Local (2015)

Luego sigue el videoclip de *Fairly Local*, donde se aprecia a Tyler y Josh en una casa a oscuras y de espaldas uno con el otro, posteriormente toman distintos caminos, se ve que Josh y Tyler portan una vestimenta blanca pero el primero aún tiene el cabello pintado de rojo, y el segundo conserva el gorro de color rojo y las manos con el cuello pintado de negro del anterior videoclip, a mitad de la canción y posterior al primer coro se aprecia la aparición de Blurryface de la misma manera que se vio en el anterior videoclip, representado por Tyler con una voz mucho más grave y los ojos rojos, finalmente el videoclip termina mientras Josh va perdiendo partes de su batería y Tyler se quita su gorro y su abrigo. En el videoclip *Fairly Local* el cual está escrito bajo dos perspectivas, primero la de Blurryface y en segundo lugar la de Tyler. Esto se evidencia en la letra ya que la primera estrofa nos dice “I’m evil to the

core, what I shouldn't do I will, they say I'm emotional, what I want to save I'll kill” (Soy malvado hasta la médula, lo que no debería hacer lo haré, dicen que soy emocional, lo que quiero salvar lo mataré), esto contrasta de manera directa con la segunda estrofa de la canción donde nos dice “I'm not evil to the core, what I shouldn't do I will fight, i know I'm emotional, what I want to save I will try” (No soy malvado hasta la médula, lo que no debería hacer lo pelearé, sé que soy emocional, lo que quiero salvar lo intentaré). Esta canción hace alusión a la lucha de las personas con su lado más oscuro, y como no aceptan la idea de ser malas personas a pesar que en su mente esos pensamientos pesimistas siguen rondando. Vemos como *Blurryface* sigue encarnando los miedos de Tyler, en el caso específico de *Fairly Local* representa el miedo a que sus canciones no sean exitosas y que arruine su carrera musical, esto visto en la parte de la letra donde dice “Yo, this song will never be on the radio” (Hey, esta canción nunca estará en la radio).

Figura 2

Videoclip “Fairly Local”



Nota. Fotograma tomado del videoclip “Fairly Local” de la banda Twenty One Pilots (2015).
https://www.youtube.com/watch?v=HDI9inno86U&ab_channel=FueledByRamen.

Tear in my heart / Lane Boy (2015)

Continuando con los videoclips, *Tear in my heart* y *Lane Boy* no desarrollan una narrativa en sí misma, pero contienen referencias que las vinculan a la historia, en *Tear in my heart* se aprecia que Tyler tiene las manos y el cuello pintados de negro como en los anteriores videoclips, también se puede ver la presencia del color rojo en el cabello de Josh y el la corbata y medias de Tyler, por su parte en *Lane Boy* vemos a Tyler vestido de color negro y con las manos y el cuello pintados del mismo color, también se aprecian a 2 personas vestidas de blanco a su atrás con guantes y marcara de color rojo, se puede observar que Josh se encuentra en un concierto lejos de donde se encuentra Tyler, pero este se transporta hacia el luego de colocarse una camisa de flores y rayas con un plumón negro a los hombros de blanco. En los videoclips *Tear In My Heart* y *Lane Boy*, los cuales continúan con la temática del miedo, en el primero se aprecia como Tyler y Josh están tocando en un barrio chino, pero las personas se deforman y las estructuras se desmoronan. A medida que pasa la canción Tyler ve a su esposa y la sigue, ella lo golpea hasta hacerlo sangrar y finalmente lo besa, este videoclip representa el miedo al amor y como todas las personas se ven falsas, menos su esposa la cual junto a Tyler y Josh parecen ser los únicos reales, dando a entender que a pesar del miedo a amar, es el amor el que finalmente te ayuda en los momentos difíciles. En *Lane Boy* podemos ver a Tyler en una carretera con dos personas vestidas de blanco, detrás de él siguiendo sus pasos mientras el canta, posteriormente se revela que estas dos personas de blanco son *Fame* y *Success* los cuales representan a la fama y al éxito respectivamente (Ver Figura 3). Estos persiguen a Tyler hasta que es transportado a un concierto donde toca junto a Josh y sus fans (The Clique), hasta que estos hombres de blanco se arrodillan ante él, este videoclip en particular representa el miedo a que la fama y el éxito alcancen a Tyler de una manera oscura, ya que muchas veces los artistas que llegan al estrellato convierten su vida en un calvario constante, Tyler no quiere eso para él ya que prefiere ser feliz antes de famoso

o exitoso, es importante señalar que a lo largo de todos los videoclips de la era Blurryface se puede observar la presencia del color rojo en varias prendas de los chicos, como en el pelo de Josh y representa el color de Blurryface ya que es el color predominante cuando él toma control de Tyler.

Figura 3

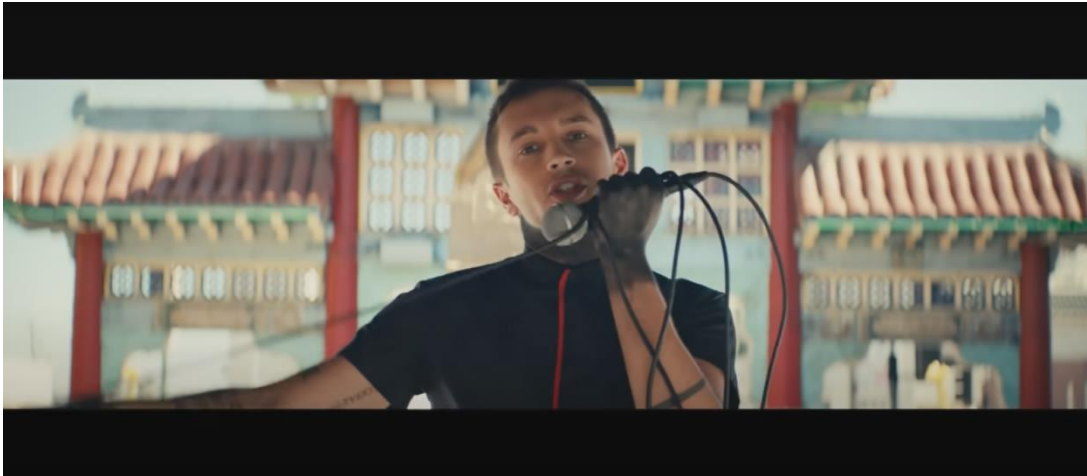
Videoclip “Lane Boy”



Nota. Fotograma tomado del videoclip “Lane Boy” de la banda Twenty One Pilots (2015).
https://www.youtube.com/watch?v=ywvRqGAd2XI&ab_channel=FueledByRamen.

Figura 4

Videoclip “Tear In My Heart”



Nota. Fotograma tomado del videoclip "Tear In My Heart" de la banda Twenty One Pilots (2015).
https://www.youtube.com/watch?v=nky4me4NP70&ab_channel=FueledByRamen.

Ride (2015)

Siguiendo con el videoclip *Ride* se puede observar que al igual que los videoclips anteriores no cuenta con una narrativa establecida, pero sí con referencias a la historia. En principio se aprecia a Josh tocando la batería en medio de un bosque, tiene una vestimenta negra con detalles rojos y se aprecia la luz del día. Posteriormente ingresa Tyler a cantar con un bajo, tiene las manos y el cuello pintado de negro y una banda en el brazo derecho de color rojo y cuando empieza a cantar se oscurece, luego se ve como en el coro se vuelve de día nuevamente, pero con una luz que es muy fuerte e incomoda a Tyler y Josh. Esta secuencia se repite con el siguiente coro hasta que en la escena siguiente Josh le coloca unos lentes de sol a Tyler y viceversa, para pasar a tocar a un lugar oscuro con luces de escenario detrás de ellos. Finalmente se ve a Tyler tocando el piano en medio del bosque mientras canta hasta el final del videoclip.

Figura 5

Videoclip "Ride"



Nota. Fotograma tomado del videoclip "Ride" de la banda Twenty One Pilots (2016). <https://www.youtube.com/watch?v=Pw-0pbY9JeU>

Heathens (2016)

En el videoclip *Heathens*, el cual fue realizado para una promoción de la película *Suicide Squad*, se puede observar que Tyler está siendo conducido a una celda y porta un traje de color naranja, este es encerrado en una celda mientras canta, hasta que por fuera de la celda ve pasar a Josh tocando la batería en una plataforma amarilla y la celda se abre. Tyler lo sigue hasta llegar a un patio donde se encuentra Josh tocando la batería y hay un micrófono y un bajo esperando a Tyler, este se sube y su vestimenta naranja es despojada de él y queda con un saco color amarillo. Empiezan a tocar juntos y todos los presos están con ellos haciendo una especie de concierto, hasta que todos escapan, menos Tyler quien se encuentra sentado en el suelo con su traje de preso y se ve cómo cambia de color del amarillo al naranja, hasta que ingresan los policías. Este videoclip es una transición entre la fase *Blurryface* y la fase *Trench* y fue lanzado como parte del soundtrack de la película *Suicide Squad*. En él se puede observar como Tyler es encerrado en una cárcel y porta un traje naranja (color resultante de la mezcla del rojo con el amarillo), posteriormente Josh pasa a su lado tocando

la batería en una plataforma amarilla y con el cabello teñido de amarillo, se abre la celda y Tyler sigue a Josh hasta una plataforma para tocar juntos, al subir a esta plataforma el traje naranja de Tyler se cambia por un saco de color amarillo, dicho color representa la libertad ya que es el color que también presenciamos en el videoclip *HeavyDirtySoul* y que también portaba Josh, finalmente vemos como los prisioneros escapan menos Tyler el cual se encuentra sentado y su traje amarillo poco a poco se transforma nuevamente en el traje naranja.

Figura 6

Videoclip “Heathens”



Nota. Fotograma tomado del videoclip “Heathens” de la banda Twenty One Pilots (2016).
https://www.youtube.com/watch?v=UprcpdwuwCg&ab_channel=FueledByRamen.

HeavyDirtySoul (2017)

Finalmente, con el videoclip *HeavyDirtySoul*, comienza mostrándonos a Tyler en un

carro de color negro con detalles rojos que es conducido por un personaje encapuchado de color negro, mientras el carro avanza por la carretera se aprecia en reiteradas veces la presencia de Josh, esta vez con su cabello pintado de amarillo, tocando la batería en medio de la pista. A medida que esto sucede el carro comienza poco a poco a destruirse, hasta que finalmente se termina de destruir y el conductor encapuchado desaparece. Tyler sale por arriba del carro y poco a poco se va deteniendo mientras el canta encima de el con sus manos y cuello pintados de negro, hasta que Tyler sale de a cantar junto a Josh y el carro se prende fuego en medio de la carretera. El videoclip finaliza con una toma de Tyler en el carro siendo conducido hacia algún lugar. se puede observar al videoclip *HeavyDirtySoul* el cual es una representación de como el miedo toma el control de su vida a tal punto de conducirla, pero Josh es como un escape de sus problemas, no solo el estar con él sino también el hacer música con él, por lo que cada vez que pasa al costado de Josh en el videoclip, el carro de va descomponiendo hasta que queda totalmente destruido, finalmente el videoclip termina con el carro destruyéndose hasta explotar, con el conductor encapuchado desapareciendo y con Tyler cantando junto a Josh, es importante precisar que es el primer videoclip donde se le ve a Josh con el cabello teñido de amarillo y no el clásico rojo con el que se le vio en todos los anteriores videoclips, se puede apreciar que este videoclip se representa a las inseguridades de Tyler y como muchas veces controlan su vida, siendo una escapatoria la música que hace junto a su amigo Josh.

Figura 7

Videoclip “Heavy Dirty Soul”



Nota. Fotograma tomado del videoclip "Heavy Dirty Soul" de la banda Twenty One Pilots (2017).
https://www.youtube.com/watch?v=r_9Kf0D5BTs&ab_channel=FueledByRamenVerificada.

El segundo álbum de estudio de Twenty One Pilots llamado *Blurryface* contiene una gran presencia de referencia a los miedos e inseguridades, a lo largo de todo el álbum es evidente la simbología que presenta Tyler como compositor en cada una de las canciones.

En resumen, se puede afirmar que el disco *Blurryface* es un álbum conceptual donde las temáticas de las canciones se relacionan de tal manera que, si bien no presenta una narrativa continua, se ve conectada por las referencias y personajes que se desarrollan a través de cada canción del álbum, se puede observar que la intención de este álbum por parte de Twenty One Pilots es establecer los pilares de lo que será el siguiente álbum y la narrativa que se desarrollará en el mismo, para esto utilizaron las canciones, los videoclips y las redes sociales como plataformas de la historia y a su vez instauraron una temática principal que se seguirá explorando en sus siguientes trabajos, la banda desarrolla su faceta más narrativa a partir de la fase *Trench*.

Trench (2018 – 2020)

Al concluirse la fase *Blurryface*, la banda decidió tomarse un descanso para lo cual publicaron un total de siete imágenes a través de su cuenta oficial de Twitter con diversas frases pertenecientes a varias canciones de sus anteriores álbumes finalizando con la frase: “And now i just sit in silence” que por su traducción al español nos dice “Y ahora solo me siento en silencio” la cual pertenece a una parte lírica de la canción *Car Radio* del álbum *Vessel*, la publicación da un gran énfasis a la palabra “silence” y a lo largo de las publicaciones se ve una secuencia de un ojo cerrándose como fondo de la publicación, luego de eso la banda se tomó un descanso que empezó el 6 de julio del 2017 y terminó el 22 de abril del 2018 con el inicio de la nueva fase llamada *Trench*.

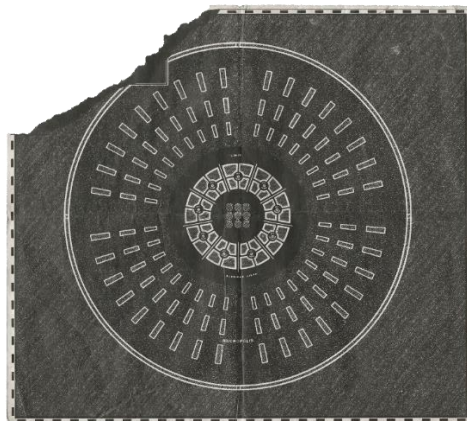
Aquel día de abril del 2018 la banda Twenty One Pilots actualizó su página de merchandising oficial la cual anteriormente contaba con un video recopilatorio de su álbum *Vessel*, y en el nuevo video se podía apreciar al final del mismo un URL el cual era: http://dmaorg.info/found/III_/cl y al colocarlo en el buscador web aparecía una página web con un Error 404 con un mensaje que dice “ you are in violation. thEy mustn't know you were here. no one should ever find out About this. you can never tell anyone about thiS -- for The sake of the others' survIval, you muSt keep this silent. we mUst keeP silent. no one can know. no one can know. no o ne c an kn ow_” por su traducción al español “está en violación. no deben saber que estabas aquí. nadie debería enterarse nunca de esto. nunca puedes contarle a nadie sobre esto; por el bien de la supervivencia de los demás, debes mantener esto en silencio. Debemos mantener silencio. nadie puede saberlo. nadie puede saberlo. no hay un conocimiento”, lo cual es un mensaje de advertencia de parte de Clancy para las personas que ingresaban a la página, dicho mensaje contiene algunas letras en mayúsculas las cuales al juntarlas se podía identificar el mensaje: EAST IS UP, por su traducción al español dice:

El este está arriba, al final se observa un código de violación: 15398642_14 el cual al ser unido al URL de dicha página de esta manera: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html, dirigía a otra página web que contenía tres imágenes y una carta firmada por Clancy.

La página web presentaba a Clancy quien es el que publica los archivos en la misma, la primera imagen que se presenta es un mapa de una ciudad con la esquina superior izquierda rota, pero en ella se puede apreciar un gran círculo que rodea a una especie de rectángulos colocados de tal forma que todos apuntan al centro donde se encuentran unos cuadriláteros que juntos forman otra circunferencia y finalmente en el centro del mismo nueve círculos cada uno con su respectivo nombre, al seguir las instrucciones que brinda Clancy en la anterior página web y girar el mapa con es este arriba, dichos círculos se alinean con las circunferencias vistas en la portada del álbum *Blurryface* y los nombres se alineaban con las canciones que representaban dichos círculos del anterior álbum.

Figura 8

Mapa de DEMA



Nota. Imagen publicada por Clancy del mapa de DEMA (2018)
http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html.

Figura 9

Portada del álbum *Blurryface*



Nota. Portada del cuarto álbum de la banda Twenty One Pilots titulado *Blurryface* (2015).
https://open.spotify.com/album/3cQO7jp5S9qLBoIVtbkSM1?si=wk2L8_hdR8alDel69--sZQ&dl_branch=1

Al centro del mapa se observaba nueve círculos con sus respectivos nombres: Andre, Liden, Keons, Nico, Reisdro, Sacarver, Nills, Vetomo y Listo, cada uno de ellos se relacionaban con nueve canciones del álbum *Blurryface*. En primer lugar, Andre se relaciona con la canción *Fairly Local* la cual en una parte de la letra dice: “AND REpeat”, también se encuentra Liden el cual se relaciona con la canción *Polarize* que en una parte de su lirica dice: “fELL IS DENy, deny, denial”, por su parte Keons es relacionado con la canción *HeavyDirtySoul* la cual contiene la frase: “choKE ON Smoke” en su letra, así mismo Reisdro hace referencia a la canción *Doubt* la cual tiene en su letra la frase: “temperatuRE IS DROpping”, de igual manera Sacarver se relaciona con la canción *Tear In My Heart* la cual tiene la frase: “she’S A CARVER” en su letra, siguiendo con Nills el cual se relaciona con la canción *Goner* la cual tiene en su letra la frase: “ beaten down, I’LL Slip away”, también se encuentra Vetomo el cual hace referencia a la canción *Lane Boy* la cual contiene la frase: “ aliVE TOMOrrow”

en su lírica, por su parte Listo hace referencia a la canción Ride la cual contiene en su letra la frase: “LIST Of people”, finalmente está Nico el cual está relacionado con la canción Stressed Out y si bien no contiene dicho nombre en la letra de la misma, es preciso recordar que esta canción es la primera donde se muestra a Blurryface y se presenta, por lo cual se intuye que Nico es la representación de Blurryface en esta nueva fase llamada *Trench*.

La segunda imagen publicada por Clancy en la página web es una fotografía en blanco y negro de un niño que se está tapando la cara, esta imagen es un fragmento recortado de una fotografía completa donde se puede ver al mismo niño, pero acompañada de un hombre el cual posaba para la foto, dicho hombre es André Weil el cual fue uno de los fundadores de un colectivo de matemáticos llamado Nicolas Bourbaki los cuales introdujeron el uso del símbolo “ \emptyset ” para representar el conjunto vacío, dicho símbolo lo utilizan desde sus inicios la banda Twenty One Pilots como detalle estilístico en su nombre de esta manera: “Twenty \emptyset ne Piløts”, el colectivo de matemáticos Nicolas Bourbaki fue fundado por nueve matemáticos, haciendo referencia a los nueve círculos que se encuentran al centro del mapa de DEMA.

Figura 10

Imagen publicada en la página web de Clancy



Nota. Imagen de un niño tapándose el rostro publicada en la página web de Clancy (2018). Extraído de:
http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html.

Figura 11

Fotografía completa de André Weil



Nota. Fotografía de André Weil con él niño mostrado en la figura 9. Extraído de: https://es.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9_Weil

Figura 12

Logotipo de la banda Twenty One Pilots



Nota. Imagen promocional de la banda Twenty One Pilots donde se aprecia el uso del símbolo “Ø” de forma estilística en el nombre de la misma.

Extraído de

<https://twitter.com/twentyonepilots/status/1197489433324470279/photo/1>

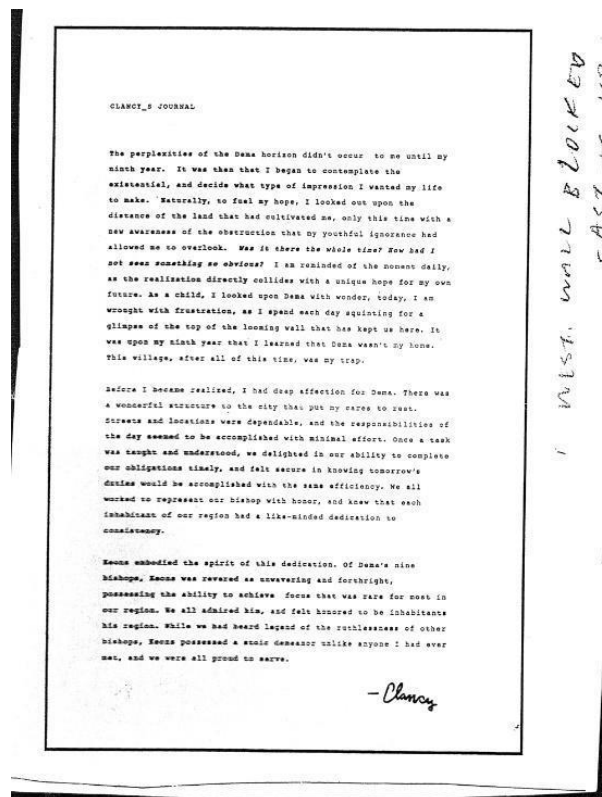
En la página web también se encontraban dos imágenes, una fotografía donde se encontraban veintidós buitres y una donde se percibía la mitad de un afiche, el primero hace referencia a una torre de silencio, estructuras en forma circular donde los practicantes de una antigua religión llamada zoroastrismo utilizaban para dejar sus muertos, por lo tanto, eran habitados contantemente por aves de carroña como los buitres, en la segunda imagen se aprecia la mitad de un afiche que tiene inscrito diversas palabras como: “Identified as Failed Perimeter Escape” que por su traducción al español dice “Identificado como Escape Perimetral Fallido”, a su vez se aprecia de dicho comunicado está hecho por el Consejo de DEMA y contiene el mismo código de violación que la primera página web.

Finalmente, el último archivo subido a la página web es una carta escrita por Clancy el cual en resumen narra sobre el lugar donde él vive, a este se le conoce como DEMA y cuenta que desde hace un tiempo ya no siente a este lugar como su hogar, pero que anteriormente él se sentía cómodo ahí, pero ahora pasa los días tratando de mirar por encima de una pared la cual rodea DEMA, narra también que existen mucho habitantes en esa ciudad y todos parecen ser felices ahí, a pesar que tienen que esforzarse cada día para

representar de manera correcta, estos obispos son nueve y cada uno se divide una parte de DEMA, lo cual hace referencia a los nueve círculos con nombres que se encuentran en el centro del mapa. Clancy relata que de los nueve obispos de DEMA, Keons es venerado como inamovible y firme, los habitantes de DEMA tienen una religión la cual los hace alabar a los obispos que controlan DEMA, entre los habitantes de su región se hablaba sobre la impiedad de los otros obispos, pero Keons demuestra ser un obispo fuerte y tranquilo, por lo cual los habitantes se sienten orgullosos de servirle.

Figura 13

Carta de Clancy N°1



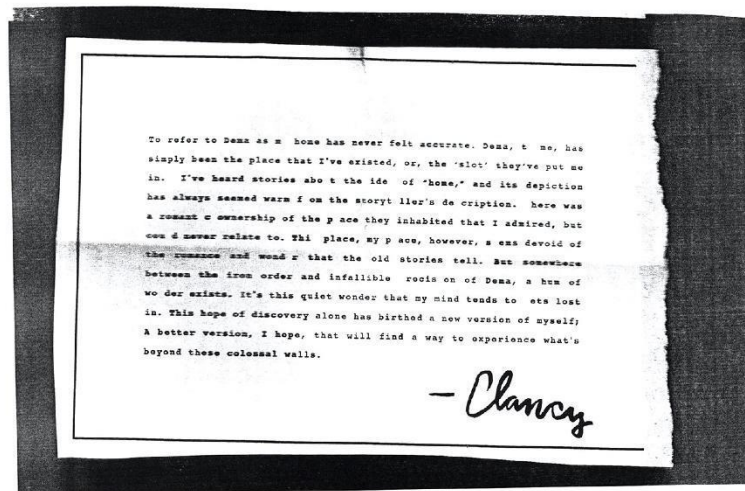
Nota. Imagen que muestra la primera carta escrita por Clancy (2018).
http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html.

Continuando con la narrativa, Clancy actualizó su página web el 11 de mayo del 2018 con una segunda carta, en esta contaba cómo se sentía él en DEMA y como no podía

considerar a este lugar como su hogar, comenta también que, para él, DEMA carecía de romance y maravilla típicos en las definiciones que le daban otras personas sobre hogar, por lo cual lleva ya un tiempo pensando en otros lugares donde podría ser feliz, comenta también que considera que a las afueras de los muros que rodean DEMA podría encontrar lo que tanto está buscando y que cada vez se siente menos cómodo en DEMA y la idea de poder estar fuera de la ciudad lo esperanza en un lugar al cual pueda llamar hogar.

Figura 14

Carta de Clancy N°2



Nota. Imagen que muestra la segunda carta escrita por Clancy (2018).
http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html.

Posteriormente, Clancy publicó otros archivos como un GIF de un buitre y otro GIF de un guepardo corriendo, en el primero solo se podía ver a dicha ave de carroña mirando de un lugar a otro, estas aves se pueden observar a lo largo de toda la narrativa de la fase *Trench*, por lo tanto, juegan un papel importante, en segundo lugar, se puede apreciar a un guepardo corriendo en el GIF, en la parte superior de dicho archivo se observa como aparecen

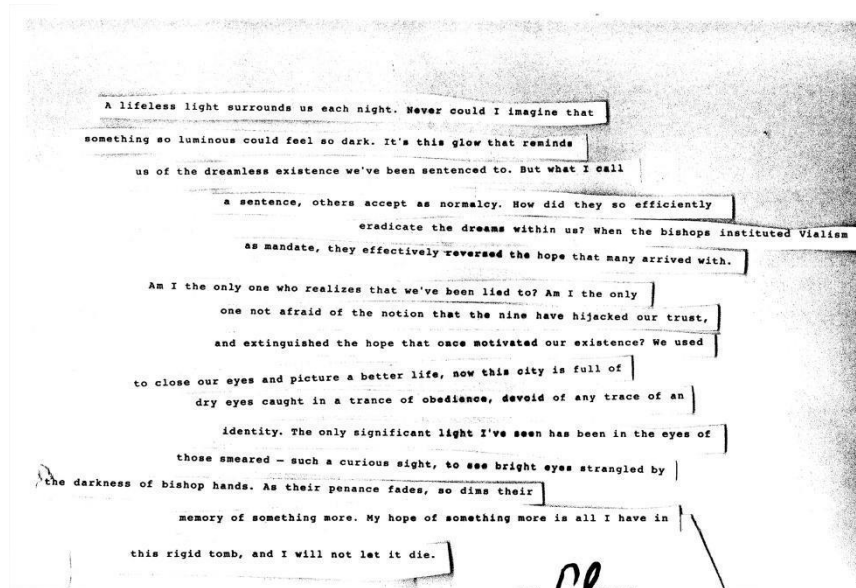
rápidamente unas letras que al juntarlas forman:

“UNSTILLIDONTCKNOWOHISNREALNAMECDOOU?”, que por sí solo no tiene ningún significado, pero si a este conjunto de letras les retiramos las que forman la palabra “NICO NICO” queda la siguiente frase: “U STILL DON’T KNOW HIS REAL NAME DO U?”, que por su traducción al español dice “AÚN NO SABES SU NOMBRE REAL, ¿VERDAD?”, lo cual hace referencia a la relación que existe entre los nueve obispos y Blurryface, ya que ahora no se nombra como tal a dicho personaje, si no que se le representa como los obispos.

Dando continuidad a la narrativa, Clancy publica el 03 de julio del 2018 una tercera carta donde se puede notar que él está perdiendo cada vez más la paciencia y es más crítico con todo lo que sucede dentro de DEMA, este cuenta que los rodea una luz sin vida y que a pesar de lo luminoso que es el lugar, él lo siente oscuro y como un recordatorio de la existencia sin esperanzas con las que viven los habitantes de DEMA, culpa a los obispos de matar los sueños de todos para tener control sobre ellos e identifica como el comienzo de todo cuando ellos instauran el Vialismo como mandato general de toda la región, se pregunta si es el único que se da cuenta de todo lo que está sucediendo ya que nota que los demás siguen haciendo su vida como si nada pasara, comenta que siente miedo a que los nueve obispos se hayan ganado su confianza para extinguir sus esperanzas, recuerda también cuando en el pasado las personas vivían con esperanza y trabajaban por un futuro mejor para DEMA, pero ahora solo parece ser un pueblo sumiso y obediente a los obispos, Clancy concluye la carta diciendo que lo único que lo motiva a seguir es la esperanza que exista algo más de lo que ve dentro de DEMA y que no la dejará morir.

Figura 15

Carta de Clancy N°3



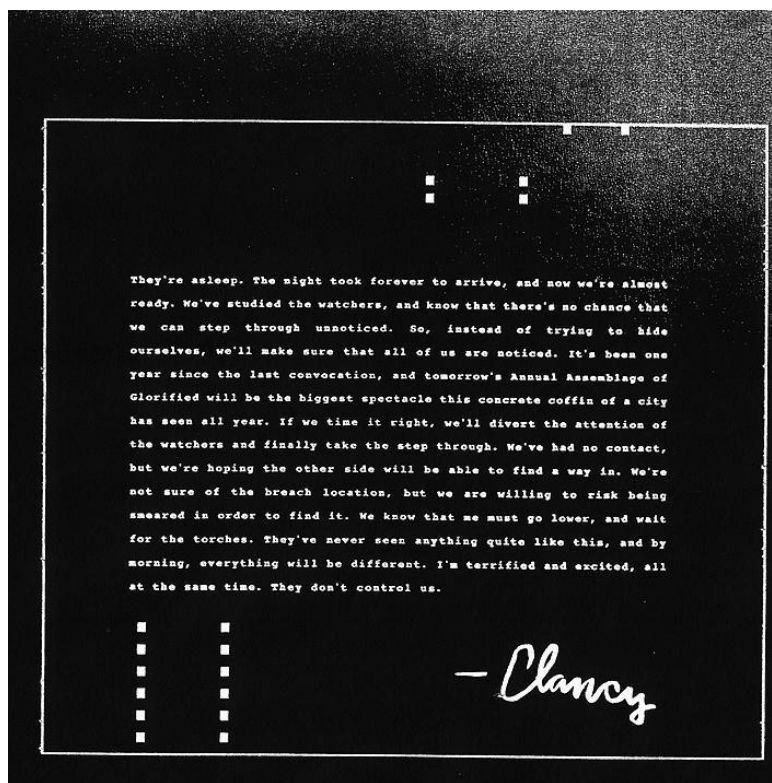
Nota. Imagen que muestra la tercera carta escrita por Clancy (2018).
http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html.

Luego de un tiempo, la página se vuelve a actualizar con dos archivos, un gif de una antorcha y una nueva carta de Clancy, en el primer archivo se puede apreciar una antorcha la cual parece ser sostenida por alguien que camina por un túnel oscuro y utiliza este artefacto como guía para poder ver el camino, el segundo archivo es la cuarta carta de Clancy, esta vez comentando el plan que tiene para poder escapar de DEMA, cuenta que existen más como él que quieren escapar de ese lugar, así que en grupo intentarán lograrlo, Clancy describe su plan el cual tendrá comienzo en la mañana siguiente el cual será la Asamblea Anual de los Glorificados, este es un evento que reúne a los nueve obispos y describe el evento como el mayor espectáculo que la ciudad ha visto durante todo el año, en medio de dicho evento ellos intentarán escapar aprovechando que la atención completa estará siendo ocupada, comenta también que entre los que van a escapar no han tenido contacto alguno, pero que espera que se encuentren y salgan juntos, no saben exactamente donde se ubica la brecha, pero se encuentran dispuestos a arriesgarse para encontrarlo, lo único que tiene claro Clancy es que

tiene que ir lo más bajo posible y esperar las antorchas que llegarán por él, comenta que se encuentra asustado y emocionado por lo que sucederá, pero sabe que es riesgo necesario con el fin de encontrar esperanza, esta carta finaliza con la frase “They don’t control us” que por su traducción al español es “Ellos no nos controlan”

Figura 16

Carta de Clancy N°4



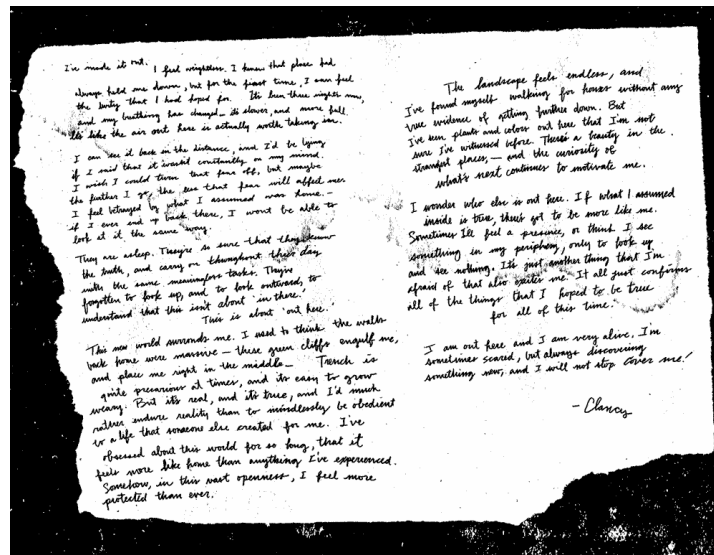
Nota. Imagen que muestra la cuarta carta escrita por Clancy (2018).
http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html.

Posteriormente, la página web es actualizada el 08 de julio del 2018 con un nuevo archivo subido por Clancy el cuál es la quinta carta escrita por él, en este manuscrito nos cuenta que logró escapar de DEMA, comenta que se siente sin un peso encima, admira la belleza que encuentra ahí fuera, tiene la sensación que el aire es más liviano y eso le hace

sentir bien, habla también del miedo que siente y que sigue rondando su cabeza, pero siente que a medida que se aleje de DEMA, se sentirá mejor y el miedo desaparecerá, él se siente traicionado por lo que alguna vez llamó hogar, comenta también que los habitantes que aún permanecen en dicho lugar están dormidos y que ellos creen saber la verdad pero solo viven su monótona vida sin cuestionarse nada, habla también que en Trench es fácil cansarse, pero es real y verdadera y prefiere sufrir la realidad que vivir en obediencia a una vida que alguien creó para él, comenta que en ese lugar se siente seguro a pesar de encontrarse a la intemperie, al final comenta que él siente que existen más personas en ese lugar y que a veces percibe que alguien lo mira a lo lejos, que es inevitable sentir miedo, pero que nada lo detendrá.

Figura 17

Carta de Clancy N°5



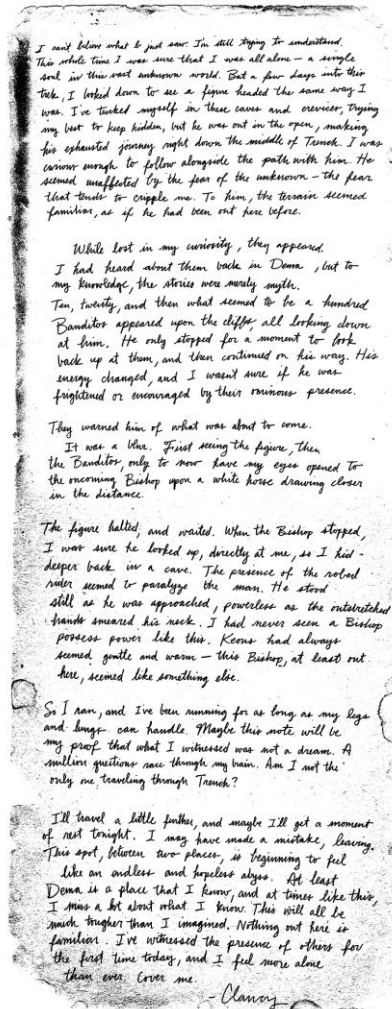
Nota. Imagen que muestra la quinta carta escrita por Clancy (2018).
http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html.

Finalmente, el 19 de julio del 2018 se actualiza la página web y aparece la última carta publicada ese año por Clancy, en este nos narra que mientras se encontraba caminando

por Trench vio a otra persona caminando en la misma dirección a la cual se dirigía Clancy, este se escondió en unas cuevas para evitar ser visto, pero la curiosidad pudo más y siguió a este personaje, nos comenta que lo veía bastante tranquilo, sin que la soledad y la incertidumbre le afectasen, para esta persona el terreno parecía ser familiar, como si ya hubiese estado ahí antes, mientras él pensaba en todo esto aparecieron por arriba de los acantilados un grupo numeroso de Banditos los cuales miraban hacia abajo donde se encontraba dicho personaje, este se detuvo a mirarlos por un momento, pero luego continuó su camino ahora con una actitud diferente que no sabía describir si era animo o temor a la presencia de los Banditos, Clancy reconoce que escucho de ellos dentro de DEMA, pero él pensaba que eran un mito, de pronto a lo lejos observa la presencia de un obispo en un caballo blanco, este se detuvo y miró a Clancy directamente por lo que este se escondió en una cueva, la presencia de dicho obispo parecía paralizar al personaje y así se mantuvo hasta que el obispo se acercó al personaje para mancharle el cuello y las manos de negro, Clancy comenta que no había visto a un obispo con un poder igual y que Keons parecía ser noble, pero este obispo parecía ser diferente, por lo cual se echó a correr hasta que las piernas le permitieran, finalmente menciona que descansará esa noche y que empieza a cuestionarse el hecho de haber escapado de DEMA ya que sentía temor a no estar solo.

Figura 18

Carta de Clancy N°6



Nota. Imagen que muestra la sexta carta escrita por Clancy (2018).
http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html.

Jumpsuit (2018)

La narrativa continúa con la publicación del videoclip *Jumpsuit* el 11 de julio del 2018, este comienza con Tyler subiéndose al auto calcinado que se observa al final del videoclip *HeavyDirtySoul*, cuando se encuentra encima del auto dice: “We've been here all the time, you're sleeping, it's time to wake up” que por su traducción al español dice “hemos estado aquí todo el tiempo, estás durmiendo, es hora de despertar”, al terminar dicha frase, el auto se prende en fuego, posteriormente cambia la toma donde vemos a Tyler echado en

un charco de agua en medio de Trench, este se levanta y empieza a caminar en medio de las montañas, a lo lejos se ve a un obispo en un caballo dirigiéndose a donde se encuentra Tyler, este sigue caminando sin darse cuenta que es perseguido, hasta que por encima de las montañas ve a muchos Banditos, entre ellos Josh, los cuales miran a Tyler caminar, este se aturde y cae al suelo, al ver nuevamente arriba, los Banditos ya no lo miran a él, sino que dirigen su mirada a lo lejos, cuando Tyler voltea a ver lo que ellos miraban, ve al obispo en caballo, Tyler se queda paralizado y el obispo se acerca a él para pintarle el cuello y las manos de negro, posteriormente se ve al obispo regresando por donde venía y a Tyler en una especie de trance siguiéndolo, cuando de pronto los Banditos vuelven a aparecer pero esta vez lanzando pétalos de color amarillo lo cual desaparece poco a poco el color negro de su cuello y sus manos, hasta que saca del trance a Tyler y se echa a correr lejos del obispo lo más rápido que puede, pero se tropieza y cae al suelo, con esto el obispo logra atraparlo nuevamente y esta vez lo arrastra con una soga llevándolo nuevamente por donde vino, este sostiene en su mano un ramo de flores amarillas, mientras esto sucede se puede ver a Josh en la cima de la montaña mirando al obispo llevándose a Tyler, el videoclip finaliza con el Tyler que vimos al comienzo encima del auto, pero esta vez abre la maletera del mismo y saca la chaqueta con la que se le ve en el videoclip y se la pone.

Figura 19

Videoclip “Jumpsuit”



Nota. Fotograma tomado del videoclip “Jumpsuit” de la banda Twenty One Pilots (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=UOUBW8bkjQ4>

Nico and the niners (2018)

El siguiente videoclip fue publicado el 26 de julio del 2018 y fue titulado *Nico and the niners*, este comienza con una toma donde podemos ver por primera vez la ciudad de DEMA, se aprecia que los nueve círculos que vimos en el mapa realmente son torres en forma cilíndrica y a los alrededores de la misma hay edificios separados por lotes, cada uno perteneciente a un obispo, en total hay unos nueve y cercado toda la ciudad hay una gran pared que rodea la misma, la toma cambia a Tyler el cual se encuentra en una habitación de los edificios anteriormente vistos, el se encuentra mirando a través de su ventana hacia donde se encuentra un buitre, posteriormente se voltea y se puede ver que en su cuarto hay un conjunto de luces neón, también se aprecia que Tyler tiene una flor amarilla ya marchita en su mano, la misma flor que portaba cuando el obispo lo arrastraba de regreso a DEMA en el anterior videoclip, la escena cambia y nos muestra a los nueve obispos entrando a una iglesia la cual tiene unos creyentes sentados mirando atentamente como ellos ingresan, al llegar al frente se colocan en un semicírculo mirando hacia los creyentes, luego se puede ver a Tyler en su habitación guardando ciertas cosas en su mochila entre ellas el gorro rojo que utilizó anteriormente en los videoclips *Stressed Out* y *Fair Local*, también se puede observar como

guarda los lentes de sol que utilizó en el videoclip *Ride*, posteriormente se observa que mientras Tyler se coloca la mochila, los obispos se encuentran en la iglesia fundiendo vidrio en lo que parece ser un ritual y a su vez se ve un grupo de Banditos ingresando a DEMA con antorchas, luego Tyler sale de su habitación y aprovecha que los obispos están en la iglesia para escapar, pero antes de salir de DEMA se encuentra con el grupo de Banditos que ingresaron a DEMA con la misión de rescatarlo, Tyler al verlos intenta escapar de ellos pero es interceptado por otro grupo de Banditos y al volver a ver al primer grupo ve a Josh que se acerca a él quitándose el pañuelo amarillo, luego de mirarse fijamente se dan el particular saludo que se vio en el videoclip *Stressed Out*, al terminar el saludo se ponen a tocar juntos mientras el resto de Banditos hacen un círculo alrededor de ellos escuchando atentamente, al hacer mucha bulla, los obispos notan que algo está pasando fuera de la iglesia y parten hacia el origen de dicho ruido para descubrir lo que sucede, pero Tyler y los Banditos logran escapar y para cuando los obispos llegan al lugar, solo encuentran a dos niños los cuales están revisando el lugar donde se encuentra la batería de Josh y la casaca de Tyler, finalmente el videoclip termina con los Banditos colocándole cita amarilla a la casaca de Tyler y saliendo de DEMA. En base a lo anteriormente explicado, la letra de esta canción tiene algunas referencias que son importantes para comprender de mejor manera la narrativa planteada por la banda Twenty One Pilots, en primer lugar, la canción empieza con la frase “East is up” por su traducción al español “El este está arriba” el cual es la misma frase que utilizaba Clancy en su página web, posteriormente la letra de la canción dice “I’m flying from a fire, from Nico and the Niners” (Estoy volando de un incendio, de Nico y los niners) esta frase hace referencia a los nueve obispos que controlan DEMA y Tyler se refiere a ellos como Nico and the niners, finalmente en la parte rap de la canción se menciona lo siguiente: “Force a sponsor, and start a concert, a complete diversion, start a mob and you can be quite certain,

we'll win but not everyone will get out” que por su traducción al español dice lo siguiente: “Obligar un patrocinador y comenzar un concierto, una diversión completa, Iniciar una turba y puedes estar bastante seguro, de que ganaremos pero no todos saldrán” lo cual hace referencia al videoclip *Heathens* el cual fue realizado para un patrocinador, en este caso la película *Suicide Squad* y en él se ve como Tyler inicia un concierto en la cárcel y todos los presos escapan, menos él.

Figura 20

Videoclip “*Nico and the Niners*”



Nota. Fotograma tomado del videoclip “Nico and the Niners” de la banda
Twenty One Pilots (2018).
https://www.youtube.com/watch?v=hMAPyGoqQVw&ab_channel=twentyonepilotsCanaloficialdeartista

Levitate (2018)

Finalmente, la narrativa de *Trench* culmina con el videoclip de *Levitate* el cual se lanzó el 8 de agosto del 2018, en él se puede percibir que comienza con el mismo sonido con el que culminó el videoclip *Nico and the niners* y se ve a Tyler y los Banditos saliendo de la cueva y caminando por *Trench* hasta llegar a un campamento donde hay más Banditos y comienzan a cortarle el cabello, posteriormente comienza a entrar al campamento y los

espectador comprender de mejor manera lo planteado por la banda Twenty One Pilots.

Bandito (2018)

Comenzando por el videoclip de la canción *Bandito* publicado el 04 de octubre del 2018, en dicho material se puede apreciar referencia en la lírica de la misma, comenzando por la frase que dice Tyler, la cual es “I’m bandito” por su traducción al español dice: “Yo soy bandito”, haciendo referencia al grupo de rebeldes que escapan de DEMA en busca de un mejor futuro, por cómo se desarrolla la letra de la canción se puede afirmar que esta canción está interpretada desde la perspectiva de un bandito y como tiene que enfrentarse a todo para escapar del control de los obispos, en otra parte de la letra nos dice: “In City, I feel my spirit is contained. Like neon inside the glass, they form my brain, but I recently discovered it's a heatless fire” que por su traducción al español dice: “En la ciudad, siento que mi espíritu está contenido. Como neón dentro del vidrio, forman mi cerebro, pero recientemente descubrí que es un fuego sin calor”, esta parte hace referencia a unos fragmentos del videoclip *Nico and the niners*, donde se observa en la habitación de Tyler unas luces de neón y también a cuando los obispos están en la iglesia haciendo un ritual en el cual funden el vidrio dándole forma para posteriormente encender la luz neón dentro de él, por lo cual se afirma que una forma de ejercer control sobre los habitantes de DEMA es a través de la luz neón que se encuentran en todas partes dentro de la ciudad, finalmente en la última estrofa de la canción Tyler habla desde su propia perspectiva y dice lo siguiente: “I created this world to feel some control destroy it if I want” que por su traducción al español dice: “Yo creé este mundo para sentir algo de control y destruirlo si deseo” lo cual refleja que Tyler tiene un su mente todo el mundo de Trench y que lo hace como método para sentir que tiene el control sobre sus sentimiento.

Morph (2018)

Siguiendo con el videoclip de la canción Morph publicada el 4 de octubre del 2018, en este se observa la lírica por la cual está compuesta la canción ya que contiene referencias a la narrativa planteada por la banda Twenty One Pilots, para comenzar, en el coro de la canción Tyler dice: “If I keep moving, they won't know, I'll morph to someone else, What they throw at me's too slow, I'll morph to someone else, I'm just a ghost, I'll morph to someone else, Defense mechanism mode” que por su traducción al español dice: “Si sigo avanzando ellos no se enterarán, me transformaré en otra persona, lo que me lanzan va demasiado lento, me transformaré en otra persona, solo soy un fantasma, me transformaré en otra persona, mi mecanismo de defensa” lo cual hace referencia a la narrativa principal ya que como vemos a lo largo de las dos fase, Tyler tiende a crear personajes en sus canciones para representar los sentimiento o pensamiento que él tiene, como por ejemplo Blurryface, quien es una representación de sus miedo, pero también Nico and the niners, quienes representan a Blurryface pero en forma de obispos, por lo tanto se afirma que Tyler utiliza esta forma para transformar sus sentimiento y que estos no lo atrapen, posteriormente en la segunda estrofa Tyler dice lo siguiente “ He'll always try to stop me, that Nicolas Bourbaki, He's got no friends close, but those who know him most know, He goes by Nico” que por su traducción al español dice “Él siempre intentará detenerme, ese Nicolas Bourbaki, él no tiene amigos cercanos pero aquellos que más lo conocen lo saben, él se hace llamar Nico”, con lo expuesto en esta parte de la lírica, se afirma que el nombre completo de Nico es Nicolas Bourbaki, el cual hace referencia a la imagen publicada por Clancy en su página web, donde vemos a uno de los matemáticos llamado *André Weil*, pero gracias a esa pista se descubrió que *Nicolas Bourbaki* no era una persona, sino un conjunto de nueve matemáticos, al igual que Nico and

the niners, los cuales no son una personaje, si no el conjunto de los nueve obispos, teniendo toda esta información se puede asegurar que Nico no es un obispo más, si no que representa a todos los obispos haciéndose llamar Nico and the niners, y este nombre es una nueva forma de nombrar a Blurryface quien es la representación de todos los miedos de Tyler, al igual que los obispos.

Pet Cheetah (2018)

Continuando con la canción Pet Cheetah lanzada el 04 de octubre del 2018, en esta se puede apreciar que Tyler no encuentra una inspiración para seguir escribiendo música y que a pesar que se dedica todo el día a eso, no le fluye ninguna idea buena, posteriormente en una parte de la lírica dice: “I’ve got a pet cheetah down in my basement, I’ve raised him, and bathed him, and named him Jason Statham, I’ve trained him to make me these beats, Now my pet cheetah’s quicker in the studio than on his feet” que por su traducción al español dice “Tengo un guepardo mascota en mi sótano, lo crié, lo bañé y lo llamé Jason Statham., lo he entrenado para hacerme estos beats, ahora mi mascota guepardo es más rápida en el estudio que dé pie”, esta parte de la letra hace referencia a un guepardo mascota, el cual se ve también en una publicación realizada por Clancy en su página web, Tyler expresa que dio crianza a este guepardo hasta tal punto que este es más rápido que él, lo cual hace una referencia al componer música y lo difícil que es para Tyler hacerlo bien, en otra parte de la letra nos dice “I’m get mine and get going, I’m showing my faces in just enough places, I’m done with tip-toeing, I’ll stay in my room, My house is the one where the vultures are perched on the roof” lo cual por su traducción al español dice “Cogeré el mío y me pondré en marcha, estoy mostrando mis caras en los lugares suficientes, he terminado con andar de puntillas, me quedaré en mi cuarto, mi casa es aquella donde los buitres se posan en el techo”, esta parte

de la letra hace referencia a la canción *Nico and the niners*, en el cual se ve a Tyler en una habitación dentro de DEMA donde al inicio se le ve mirando a un buitre en el techo, también menciona que está mostrando sus caras en distintos lugares, haciendo referencia a que todos sus personajes son partes de él mismo y ya la mostró en distintos lugares, finalmente en una parte de la canción se dice la siguiente frase: “ This clique means so much to this dude, it could make him afraid of his music and be scared to death he could lose it” que por su traducción al español dice “Este Clique significa mucho para este hombre, que podría hacerle temer a su música y podría hacerle perder el miedo a la muerte”, lo cual hace referencia a sus fans llamados “The Clique” y menciona en tercera persona que significan mucho para Tyler a tal punto que puede hacerle temer a su música y con eso perder el miedo a la muerte, esta parte es cantada en tercera persona y se escucha una voz mucho más grave a la par de la voz de Tyler. De igual manera como cuando Blurryface me manifestaba en las canciones de la fase anterior, por lo cual se puede asegurar que esa parte es cantada desde la perspectiva de Blurryface.

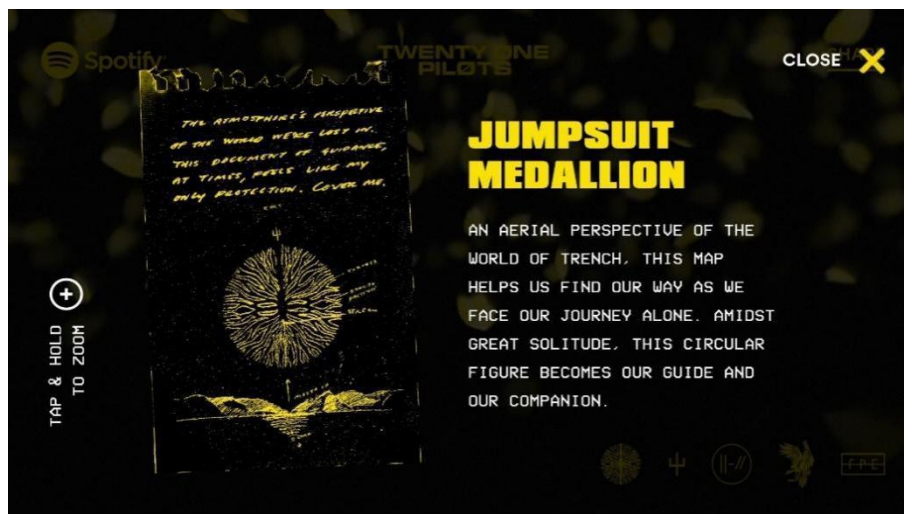
A lo anteriormente planteado, se añade que el 13 de diciembre del 2018 se estrenó en la plataforma *Spotify* un video interactivo de la canción *Bandito*, en el cual se daba un recorrido a distintas locaciones de DEMA y Trench, es este video se podía controlar la mirada del personaje y a su vez encontrar ciertas medallas escondidas a lo largo del recorrido, en total fueron unas cinco medallas: Jumpsuit Medallion, Compass e Pitchfork, Double Bars logo, Vulture y FPE badge, cada una de ellas con un significado relacionado a la narrativa planteada por la banda Twenty One Pilots.

En primer lugar, se tiene al “Jumpsuit Medallion” por su traducción al español “Medallón Jumpsuit”, al encontrarlo dentro del video interactivo aparece una imagen donde se lee la siguiente descripción: “An aerial perspective of the world of Trench, this map helps

us find our way as we face our journey alone. Amidst great solitude, this circular figure becomes our guide and our companion” que por su traducción al español dice: “Una perspectiva aérea del mundo de Trench. Este mapa nos ayuda a encontrar nuestro camino mientras enfrentamos nuestro camino solos. En medio de la gran altitud, esta figura circular se convierte en nuestro guía y compañía”, como la descripción lo precisa, este medallón es un mapa aéreo de Trench y es utilizado por los Banditos como guía en medio de ese gran territorio.

Figura 22

Imagen “Jumpsuit Medallion”



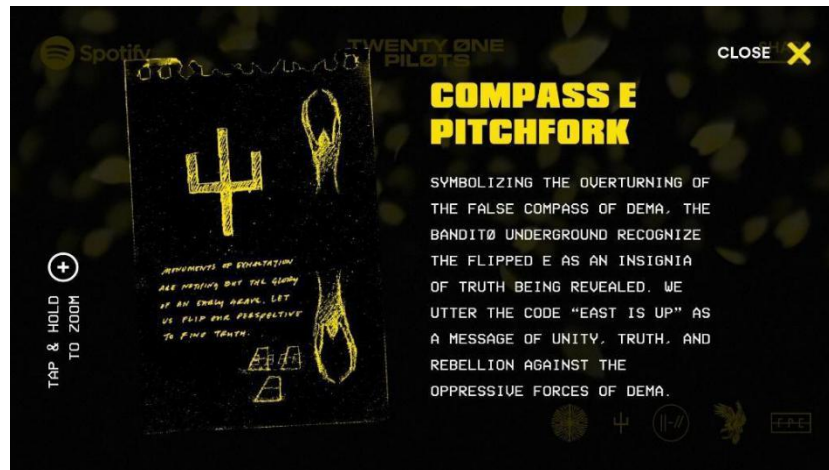
Nota. Fotograma tomado del video interactivo “Bandito” de la banda Twenty One Pilots (2018). Extraído de: <https://www.pinterest.com/pin/668362400927451151/>

En segundo lugar, se encuentra al “Compass e Pitchfork” por su traducción al español “Brújula e Horca”, en esta imagen se puede apreciar el símbolo de una E volteada en forma de trinche y en su descripción dice: “Symbolizing the overturing of the false compass of DEMA, the bandito underground reconognize the flipped e as an insignia of truth being revealed. We utter the code East is up as a message of unity, truth, and rebellion against the

oppressive forces of DEMA”, que por su traducción al español dice: “Simboliza el falso compás de DEMA. “El Bandito underground reconoce la E girada como una insignia de la verdad revelada. Hemos escrito el código El este está arriba como un mensaje de unión, verdad y rebelión contra las fuerzas opresoras de DEMA”, en esta imagen podemos ver que el símbolo de la E invertida representa la revelación de la verdad y también se precisa que la frase “East is up” es utilizada por los Banditos como un grito de guerra con un mensaje de unión, verdad y rebelión, por lo cual se relaciona con el videoclip *Nico and the niners* en el cual Tyler menciona repetidas veces dicha frase.

Figura 23

Imagen “Compass e Pitchfork”



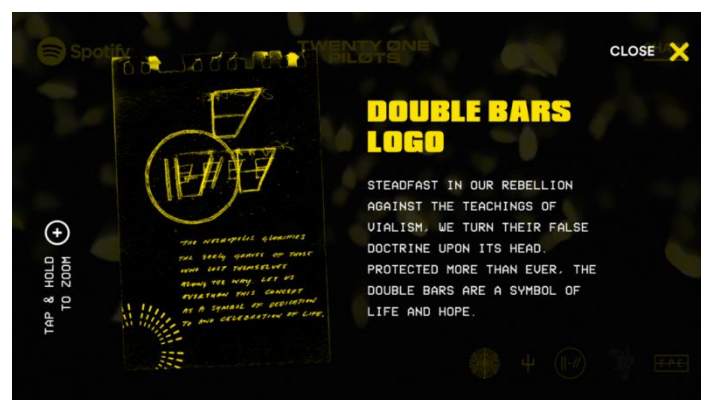
Nota. Fotograma tomado del video interactivo “Bandito” de la banda Twenty One Pilots (2018). Extraído de: <https://www.pinterest.com/pin/668362400927451150/>

En tercer lugar, se presenta el “Double bars logo” por su traducción al español: “Logo de doble barras”, en dicha imagen se puede apreciar una ilustración con un círculo encerrando unas líneas puestas de manera ordenada la cual tiene una descripción que dice: “Steadfast in

our rebellion against the teaching of vialism, we turn their false doctrine upon its head. Protected more than ever, the double bars are a symbol of life and hope” que por su traducción al español dice: “Firmes en nuestra rebelión contra las enseñanzas del vialismo, hemos puesto su falsa doctrina de cabeza. Protegidos más que nunca, las dobles barras son símbolo de vida y esperanza”, esta descripción es clara al expresar que los Banditos están en contra del Vialismo y sus enseñanzas, dicha religión ya se había hecho referencia en la tercera carta escrita por Clancy y se asegura que el Vialismo es el mandato que rige toda la ciudad de DEMA, en la descripción también se precisa que dicho símbolo representa la vida y la esperanza, algo que los habitantes de DEMA no presentan ya que solo siguen las órdenes de los obispos, dicho logo se puede ver en repetidas ocasiones tanto en los videoclip como en las publicaciones realizadas en otras redes sociales, ya que la utilizan como logo de la banda.

Figura 24

Imagen “Double bars logo”

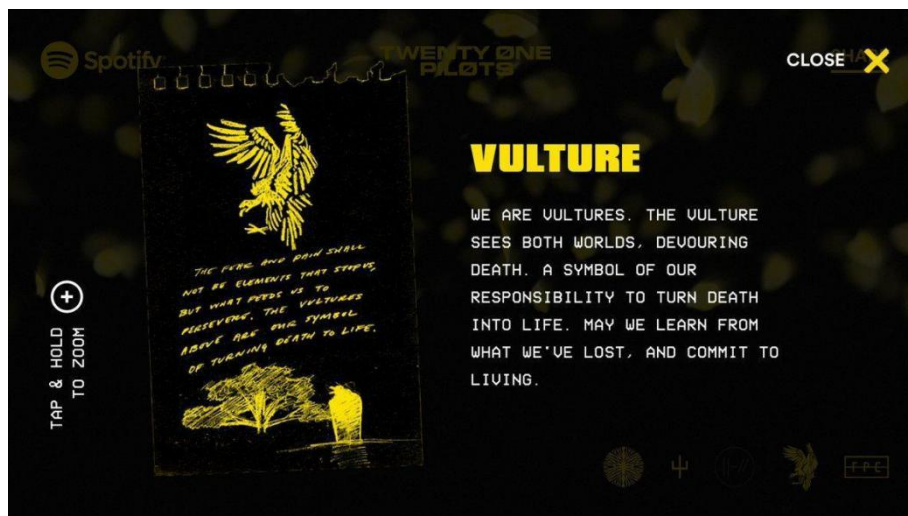


Nota. Fotograma tomado del video interactivo “Bandito” de la banda Twenty One Pilots (2018). Extraído de: <https://vialism.tumblr.com/post/181080449821/double-logo-bars-white-text-steadfast-in-our>

En cuarto lugar, se observa el símbolo “Vulture”, por su traducción al español: “Buitre”, al apreciar la imagen se puede ver a un buitre en la parte superior y a su lado una descripción que dice: “We are vultures, the vulture sees both worlds, devouring death. A symbol of our responsibility to turn death into life. May we learn from what we’ve lost, and commit to living” por su traducción al español dice: “Somos buitres. Los buitres observan ambos mundos. Es un símbolo de nuestra responsabilidad de transformar la muerte en vida. Quizás aprendamos de lo que hemos perdidos y nos comprometamos a vivir”, la descripción de esta imagen habla sobre la simbología de los buitres que se aprecian a lo largo de toda la narrativa de Trench, este se puede apreciar incluso en la portada del mismo álbum, se comenta que esta ave representa el transformar la muerte en vida, ya que estos animales ven los dos mundos y se alimenta de la muerte para vivir, esto es un símbolo de compromiso entre los Banditos para continuar con su rebelión contra los obispos y realizar un cambio.

Figura 25

Imagen “Vulture”



Nota. Fotograma tomado del video interactivo “Bandito” de la banda Twenty One Pilots (2018). Extraído de:
<https://twitter.com/yooinijnk/status/1073252708851826689/photo/2>

Finalmente, se observa el quinto símbolo el cual es “FPE badge” por su traducción al español “Placa FPE”, en dicha imagen se puede apreciar un conjunto de afiches con la placa FPE, entre ellos se reconoce la imagen publicada por Clancy el cual se encontraba recortado por la mitad y no era posible reconocerlo por sí solo, junto a los afiches se encuentra una descripción que dice: “Those who see corruption inside the lies of DEMA feel a responsibility to get out, and attempted escape should be honored. Many are punished with the failed perimeter escape badge, but wear it proudly. It is their symbol of the bandito underground – the few, the proud, and the emotional” que por su traducción al español dice “Aquellos que ven la corrupción dentro de las mentiras de DEMA sienten una responsabilidad de salir, y el intentar escapar debe ser honrado. Algunos son castigados con la placa de escape del perímetro fallido, pero lo usan honradamente. Es el símbolo del bandito underground - Los pocos, los orgullosos y los emocionales”, esta descripción explica que la placa FPE se la dan a los Banditos que escaparon de DEMA como símbolo de deshonra, pero para ellos es una placa de orgullo, de tener la valentía de escapar de ese lugar y del control de los obispos, se explica también de FPE tiene varios significados, el primero es Escape del Perímetro Fallido, pero también significa los pocos, los orgullosos y los emocionales.

Figura 26

Imagen “FPE badge”



Nota. Fotograma tomado del video interactivo "Bandito" de la banda Twenty One Pilots (2018). Extraído de: <https://za.pinterest.com/pin/609604499545380597/>

3.1.2. Personajes

La narrativa que plantea la banda Twenty One Pilots a lo largo de sus discos contienen ciertos personajes lo cuales cumplen un papel relevante tanto en el desarrollo de la historia, como en el aprovechamiento comercial de su marca, pero sobretodo es importante reconocer a estos personajes para poder comprender su función dentro de la historia y lo que representan cada uno.

- **Tyler Joseph:** Es uno de los personajes principales de la narrativa, su aparición se remonta a los inicios de la banda Twenty One Pilots, ya que él es vocalista y fundador de la misma, se le puede ver en todos los videoclips que lanza la banda, pero en la historia formada a partir del álbum *Blurryface*, lo podemos ver por primera vez en el videoclip *Stressed Out*, es una persona con muchos problemas mentales los cuales va contando a través de sus canciones, a tal punto que queda atrapado en una ciudad

distópica llamada DEMA de la cual intenta escapar y ser libre de todos sus problemas mentales.

Figura 27

Imagen “Fotografía de Tyler Joseph”



Nota. Fotograma tomado del videoclip “Nico and the niners” de la banda Twenty One Pilots (2018). Extraído de:
https://www.youtube.com/watch?v=hMAPyGogQVw&ab_channel=twentyonepilots

- **Josh Duntro:** Uno de los personajes principales de la narrativa, al igual que Tyler, Josh también se encuentra desde los inicios de la banda Twenty One Pilots, si bien no fue uno de los fundadores, está presente en la banda desde la aparición del primer disco de la misma, Josh cumple el papel de amigo de Tyler y es una de las personas que ayuda a este último a sobrellevar sus problemas, juntos tienen una banda exitosa y disfrutan haciendo música juntos a tal punto que sirve como escapatoria para Tyler de sus problemas mentales, Josh pertenece a un grupo de rebeldes llamado Los Banditos, quienes escaparon de DEMA en forma de protesta ante la esclavitud mental que se vive en dicha ciudad, Josh vive junto a otros banditos en un campamento en medio de Trench

y su objetivo es ayudar a Tyler a escapar de DEMA y que juntos puedan ser libres del control de los obispos.

Figura 28

Imagen “Fotografía de Josh Dun”



Nota. Fotograma tomado del videoclip “Heavy Dirty Soul” de la banda
Twenty One Pilots (2015). Extraído de:
https://www.youtube.com/watch?v=r_9Kf0D5BTs&ab_channel=twentyonepilots&ab_channel=twentypilots

- **Blurryface:** Es un personaje recurrente en la primera fase la cual lleva su nombre, es la personificación de los miedos e inseguridades de Tyler, este personaje representa todo lo malo y oscuro que existe en la mente de Tyler y por ello se manifiesta a través del cuerpo del mismo, es por sus manos y cuello pintado de negro que se logra identificar que Tyler está con Blurryface, pero es cuando se encuentra solo que Blurryface posee totalmente a Tyler y lo transforma en un ser con ojos rojos, el cual es el color que lo caracteriza junto al negro, este personaje si bien la narrativa lo personifica como las inseguridades de Tyler, realmente lo es de todas las personas,

por ejemplo Josh también tiene su Blurryface, finalmente este personaje no cuenta con una representación corpórea, si no que se manifiesta de diversas maneras a través del cuerpo que está tomando.

Figura 29

Imagen “Fotografía de Blurryface en Tyler”



Nota. Fotograma tomado del videoclip “Fair Local” de la banda Twenty One Pilots (2015). Extraído de:
https://www.youtube.com/watch?v=HDI9inno86U&ab_channel=FueledByRamen

Figura 30

Imagen “Fotografía de Blurryface en Josh”



Nota. Fotograma tomado del videoclip "Ride" de la banda Twenty One Pilots (2015). Extraído de: https://www.youtube.com/watch?v=Pw-0pbY9JeU&ab_channel=twentyonepilotsTwentyonepilotsVerificada

- **Nico y los niners:** Son un grupo de nueve obispos que gobiernan la ciudad de DEMA, ellos son: Andre, Liden, Keons, Nico, Reisdro, Sacarver, Nills, Vetomo y Listo, cada uno gobiernan una parte de DEMA y en conjunto gobiernan toda la ciudad instaurando su religión llamada Vialismo, con ello ponen las reglas y mandamientos con las que se rige la ciudad, los obispos controlan a los habitantes de la ciudad para que trabajen y los alaben a través de fundir el vidrio y por dentro colocarle neón, algunos de ellos son más poderosos que otros, por ejemplo, Nico tiene la habilidad de paralizar a las personas que él decida, con lo cual pudo atrapar más de una vez a Tyler, los obispos no pueden ver el color amarillo, pero los debilitan, Nico and the niners son la representación de lo que es Blurryface en la primera fase.

Figura 31

Imagen "Fotografía de Nico and the niners"



Nota. Fotograma tomado del videoclip “Nico and the niners” de la banda
Twenty One Pilots (2018). Extraído de:
https://www.youtube.com/watch?v=hMAPyGogQVw&ab_channel=FANODRICPodcastFANODRICPodcast

- **Nicolas Bourbaki:** mejor conocido como Nico y es uno de los nueve obispos que controla DEMA, es el más poderoso de todos y a su vez representa a los nueve obispos en conjunto, por lo cual se puede decir que Nicolas Bourbaki es Nico, él pertenece a los obispos quienes se hacen llamar Nico and the niners el cual es un conjunto que representa lo que es Blurryface en la primera fase, Nicolas Bourbaki es el que intenta reiteradas veces capturar a Tyler cuando se escapa de DEMA, posee el poder de paralizar a las personas a su libre decisión, y manifiesta el control que tiene sobre Tyler pintándole en cuello de negro como lo hace también Blurryface, Nicolas Bourbaki suele vestir una túnica de color rojo con un velo blanco que cubre todo su rostro y se puede ser que tiene la cara pintada hasta por encima de la nariz.

Figura 32

Imagen “Fotografía de Nicolas Bourbaki”



Nota. Fotograma tomado del videoclip “Jumpsuit” de la banda Twenty One Pilots (2018). Extraído de:
https://www.youtube.com/watch?v=UOUBW8bkjQ4&ab_channel=twentyonepilots

- **Los banditos:** son un grupo de rebeldes que escaparon de DEMA y del control que tenían en ellos para poder vivir su vida libres y hacer su propia civilización, son un mito dentro de DEMA, ya que los obispos los tienen en oculto para no incentivar su pensamiento entre los habitantes de la ciudad, viven en campamentos en medio de Trench y se alumbran con antorchas y fogatas a comparación de DEMA donde la luz provenía de las luminarias neón, suelen vestirse con ropa de color verde oscuro y colocarle cintas de color amarillo para evitar ser vistos por los obispos, algunos también portan accesorios como pañuelos o gorros del mismo color, Los banditos tiene un grito de guerra el cual es “East is up” y están en contra de las enseñanzas de vialismo y de los obispos que gobiernan DEMA, algunos de ellos portan al insignia FPE, la cual les dan cuando escapan, pero son capturados nuevamente, pero para ellos es una insignia que representa valentía y orgullo por intentar escapar de DEMA.

Figura 33

Imagen “Fotografía de Los banditos”



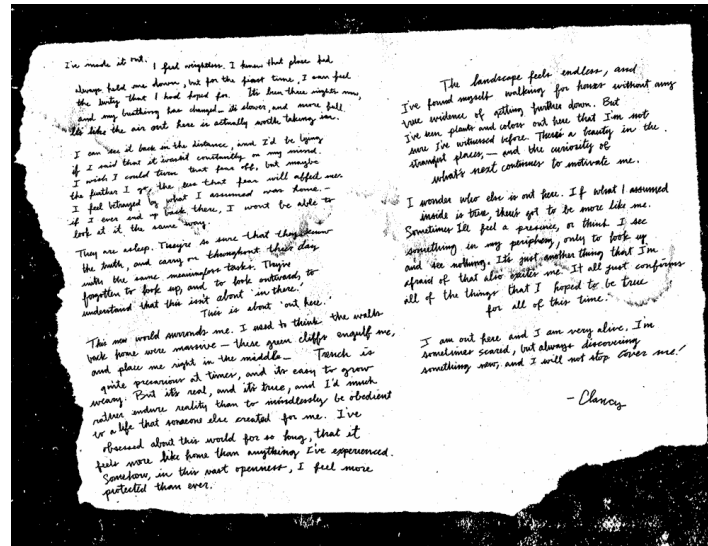
Nota. Fotograma tomado del videoclip "Levitate" de la banda Twenty One Pilots (2018). Extraído de:

https://www.youtube.com/watch?v=uv_1AKKKJnk&ab_channel=twentyonepilots&ab_channel=twentyonepilots

- **Clancy:** es un habitante nacido en DEMA, él siempre ha vivido dentro de esa ciudad, pero nunca sintió que fuera su hogar, a la edad de nueve años comenzó a contemplar lo existencial de su vida y para alimentar su esperanza, miró al horizonte de DEMA, se sintió desilusionado ya que vio una gran pared que rodeaba toda la ciudad y se percibía encerrado y controlado, ahí es cuando su deseo por escapar de DEMA se incrementa y decide hacerlo para hacer de su vida algo mejor y salir del control de DEMA, lo cual hace en un evento anual donde todos se congregaban, es ahí cuando escapa de DEMA y sale a Trench a buscar un futuro, en medio de la caminata la cual él pensaba que era solitario, ve a Tyler caminando hacia su misma dirección, pero posteriormente ve a los Banditos en la cima y al obispo quien se lleva a Tyler, él al ver esa escena, corre despavorido y poco a poco siente miedo del lugar desconocido donde se encuentra, Clancy busca liberarse de DEMA pero al hacerlo le causa temor el saber qué pasará con él, Clancy no se muestra como una representación corpórea, se sabe de su existencia por las cartas que escribía y subía a su página web, pero jamás se lo ha visto.

Figura 34

Imagen “Carta de Clancy”



Nota. Imagen que muestra una carta escrita por Clancy (2018).
http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html.

3.2 Identificar las multiplataformas que emplea la banda Twenty One Pilots en medios digitales.

3.2.1. Hipertextualidad

Desde el año 2009, *Twenty One Pilots* ha sacado varios álbumes, ya sea producidos por ellos mismos como: *Twenty One Pilots* (2009) y *Regional at Best* (2011), o producidos con un sello discográfico como: *Vessel* (2013), *Blurryface* (2015), *Trench* (2018), ya sea en formato físico o digital, esta banda se caracteriza por generar diverso contenido extra a lo que habitualmente cualquier banda comercial podría generar, es por eso que integran diversos tipos de lenguajes audiovisuales que se relacionan e interconectan entre sí como: páginas web, redes sociales, etc.

Este tipo de materiales extras, son un atractivo muy llamativo para el consumidor,

por lo cual este genera predilección por la banda y los productos que estos generan y por su lado la experiencia del usuario se incrementa tanto en la variedad de medios, como en la cantidad que este le dedica a la banda, esto generado por la hipertextualidad que cada elemento producido por la banda pueda contener, ya que cada uno es independiente, pero a su vez se conectan entre sí, por lo cual el usuario tiene una experiencia más extensa y única con la banda.

En el caso específico de Twenty One Pilots, se puede observar que no solo generan el contenido habitual de una banda como: discos, videoclips, publicidad, conciertos, etc; si no que, al ser álbumes conceptuales, entre ellas se aprecia una conexión narrativa y referencial la cual hace que los usuarios encuentren familiaridades entre los elementos producidos por la banda, a su vez, la banda genera contenido extra que contribuye a la narrativa que plantean en sus discos y videoclip, como páginas web, fomentando de esta manera una hipertextualidad que se aprecia todos los materiales generados por la banda.

Entrando a profundidad en los discos, *Blurryface* es el material que inicia la narrativa que posteriormente fue expandida y cuenta con catorce canciones: *Heavy Dirty Soul, Stressed Out, Ride, Fairly Loca, Tear in my Heart, Lane Boy, The Judge, Doubt, Polarize, We don't Belive What's on TV, Message Man, Hometown, Not Today y Goner*; este fue el álbum que estableció la temática con la cual continuaron trabajando en los siguientes álbumes, la cual es: miedos, inseguridades y depresión.

El álbum se lanzó con una portada de fondo negro y al centro se aprecian nueve círculos cada uno con un patrón distinto, dichos patrones se conectaban con nueve canciones del álbum lo cual daba una relevancia importante a esas nueve canciones y a su vez se crea una conexión entre los materiales publicados por la banda, también se aprecia que en todos los videoclips lanzados de ese álbum contaban con Tyler quien tenía las manos y el cuello

pintados de negro, creando así una hipertextualidad entre los videoclips, ya que si bien no era una narrativa continua, se apreciaban referencias entre ellas.

Siguiendo con el álbum *Trench*, este es de los álbumes con más desarrollo narrativo si dejar de tener referencias y conexiones entre los materiales publicados por la banda, por ejemplo, el videoclip *Heathens*, si bien se lanzó como single entre los dos álbumes y no pertenece a ninguno de los dos, se considera el puente entre los dos álbumes, ya que se puede ver ciertas referencias a las anteriores canciones del álbum *Blurryface*, como el color del traje que trae Tyler en dicho videoclip y como este se transforma a un traje amarillo cuando está tocando junto a Josh, posteriormente se dio a conocer que el color principal del nuevo álbum sería amarillo.

En este álbum se produjo mucho más material que en su antecesor, para *Trench* no solo se lanzó un disco (físico y digital), sino que también se lanzó dos páginas web y un video interactivo en Spotify, además de utilizar las redes sociales como otra plataforma, por lo cual se puede apreciar que las páginas web tienen relación con los videoclips, ya que se habla del mismo lugar de residencia el cual es DEMA, también se habla de los mismos personajes como los banditos o los obispos, incluso una de las cartas publicadas por el personaje Clancy es una narración de lo que sucede en el videoclip *Jumpsuit* pero desde otra perspectiva.

En definitiva, la hipertextualidad está presente en la narrativa transmedia planteada por la banda, ya que se puede ver una conexión entre las canciones, los álbumes, las páginas web, los videoclips, etc. A su vez la banda plantea a sus consumidores una narrativa que se fragmenta en diversos medios y ellos se ven incentivados a navegar en un conjunto de multiplataformas interconectados entre sí, poseen también diversas referencias entre los materiales y son no lineales.

3.2.2. Continuidad narrativa

Es sabido que, para que la multiplataforma en una narrativa transmedia sea aprovechada de gran manera, es importante no solo tener en cuenta la hipertextualidad, sino que también es relevante mantener una continuidad narrativa a través de las diversas plataformas, esta puede ser utilizada de muchas maneras, como la continuidad de una temática, personajes reconocibles entre los productos, locaciones utilizadas en diversas multiplataformas, historias continuas, etc. En el caso de Twenty One Pilots, la banda plantea una sola narrativa que tiene como inicio el álbum *Blurryface* y la temática de inseguridades y miedos, esto es evidente en cada una de sus canciones donde el compositor y vocalista Tyler narra las inseguridades y miedos que él mismo tiene y los plasma a través no solo de las letras, sino que también a través de los videoclips, esta es representada por un personaje llamado Blurryface, que manifiesta su poder a través del cuello y manos pintados de negro en Tyler y en su máximo poder, toma control del cuerpo de Tyler y transforma sus ojos en color negro.

Continuando, todo lo anteriormente planteado se desarrolla a lo largo de todos los videoclips, donde se puede ver al color rojo como característica de todo el álbum y por su defecto de Blurryface, pero una acción recurrente a lo largo de los productos audiovisuales de la banda es el papel que juega Josh Dun, su compañero de banda y amigo personal, ya que este representa el escape de todos sus problemas, ya que Tyler no solo disfruta estar con él, sino que también hace lo que más le gusta que es hacer música, toda esta narrativa se desarrolla en el álbum *Blurryface*. Tomando en cuenta lo anteriormente descrito, salió a la luz el siguiente álbum de la banda llamado *Trench*, donde se apreciaba una narrativa estructurada y a su vez una temática similar al álbum antecesor, los primeros personajes

reconocibles fueron Tyler y Josh quienes continuaban en esta historia, posteriormente al relacionar algunas pistas que la banda brindaba a sus usuarios se pudo reconocer al tercer personaje quien es Blurryface, pero en este nuevo álbum tenía una nueva representación, quienes eran los obispos o también conocidos como Nico and the niners, pero cumplían el mismo rol, controlar a Tyler y toda la ciudad de DEMA. En dicha narrativa, también se apreciaba a Josh, esta vez él pertenecía a un grupo de rebeldes llamados los banditos quienes habían escapado del control de DEMA y sus obispos, él tiene como misión rescatar a Tyler de dicha ciudad y su control, tal y como lo hacía en el anterior álbum, por lo cual se hace una relación de conceptos y se puede decir que DEMA es la representación de la mente de Tyler, la cual es gobernada por Nico and the niners, anteriormente representados por Blurryface, es decir sus miedos, sus inseguridades y su depresión, él intenta escapar de los problemas que tiene con ayuda de su amigo Josh quien cumple el mismo rol que en el anterior álbum, pero esta vez personificados por los banditos, quienes representan la libertad de los problemas de Tyler.

Como se puede apreciar, en esta propuesta de narrativa transmedia se tiene una continuidad narrativa a través de referencias, representaciones y personajes que forman una sola historia explorada de diversas maneras, ofreciendo así a los usuarios una gran experiencia a través de cada producto sacado por la banda y en diferentes plataformas lo cual da un respiro a la narrativa compleja desarrollada, esta forma por la cual la banda decidió transmitir su mensaje genera una gran aceptación en su público y fideliza de mejor manera a los mismos, haciéndolos fans y prosumidores quienes extienden aún más la narrativa. Siguiendo con lo descrito, la banda Twenty One Pilots utiliza no solo una narrativa continua desarrollada a través de sus materiales y teniendo en cuenta la hipertextualidad de la misma, sino que también lo desarrolla a través de diversas plataformas, utilizando así la

multiplataforma donde cada una de las piezas que lo conforman aportan algo nuevo a la narrativa y permite al público desarrollar la cocreación de contenidos.

Discografía

Lo discos son la materia prima de una banda, es el pilar fundamental del trabajo de una banda y así lo entiende Twenty One Pilots, quienes desde su primer álbum producido por ellos mismos (*Twenty One Pilots*, 2009) hasta el último álbum producido de la mano con Warner Music (*Trench*, 2018) trabajan con una gran calidad cada una de sus canciones, a esto se le suman algunos temas exclusivos, contenidos streamings y diversos videoclips, si bien no todos los álbumes desarrollan la narrativa planteada por la banda, si se hace referencias a diversas canciones de anteriores álbumes.

El primer álbum lanzado por la banda fue totalmente producido por ellos mismos y se tituló *Twenty One Pilots* y fue lanzado el 29 de diciembre del año 2009, es el álbum debut de la banda y es el único que presenta a Nick Thomas como bajista y Chris Salih como baterista dentro de la banda, ya que ellos junto a Tyler Joseph son los fundadores de la banda, dicho álbum contaba con un total de catorce canciones la cuales son: *Implicit Demand For Proof*, *Fall Away*, *The Pantaloon*, *Addict With A Pen*, *Friend, please*, *March To The Sea*, *Johnny Boy*, *Oh Ms. Believer*, *Air Catcher*, *Trapdoor*, *A Car*, *A Torch*, *A Death*, *Taxi Cab*, *Before You Start Your Day* y *Isle Of Flightless Birds*. Este álbum significó el comienzo de la banda, por lo cual es relevante en la historia de Twenty One Pilots, es así como al término de la fase *Blurryface*, la banda decidió tomarse un descanso al cual los fans decidieron nombrar como *The Hiatus*, para anunciar dicho descanso la banda publicó a través de su cuenta oficial de Twitter una serie de imágenes que contenían frases de diferentes canciones de diversos álbumes, uno de ellos tenía una frase que decía “My pretty sleeper” el cual pertenecía a la

canción *Oh Ms Believer* del álbum Twenty One Pilots haciendo clara referencia al mismo.

Figura 35

Portada del álbum Twenty One Pilots



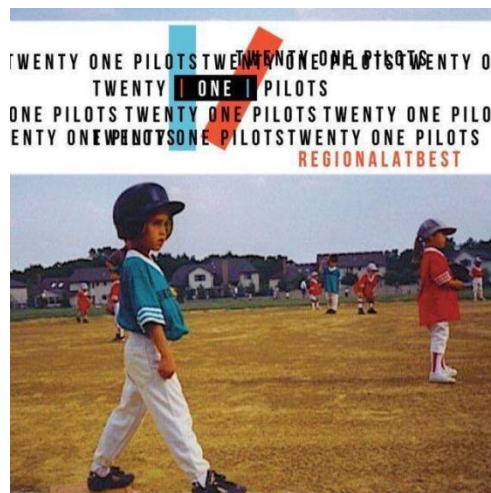
Nota. Portada del primer álbum de la banda Twenty One Pilots (2009).
https://open.spotify.com/album/1Fexc96V24RL17Ko9VXUOM?si=MQvYgF_nTkWGuYbl_lmt7Q&dl_branch=1

El segundo álbum de la banda también fue producido por ellos mismos, fue lanzado el 8 de julio del año 2011 y se tituló *Regional at Best*, dicho álbum significó un cambio en el estilo musical de la banda, ya que se incluyeron géneros como el indie pop, la electrónica y el hip hop, también significó un cambio más visible en la banda, ya que tanto Nick Thomas como Chris Salih salieron de la banda dejando a Tyler Joseph solo con el proyecto, pero es ahí cuando Josh Dun ingresa a la banda como baterista y para de ser una grupo a solo un dúo musical, dicho álbum tiene canciones como: *Guns for Hands*, *Holding on to You*, *Ode to Sleep*, *Slowtown*, *Car Radio*, *Forest*, *Glowing Eyes*, *Kitchen Sink*, *Anathema*, *Lovely*, *Ruby*, *Trees*, *Be Concerned* y *Clear*. El lanzamiento de este álbum vino con muchos cambios para la banda, tanto en el género de sus canciones como en los integrantes de la banda, en las

publicaciones que se subió previo al descanso que se tomó la banda se apreciaba la frase “¿wouldn't it be great if we could just lay down?” la cual pertenece a la canción *Slowtown* de dicho álbum, en otra publicación se aprecia la frase “Nobody dreams when they blink” la cual es una parte de la canción *Kitchen sink*.

Figura 36

Portada del álbum Regional at best



Nota. Portada del segundo álbum de la banda Twenty One Pilots (2011).
<https://www.youtube.com/channel/UCJtUMJzl6wHlbyTm5vQ8UBw/videos>

El tercer álbum de la banda fue titulado *Vessel* y fue lanzado el 8 de enero del año 2013, este álbum significó el primero producido por un sello discográfico el cual fue Fueled By Ramen, este disco no obtuvo un gran cambio con respecto al anterior, ya que es una remasterización de anteriores canciones vistas en el álbum previo, sumándole algunas canciones nuevas, entre ellas: *Ode to Sleep*, *Holding on to you*, *Migraine*, *House of Gold*, *Car Radio*, *Semi-Automatic*, *Screen*, *The Run and Go*, *Fake You Out*, *Guns for Hands*, *Trees* y *Truce*. Durante las publicaciones previas al descanso que se tomó la banda, se vieron

algunas frases referentes a algunas canciones de este álbum, la primera fue “I will fear the night again” la cual es una parte de la canción *Truce*, también se apreció una publicación que contenía la frase “And now i just sit in silence” perteneciente a la canción *Car Radio*, esta significó el final de las publicaciones y el inicio de *The Hiatus*, por lo cual se dio un énfasis especial a la palabra silence

Figura 37

Portada del álbum Vessel



Nota. Portada del tercer álbum de la banda Twenty One Pilots (2013).
<https://www.youtube.com/channel/UCJtUMJzI6wHlbyTm5vQ8UBw/videos>

El cuarto álbum de la banda fue lanzado el 17 de mayo del año 2015 y lleva como título *Blurryface*, este álbum significó el inicio de la narrativa transmedia planteada por la banda y a su vez significó el éxito de la banda a nivel internacional, llevó a la banda a ganar premios y el reconocimiento tanto nacional como internacional, este contiene catorce canciones las cuales son: *Heavy Dirty Soul, Stressed Out, Ride, Fairly Local, Tear in My Heart, Lane Boy, The Judge, Doubt, Polarize, We don't Believe What's on TV, Message man, Hometown, Not*

Today y Goner. Durante las publicaciones posteriores a la era *Blurryface* y previo al descanso que se tomaron, se pudieron observar unas frases pertenecientes a algunas canciones de este álbum, la primera frase fue “You'll have to come and find me, find me” la cual es una parte de la canción *Polarize*, la segunda frase vino después y decía “Remember the morning is when night is death” perteneciente a una parte de la canción *Massage Man*.

Figura 38

Portada del álbum Blurryface



Nota. Portada del cuarto álbum de la banda Twenty One Pilots (2015).
https://open.spotify.com/album/3cQO7jp5S9qLBoIVtbkSM1?si=n9SCf49KSNerNvbMQwfXBA&dl_branch=1

El quinto álbum de la banda fue publicado el 5 de octubre del año 2018 y lleva como título *Trench*, este álbum significó la continuidad narrativa propuesta en el álbum *Blurryface*, por lo cual este contenía referencias directas a anteriores canciones, fue conformada por un total de catorce canciones las cuales son: *Jumpsuit, Levitate, Morph, My Blood, Chlorine, Smithereens, Neon Gravestones, The Hype, Nico and the niners, Cut My Lip, Bandito, Pet Cheetah, Legend y Leavy the City*. Este álbum fue lanzado posterior a *The Hiatus* por lo cual las publicaciones que se realizaron posteriores a la era *Blurryface* no hicieron referencia a ninguna canción de este álbum, sin embargo, sí tuvo conexión con el álbum predecesor para

mantener una continuidad narrativa y que la hipertextualidad se mantenga y de esa manera seguir extendiendo la narrativa transmedia propuesta por la banda.

Figura 39

Portada del álbum Trench



Nota. Portada del quinto álbum de la banda Twenty One Pilots (2018).
https://open.spotify.com/album/621cXqTSSJi1WqDMSLmbL?si=A0ZPR_p0RrSgppBAfqGpuA&dl_branch=1

Videoclips

Los materiales audiovisuales producidos por la banda son un gran soporte para los álbumes y las canciones que estos contiene, ya que permiten al usuario no solo disfrutar la producción auditiva de una canción, si no que se complementa con un desarrollo visual, pero la banda Twenty One Pilots no solo se limita a que sus videoclips sean actuaciones de lo que la letra de sus canciones dicen o fragmentos de videos de ellos cantando, a comparación de muchas bandas comerciales, Twenty One Pilots toma a sus videoclips como plataforma ideal para extender su narrativa y plantear referencias entre ellos lo cual incentiva y le da un plus a su material audiovisual. Los videoclips son un material que la banda utiliza desde el álbum

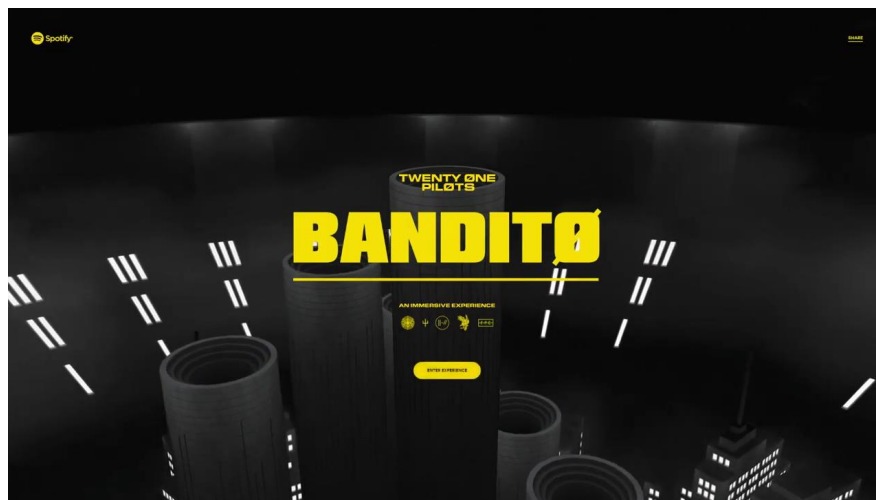
Vessel, pero para efectos de la presente investigación se tomará en cuenta a partir del álbum *Blurryface*, el cual cuenta con seis videoclips, estos son de las canciones: *Stressed Out*, *Ride*, *Lane Boy*, *Fairly Local*, *Tear in my Heart* y *HeavyDirtySoul*, en estos no se desarrolla una narrativa compuesta como tal, sino que se conectan a través de referencias entre sí, una de las más resaltantes es que Tyler aparece en todos ellos con el cuello y las manos pintadas de negro, otra similitud es la predominancia del color rojo en los videoclips y también la aparición del personaje *Blurryface* quien aparece en algunos videoclips. Con lo anteriormente planteado, es evidente la hipertextualidad que existen entre los videoclips, ya que mediante referencias se establece una conexión entre ellas, a su vez se desarrolla una continuidad narrativa, ya que se aprecian personajes los cuales prevalecen a lo largo de todos los videoclips, también se establece una temática de las canciones, lo cual crea una motivación a los personajes y su razón de ser en la historia, por lo tanto se aprovecha de gran manera los videoclips como uno de los soportes multiplataforma.

El siguiente álbum llamado *Trench* también utilizó los videoclips de gran manera, este cuenta con seis videoclips, los cuales son: *Jumpsuit*, *Nico and the niners*, *Levitate*, *My Blood*, *Chlorine* y *The Hype*, de todas ellas solo son tres las que desarrollan una narrativa, el primero de ellos es *Jumpsuit* el cual continua donde quedó el videoclip *HeavyDirtySoul*, con el carro calcinado, en este videoclip se puede ver a Tyler caminando por *Trench* cuando de pronto ve una gran grupo de Banditos, pero un obispo que venía detrás de él lo logra atrapar, los banditos intentan rescatarlo, pero finalmente el obispo se lleva a Tyler DEMA, esta narrativa continua en el videoclip *Nico and the niners* en el cual se puede ver a Tyler encerrado en una habitación de DEMA y se dispone a escapar, por lo cual alista su maleta y sale mientras los obispos se encuentran en la iglesia, mientras tanto los banditos están entrando

a DEMA para rescatar a Tyler, es ahí cuando se encuentra y Tyler reconoce a su amigo Josh y juntos escapan de DEMA, finalmente en *Levitate* se puede ver como Tyler escapó de DEMA y ahora se dirige al campamento de los banditos y es recibido por todos ellos, posteriormente hacen una fiesta y cuando ya se encuentran pocos banditos, un obispo vuelve a secuestrar a Tyler y se lo lleva a DEMA. Es importante precisar, que, si bien no es un videoclip como tal, la banda junto a Spotify sacaron un video interactivo, donde a la par que escuchabas la canción, ibas recorriendo algunas locaciones de DEMA y de Trench, en este se podían encontrar ocultos algunas insignias que contenían significado, dichas insignias conectaban directamente con las canciones del álbum Trench manteniendo así una hipertextualidad que se viene conservando desde el inicio de la narrativa planteada por la banda.

Figura 40

Video interactivo “Bandito”



Nota. Imagen del video interactivo “Bandito an immersive experience” (2018).
Extraído de: <https://t.co/wOEyHOZCSW>

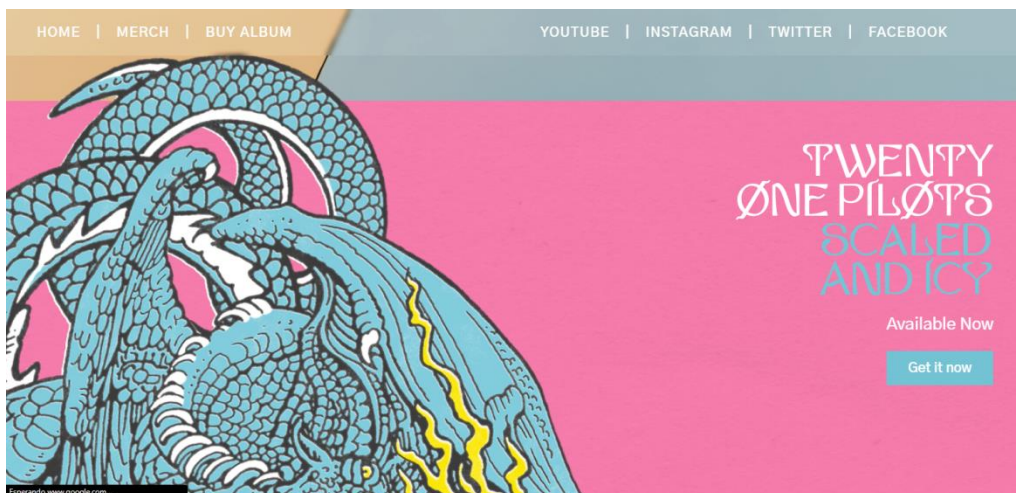
Página Web

La banda Twenty One Pilots utiliza las páginas web como soporte multiplataforma

de la narrativa que plantea en sus canciones y videoclips, en primer lugar, cuenta con su página oficial la cual cumple con la función de ser su virtual store, donde se encuentran el merchandising oficial de la banda, también cumple la función de anunciar sus conciertos, ya que en esta página se promociona las presentaciones de la banda ya sea presencial o virtual, también cumple la función de promocionar los videoclips recientes de la banda y como enlace a sus redes sociales oficiales, es importante precisar que esta página web fue utilizada en su momento para publicar una URL la cual llevaba a otra página web.

Figura 41

Página web oficial de Twenty One Pilots



Nota. Captura de la página oficial de la banda Twenty One Pilots. (2021)
Extraído de: <https://www.twentypilots.com/>

La banda publicó una nueva página web que no es oficial, pero en ella se podía observar un error 404 el cual tenía un mensaje que decía: “you are in violation. thEy mustn't know you were here. no one should ever find out About this. you can never tell anyone about thiS -- for The sake of the others' survIval, you muSt keep this silent. we mUst keeP silent. no one can know. no one can know. no o ne c an kn ow_” que por su traducción al español

dice: “está en violación. no deben saber que estabas aquí. nadie debería enterarse nunca de esto. nunca puedes contarle a nadie sobre esto; por el bien de la supervivencia de los demás, debes mantener esto en silencio. debemos mantenernos en silencio. nadie puede saberlo. nadie puede saberlo. no hay un conocimiento”. Esta página web fue descubierta por los fans al darse cuenta que en la página oficial de la banda se encontraba un video el cual al final tenía el destello de un URL el cual, al ponerlo en el buscador, te redirigía a la presente página web, este contenía un mensaje de advertencia escrita por Clancy y a su vez daba un mensaje críptico que dice “East is up” que por su traducción al español es “El este está arriba”, también contenía un código de violación el cual al juntarlo con la URL de esta página, se convertía en el enlace para otra página donde se publicaron diversos archivos.

Figura 42

Página web de Error 404

```
404 ER_ROR
you are in violation. they mustn't know you were here. no one should ever find out About this. you can never tell anyone about this -- for The sake of the others' survival.
you must keep this silent. we must keep silent. no one can know. no one can know. no o ne c an kn ow.
(Violation Code: 15398642_14)
```

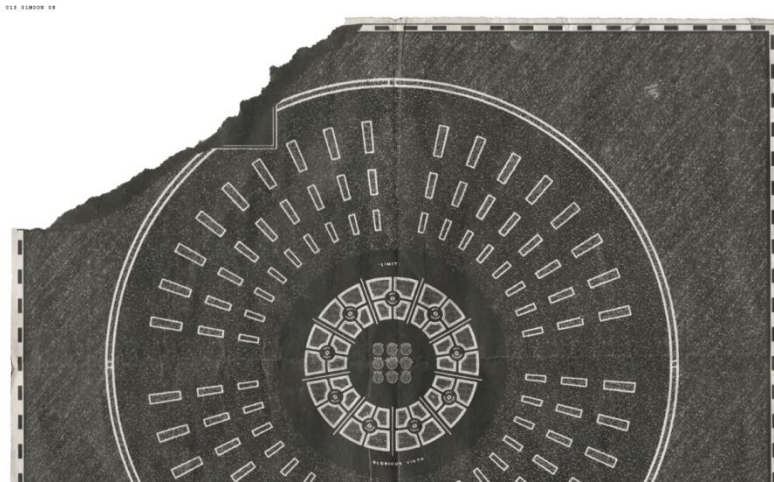
Nota. Captura de la página que contenía el error 404. (2018). Extraído de:
http://dmaorg.info/found/III_./cl

Los fans descubrieron que la banda había publicado una tercera página web la cual contenía en un inicio una imagen del mapa de DEMA, una fotografía de un niño tapándose

el rostro, otra fotografía donde se apreciaban veintiún aves carroñeras, un afiche por la mitad el cual dice “Failed Perimeter Escape” y finalmente una carta escrita por Clancy, esta página web cumple la función de ser una plataforma para Clancy, ya que ahí se sube todas las cartas e imágenes que este personaje publica y a su vez nos narra lo que él vive dentro de la ciudad de DEMA.

Figura 43

Página web de Clancy



Nota. Captura de la página web que utiliza Clancy para subir diversos archivos. (2018). Extraído de: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

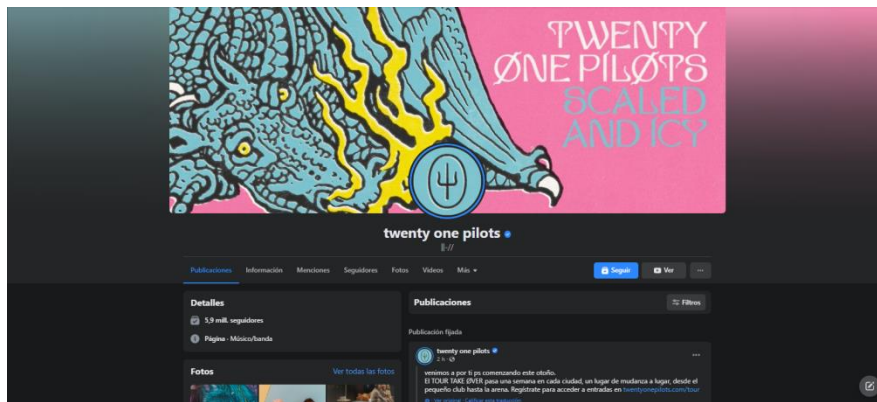
Redes Sociales

La banda Twenty One Pilots utiliza diversas redes sociales, pero principalmente la cuenta de Instagram, Facebook y Twitter, estas redes cumplen la función principal de plataforma publicitaria, ya que en ellas anuncian si tienen alguna presentación virtual o en vivo, también se suelen publicar cuando sale un nuevo videoclip, a su vez se suelen publicitar el merchandising que ofrece la banda, etc. Las redes sociales son una plataforma de contacto cercano con los fans, ya que muchos de ellos desean que se les note ya sea con un dibujo, un

cover a alguna canción o simplemente mencionándolos, a lo cual la banda suele responder con un like, compartir o retwittear, por lo cual estas plataformas digitales son ampliamente utilizadas por la banda para promocionar y tener contacto con sus fans.

Figura 44

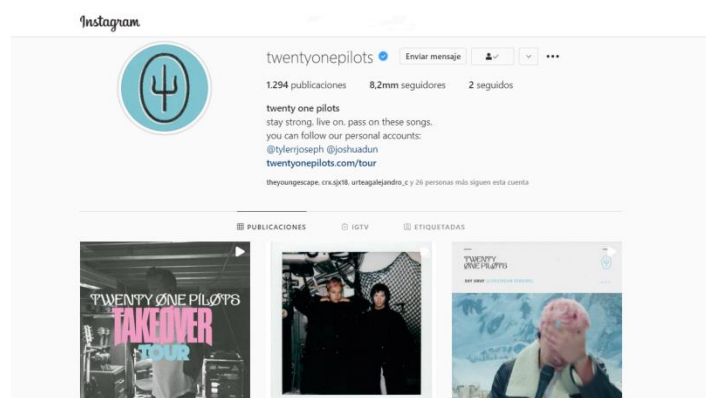
Página oficial de Facebook



Nota. Captura de la página oficial de Facebook de la banda Twenty One Pilots. (2021). Extraído de: <https://www.facebook.com/twentyonepilots>

Figura 45

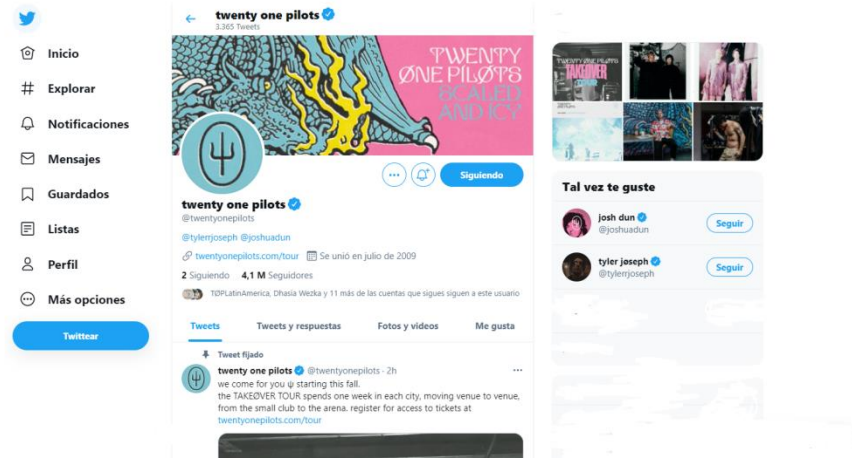
Página oficial de Instagram



Nota. Captura de la página oficial de Instagram de la banda Twenty One Pilots. (2021). Extraído de: <https://www.instagram.com/twentyonepilots/>

Figura 46

Página oficial de Twitter



Nota. Captura de la página oficial de Twitter de la banda Twenty One Pilots. (2021). Extraído de: <https://twitter.com/twentyonepilots>

3.3 Determinar la presencia del llamado a la acción de los usuarios en la narrativa transmedia de la banda Twenty One Pilots

3.3.1. Interacción de fans

Para la banda Twenty One Pilots, sus fans son muy importantes, no solo como elementos consumidores de los productos que les proporcionan, como, por ejemplo: los discos, las redes sociales, los videoclips, el merchandising, los conciertos, etc. Sino que también juegan un rol importante en el desarrollo de la narrativa transmedia que plantean, ya que sin la interacción de “The Clique”, los elementos desarrollados no podrían funcionar, ya sea en referencias, historias confusas, mensajes crípticos, etc. La banda se preocupa mucho en cuidar mucho a sus fans, ya que ellos juegan un papel muy importante dentro del desarrollo de la narrativa.

Como se puede apreciar a lo largo de la historia y las multiplataformas, la banda Twenty One Pilots utiliza mucho la estrategia *Call to Action*, por su traducción al español *Llamado a la Acción*, esta estrategia se puede ver desarrollada tanto en la fase Blurryface,

como en la fase Trench y se emplean todos los elementos posibles como: videoclips, páginas web, letras de canciones, redes sociales, etc.

En primer lugar, la era Blurryface inicia con el videoclip *Stressed Out*, donde se aprecia a Tyler con las manos y el cuello pintado de negro, esto sin una razón aparente y se repite este patrón a lo largo de todos los videoclips de esa era, a su vez, en una parte de la lírica de la canción se menciona “My name is Blurryface and i care what you think” que por su traducción al español nos dice “Mi nombre es Blurryface y me importa lo que piensas”, en esta parte se menciona a un personaje llamado Blurryface, lo cual incentiva la participación de los fans.

En segundo lugar, se tiene al videoclip de la canción *HeavyDirtySoul* en la cual se aprecia a Tyler siendo secuestrado por una persona encapuchada, dicho personaje misterioso no es descubierto al final, por lo cual genera duda e intriga en los fans los cuales responden navegando a través de los mundos narrativos para descubrir el significado de algunas cosas, como también lo es por ejemplo el color de cabello que tiene en el videoclip Josh, el cual en todos los anteriores era rojo, pero en este es amarillo, lo cual genera un misterio que en un principio no tiene una respuesta.

A lo largo de todas las fases se puede ver esa tendencia a utilizar la estrategia *Call to Action* por parte de la banda Twenty One Pilots, tanto en los videoclips de la fase Blurryface como en los de la fase Trench, esto genera que los fans puedan interactuar con la banda a través de sus plataformas oficiales y a su vez, crear hipótesis sobre las dudas que la banda plantea, compartiéndolo en foros o comentarios, formando una comunidad unida y cooperativa entre sí para un solo fin, que es descubrir la narrativa que plantea Twenty One Pilots.

3.3.2. Desafío cognitivo – interpretativo

Las estrategias usadas por la banda para incentivar la participación activa de los fans en la narrativa que plantean no solo se basa en el *Call to Action*, sino que también plantean constantemente desafíos cognitivos – interpretativos los cuales fomentan en los usuarios la predisposición a participar activamente en cualquier desafío que se proponga en alguno de los elementos multiplataforma de la banda.

La participación activa de los fans en la narrativa transmedia de la banda Twenty One Pilots es fundamental para el funcionamiento de la misma, una prueba de ello es el descubrimiento por parte de los fans de las páginas web ocultas, ya que, si bien la banda propuso una premisa creando dichas páginas, estas no hubieran funcionado si los fans no descubrieran en primer lugar el URL que se mostraba en el video promocional en la página web oficial de la banda, en segundo lugar, no se hubiera descubierto que juntando ese URL con el número del código de violación proporcionado por la página web, te daba un enlace que te dirigía a otra página web donde finalmente se podía ver los elementos publicados por Clancy.

En otra ocasión, la participación de los fans también jugó un rol no solo primordial, sino que también inmersivo, ya que la banda en uno de sus elementos publicados en la página web de Clancy, se apreciaba la fotografía de un niño el cual se tapaba el rostro, dicha imagen pertenecía a una fotografía aún más amplia, pero fueron los fans quienes en conjunto tuvieron que descubrir que dicha imagen era un fragmento de una fotografía donde se podía apreciar a André Weil, los fans descubrieron que esta persona era uno de los matemáticos fundadores de un colectivo llamado Nicolas Bourbaki, dicho nombre se relaciona con la canción *Morph* del álbum *Trench*.

Como podemos ver en lo anteriormente descrito, la banda Twenty One Pilots suele plantear constantemente desafíos cognitivos – interpretativos a sus fans, con la finalidad de que los fans puedan sumergirse en la historia y vivirla como si ellos fueran parte de dicha narrativa, sintiéndose no sólo tomados en cuenta por la banda, sino que también logran identificarse de una mejor manera con los personajes de la historia y comprender sus acciones y sentimientos.

Esto toma vital importancia al entender que toda la narrativa parte de una temática la cual es la depresión y los miedos, esté siendo un tema muy recurrente entre su público objetivo, ya que son jóvenes que muchas veces pasan por situaciones en las que sienten que nadie los comprende y el mismo Tyler ha vivido esos sentimientos, por lo cual a través de sus canciones y toda la narrativa que se forma alrededor de ellos, tienen como finalidad poder hacer sentir a los consumidores que no están solos y que no son los únicos que atraviesan dichos problemas.

Todos los desafíos cognitivos – interpretativos son planteados de tal manera en la cual los fans puedan obtener una recompensa al participar de ellas, la banda Twenty One Pilots entiende que sus fans navegar a través de sus productos multiplataforma para recopilar la información necesaria para comprender la narrativa, lo cual permite a los consumidores generar teorías o hipótesis sobre el desarrollo de la narrativa, con el objetivo de poner a prueba los conocimientos obtenidos, ya sea en un nuevo desafío propuesto por la banda o en comunidades digitales de fans donde se comparte dichas hipótesis.

Finalmente es importante precisar que, si bien la banda plantea una narrativa estructurada, son los fans quienes interpretan las conexiones y plantean dicha interpretación en diversos canales de distribución como: Facebook, Twitter o Youtube, expandiendo de esta manera la narrativa no solo a más consumidores, sino también la historia y sus personajes,

los cuales ya no solo cumplen una función dentro de la narrativa, sino que representan a una gran parte de la comunidad la cual se sienten identificados con ellos, por lo cual *The Clique* son los que gestionan una gran parte de las informaciones brindadas por la banda y promocionan los elementos a más personas.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1. Discusión

La presente investigación ha tenido como objetivo reconocer la narrativa transmedia como estrategia comunicacional en la banda Twenty One Pilots en medios digitales. En base a los datos recopilados, los resultados arrojaron que la banda Twenty One Pilots emplea la narrativa transmedia como estrategia comunicacional a través de los materiales producidos y difundido a través de sus medios digitales. Por lo anteriormente planteado, el presente apartado de discusión toma como base las dimensiones de las variables de estudio empleadas en la presente investigación. En este punto, se realizará un contraste entre los descubrimientos obtenidos a través de la aplicación de guías de observación y la triangulación de dichos datos, tomando en cuenta los antecedentes teóricos previamente revisados en capítulos anteriores.

Historia

De acuerdo con el desarrollo de la historia dentro de una narrativa transmedia, durante la aplicación de las fichas de observación, se presentaban recurrentemente tres aspectos importantes en base al desarrollo de la historia planteada por la banda: narrativa, personajes y geografía. Lo planteado anteriormente por el investigador corrobora la afirmación brindada por Scolari (2013), donde describe que los principales componentes en el desarrollo de un mundo narrativo son el tiempo, el lugar y los personajes tomando en cuenta sus relaciones. Continuando con el desarrollo de la narrativa, durante la aplicación del instrumento de investigación, se pudo observar que algunos elementos producidos por la banda no contaban con un desarrollo narrativo como tal, sino que en ellos se hacía referencia a otros elementos

y brindaban una información nueva para comprender la narrativa propuesta por la banda Twenty One Pilots. Lo anteriormente planteado es descrito por Atamara y Menacho (2018) citando a Zimmermann (2015), los cuales aseguran que en el desarrollo de una narrativa transmedia algunos materiales de los que se componen pueden no contar con una narrativa estructurada, pero si brindan alguna información que es necesaria para dar forma a un mundo transmedial.

En cuanto al desarrollo de los personajes, de acuerdo a los datos arrojados por la ficha de observación aplicada para la presente investigación, se encontró la presencia de personajes recurrentes a través de las narrativas los cuales son Tyler y Josh, pero también personajes que se agregaban a lo largo de la expansión de la narrativa, como Blurryface, Clancy, Nico and the niners, los banditos, etc. Dicha información se relaciona con lo afirmado por Scolarì (2011) el cual dice que una de las características más relevantes en una narrativa transmedia es la capacidad de expansión de la historia a través de la implementación de nuevos personajes y situaciones.

Multiplataforma

Por su parte, la multiplataforma forma parte fundamental en el desarrollo de la narrativa planteada por la banda Twenty One Pilots, esto se puede observar a través de la aplicación del instrumento de investigación, la banda utilizó múltiples medios digitales para extender su narrativa tales como: videoclips, canciones, páginas web, videos interactivos, redes sociales, etc. Lo anteriormente descrito es propuesto por Hernández y Grandío (2011) citando a Jenkins (2003) los cuales precisan que una narrativa transmedia es la expansión de una sola ficción por medio de diferentes plataformas, soportes o medios, de tal forma que

cada una sea autosuficiente posibilitando el consumo individual.

Tomando en cuenta la hipertextualidad, durante la aplicación de la ficha de observación en diversos elementos multiplataforma propuestos por la banda, se puede apreciar que existe una conexión narrativa entre ellas. La banda presenta referencias, personajes o narrativas, que estructuran una hipertextualidad entre los distintos elementos. Esta afirmación es sustentada por Costa y Piñeiro (20) citando a Jenkins (2008) los cuales sostienen que se considera narrativa transmedia a los relatos que están interrelacionados entre sí y que se desarrollan en múltiples plataformas, pero a su vez guardan independencia. De tal manera que, a pesar de contar con la posibilidad de experimentar cada elemento de forma individual, el conjunto de ellos forma un relato completo. Tomando en cuenta a la continuidad narrativa, durante la aplicación de la herramienta de investigación a los elementos producidos por la banda, es posible apreciar que existe una continuidad tanto entre las narrativas dentro de las fases, como los videoclips *Jumpsuit*, *Nico and the niners* y *Levitate* que es una misma historia contada a través de tres videoclips. Así como las fases, apreciada en la relación narrativa que hay entre *Blurryface* y *Trench* a través de personajes reconocibles. Lo anteriormente planteado es apoyado teóricamente por Scolari (2013), el cual afirma que en el desarrollo de un mundo narrativo transmedia se necesita contar con una continuidad por medio de los distintos lenguajes, medios y plataformas en las que son expresados.

Participación del Usuario

En base a lo observado, en cuanto a la participación de usuario se pudo encontrar en las fichas de observación aplicadas a los elementos digitales de la banda, que el público de la banda Twenty One Pilots tienen tendencia a interactuar con las pistas que deja la banda a

través de sus productos. Esto es planteado por Scolari (2013) donde afirma que los consumidores jóvenes se han transformado en cazadores y recolectores de información, esta nueva especie de consumidores tienen predilección en sumergirse en las historias, intentar reconstruir la historia de los personajes y plantear conexiones con diversos textos dentro de la franquicia. Tomando en cuenta la interacción de los fans, a lo largo de las cincuenta y seis fichas de observación aplicadas, se puede comprobar un aspecto recurrente, el cual es que la banda brinda una experiencia narrativa inmersiva, donde los fans son pieza fundamental en el desarrollo de la misma; tanto en las conexiones entre historias, como en la resolución de acertijos que plantean en sus producciones. Esto es corroborado por Abellán y de Miguel (2016) los cuales afirman que los usuarios se encuentran cada vez más formados mediáticamente y por ese hecho demandan a los emisores que las narrativas planteen un reto a sus habilidades como usuarios y que estas los hagan partícipes de únicas e intensas experiencias. En otras palabras, que sean sumergidos en un proceso narrativo y que sean comprometidos y vinculados al mismo.

Siguiendo con el desafío cognitivo – interpretativo, durante la aplicación de las fichas de observación en el material producido por la banda Twenty One Pilots, se puede apreciar que se plantean desafíos a los consumidores. Los cuales van desde mensajes ocultos en las letras, páginas web con mensajes subliminales, archivos indescriptibles (en un primer momento) y videoclips con referencias visuales, los cuales conectan las narrativas entre sí. Esta estrategia permite fomentar la participación activa del usuario en la historia planteada, esto es corroborado por Scolari (2013) citando a Johnson (2006) los cuales expresan que las nuevas audiencias se encuentran capacitadas para enfrentarse con textualidades muy complejas, con gran cantidad de personajes y que son desplegados a través de múltiples

medios y plataformas. Ya que, las diversas formas de cultura de masas están generando productos de gran complejidad que requieren un esfuerzo cognitivo mayor para poder interpretarlas.

4.2. Conclusiones

En base a lo anteriormente planteado a lo largo de la presente investigación, se puede llegar a las siguientes conclusiones:

- Se logró reconocer la narrativa transmedia como estrategia comunicacional en la banda Twenty One Pilots en medios digitales, ya que, mediante la aplicación de la herramienta de observación se puede apreciar que la banda emplea los tres elementos principales de la narrativa transmedia según Scolari (2013) Historia, Multiplataforma y Participación del público, a través de sus productos publicados en medios digitales, con la finalidad de establecer una estrategia comunicacional eficaz con sus consumidores habituales y a su vez llegar a nuevos segmentos de potenciales fans.
- Se analizó la historia planteada por la banda Twenty One Pilots en la narrativa transmedia, debido a esto se llegó a la conclusión que la banda emplea el storytelling a través de sus canciones, videoclips, publicaciones en redes sociales, etc. Esta cuenta con unos personajes reconocibles a lo largo de sus discos, con locaciones donde estos desarrollan sus tramas y conflictos que enriquecen la narrativa, para así formar un universo narrativo reconocible.
- Se identificaron las multiplataformas que emplean la banda Twenty One Pilots en el desarrollo de la narrativa transmedia en medios digitales, entre ellas se pueden

reconocer sus redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram, también hacen uso de plataformas de video como Youtube, emplean también plataformas streamings de música como Spotify y a su vez utilizan páginas web como soporte digital multimedia para desarrollar y extender la narrativa que plantean, estableciendo entre ellas una hipertextualidad que las conectan entre sí y planteando una continuidad narrativa que permite a los usuarios poder explorar el universo transmedia de manera libre.

- Se determinó la presencia del llamado a la acción de los usuarios en la narrativa transmedia de la banda Twenty One Pilots en medios digitales, estableciendo que los usuarios cumplen un rol importante en el desarrollo de la narrativa transmedia planteada por la banda, ya que son ellos quien activamente interactúan con los elementos narrativos proporcionados por la banda, a su vez, estos últimos proponen constantemente desafíos cognitivos – interpretativos a sus fans, con la finalidad de sumergirlos en una narrativa inmersiva donde ellos juegan un rol determinante.

REFERENCIAS

- Abellán, M. H., & Zamora, M. de M. (2016). Narrativa transmedia: Resignificando el consumo mediático. *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 14(1), 1-7. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.947>
- Atamara, T. R. & Menacho, N. G (2018). Narrativa transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War. *Revista de Comunicación*, (1), 37. <http://www.scielo.org.pe/pdf/rcudep/v17n1/a03v17n1.pdf>
- Campos, G. C. & Lule, N. M. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai* VII, (13), 45-60. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Corona, J. R. (2016). ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia(l) de las narrativas, *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, volumen (14), pp. 30-48. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.919>
- Costa, C. S. & Piñeiro, T.O. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y trans media. El caso de águila roja (RTVE). *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 10(2), 102-125. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556580007>
- García, J. A. (2009). La comunicación ante la convergencia digital: algunas fortalezas y debilidades. *Revista Signo y Pensamiento*. XXVIII(54),102-113. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86011409007>
- Hernández, M. P. & Grandío, M.P. (2011). Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galáctica (2003-2010). *Área abierta*, (28), 4 – 4.

Recuperado de

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1111130004A/4031>

Hernández, R. S., Fernández, C. C., & Baptista, P. L. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. *Trabajo presentado en el Instituto Nacional Electoral, Ciudad de México, México.*

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58257558/Definiciones_de_los_enfoques_cuantitativo_y_cualitativo_sus_similitudes_y_diferencias.pdf?1548409632=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDefiniciones_de_los_enfoques_cuantitativo.pdf&Expires=1619201014&Signature=JStZ98rxOb6MWdaPiSkDq7GKW9petIKmfxHrxvbVHiK2RAcFafbLWJAnJ~PwZboqb0P47tafr78nefcbiyWpxvwS5LEvlwmL3o4qrCKK3qr33K3H8zs_q6evt05KxWj1dH6NQfRvNf-i5IMhsstcZeflp14r7v5C8JSv7NmwGl1h7qtXbdLBKXno6FOXiKJWINNWFYF0ppaxmY2iuglcETZyQGFdGeqAKj8FsBUfqG-arcZnso1HOGOCa37xQZ3~CRuasevSzJtQfH83J5JW-hbZXuUCUuoMFRyQYAMiz3H2mTGD5kkuVIRMZ3~IsNvlBPdhSjezPFlpt0YxT-Fc3CA_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling. *MIT Technology Review*.
<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>

Johnson, S. (2006). Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter. *Riverhead Trade*. Recuperado de
https://archive.org/details/everythingbadisg00john_0/page/n5/mode/2up

- Lastra, A. (2016). El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia. *Icono14*, 14(1), 71-94. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5334098>
- Martí, P. P. (2016). Música y transmedia: Gorillaz como estudio de caso. Trabajo de grado, Maestría en Nuevas tendencias y procesos de innovación en comunicación, Universitat Jaume I, España. <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/165715>
- Mejía, J. N. (2011). Problemas centrales del análisis de datos cualitativos. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*, (1), 47-60. Recuperado de <http://relmis.com.ar/ojs/index.php/relmis/article/view/43/46>
- Pérez, A. M. (2020). Homo sapiens, homo videns, homo fabulators. La competencia mediática en los relatos del universo transmedia. *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*. <https://doi.org/10.7195/ri14.v18i2.1523>
- Pineda, E. B., Alvarado, E. L. & Canales, F. H. (1994). Metodología de la investigación: Manual para el desarrollo de personal de salud (2). E.U.A: *Organización Panamericana de la Salud*. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-372320>
- Ramos, E. C. (2008). Métodos y técnicas de investigación. Obtenido de *Gestiopolis*: <https://www.gestiopolis.com/metodos-y-tecnicas-de-investigacion/>
- Rodríguez, E. D. (2014). Más allá de la música: análisis de la narrativa transmedia en el álbum conceptual mylo xyloto de Coldplay. Trabajo de grado, Comunicación Social, Universidad Javeriana, Colombia. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/14790>
- Sánchez, O. C. & Viñuela, S. E. (2017). Música, publicidad y narraciones transmedia. *Revista Mediterránea de comunicación*, 8(2): 11-12. Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/67622/1/ReMedCom_08_02_02_esp.pdf

Scolari, C. (2011). Narrativas transmediáticas y adaptaciones: el caso Tintin. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2011/11/10/narrativa-transmediatica-y-adaptaciones-el-caso-tintin/>

Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan (1). *España: Grupo Planeta* https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/67622/1/ReMedCom_08_02_02_esp.pdf

Zimmermann, A. (2015). Blurring the Line Between Fiction and Reality. Functional Transmedia Storytelling in the German TV Series About: Kate. *Image*, 22, 22-35. Recuperado de <http://www.gib.uni-tuebingen.de/own/journal/upload/bb53f351f013a250142bad066e4156b5.pdf>

ANEXOS

Matriz de consistencia

TITULO: ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA COMO ESTRATEGIA COMUNICACIONAL EN LA BANDA TWENTY ONE PILOTS EN MEDIOS DIGITALES			
PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE	METODOLOGIA
¿Cómo la narrativa transmedia es aprovechada como estrategia comunicacional en la banda Twenty One Pilots en medios digitales?	GENERALES	NARRATIVA TRANSMEDIA	<p>Tipo de investigación: Cualitativa</p> <p>Diseño de investigación: Descriptivo</p> <p>Técnica: Observación y revisión documental</p> <p>Instrumento: La ficha de observación</p> <p>Muestra: Publicaciones realizadas por la banda Twenty One Pilots en medios digitales entre los años 2015 y 2018 para la difusión de sus discos Blurryface y Trench.</p>
	Reconocer a la narrativa transmedia como estrategia comunicacional en la banda Twenty One Pilots en medios digitales	Scolari (2013), define a la narrativa transmedia como un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión.	
	ESPECIFICOS		
	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar la historia de la narrativa transmedia en la banda Twenty One Pilots en medios digitales. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las multiplataformas que emplea la banda Twenty One Pilots en medios digitales. 			
<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la participación de los usuarios en la narrativa transmedia de la banda Twenty One Pilots en medios digitales. 			

Matriz de operacionalización de variables

Pregunta de Investigación	Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores
<p>¿Cómo la narrativa transmedia es aprovechada como estrategia comunicacional en la banda Twenty One Pilots en medios digitales?</p>	<p>Narrativa transmedia</p>	<p>Scolari (2013), define a la narrativa transmedia como un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión.</p>	<p>Historia</p>	<p>Narrativa Personajes</p>
			<p>Multiplataforma</p>	<p>hipertextualidad continuidad narrativa</p>
			<p>Participación de los consumidores</p>	<p>Interacción de fans Desafío cognitivo - interpretativo</p>

Herramienta de investigación

OBJETIVO:

Datos informativos:

Observador:

Tema:

ELEMENTO OBSERVADO:		
Imagen referencial		
Enlace:		
INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:		
	Formato:	
	Plataforma empleada:	
	Fecha y hora de publicación:	
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje audiovisual del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	

3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	

ASPECTOS POSITIVOS:

—

—


ASPECTOS POR MEJORAR:

—

—

Lima, ____ de _____, 2020

Matriz para evaluación de expertos

▲ MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS				
Título de la investigación:	Análisis de la narrativa transmedia como estrategia comunicacional de la banda <u>twenty one Pilots</u> (2015 – 2018) en medios digitales			
Línea de investigación:	Tecnologías emergentes			
Apellidos y nombres del experto:	Baca Cáceres Diego Alonso			
El instrumento de medición pertenece a la variable:	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		
□				
Sugerencias: Ninguna				
Firma del experto:				
				

Fuente: Elaboración propia

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:		Análisis de la narrativa transmedia como estrategia comunicacional de la banda twenty one pilots (2015 – 2018) en medios digitales		
Línea de investigación:		Tecnologías emergentes		
Apellidos y nombres del experto:		Concha Melgar, Juan Pablo		
El instrumento de medición pertenece a la variable:		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		
Sugerencias: Ninguna				
Firma del experto:				
 Mg. Juan Pablo Concha Melgar DNI 42504990				

Actividades	Mes																			
	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio			
	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4
Delimitación del tema y redacción del título	X																			
Investigación de antecedentes nacionales e internacionales		X																		
Redacción de la Realidad Problemática		X	X																	
Formulación del problema y de los objetivos de la tesis			X																	
Redacción de la metodología				X																
Elaboración del instrumento					X															
Validación del instrumento						X	X													
Aplicación del instrumento en la unidad de análisis								X	X	X										
Redacción de resultados											X	X	X							
Redacción de discusión														X	X					
Redacción de conclusiones																X	X			
Redacción de resumen																		X	X	
Revisión final de la tesis																			X	X

Aplicación de ficha de observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°1

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Videoclip Stressed Out – Twenty one Pilots



Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=pXRviuL6vMY&ab_channel=FueledByRamen

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Videoclip
Plataforma empleada:	Youtube
Fecha y hora de publicación:	27 de abril del 2015 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	Durante el desarrollo del videoclip se puede observar un propuesta narrativa planteada por los clips visuales que conforman dicho material audiovisual
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	El elemento audiovisual nos muestra al vocalista el cual se encuentra en una bicicleta dirigiéndose hacia la casa de su otro compañero de banda con la finalidad de compartir momentos con él y posteriormente se dirigen hacia la casa del vocalista en bicicleta transportando sus instrumentos donde finalmente tocan juntos. Por lo tanto se aprecia un inicio, nudo y desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El elemento narrativo si logra ser independiente ya que por sí solo narra una historia que puede ser comprendida sin necesidad de otro elemento narrativo.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	Durante esta narrativa se aprecia el desarrollo de tres personajes los cuales son “Tyler” quien es principal en esta historia, también se identifica a “Josh” como el amigo del principal. Finalmente se identifica a un tercer personaje llamado “Blurryface” el cual es personificado por el propio “Tyler” pero con ojos rojos y una voz mucho más grave.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Se logra observar que el personaje principal “Tyler” establece una relación entre sujeto y objeto ya que este tiene el deseo de poder disfrutar buenos momentos con su amigo “Josh” y trata de hacerlo a como dé lugar.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El elemento observado nos plantea el desarrollo de una historia donde se nos plantea unos personajes y sus características lo cual establece los fundamentos de la narrativa principal, por lo tanto si se considera expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El elemento observado se desarrolla narrativamente de manera no lineal ya que la trama de la misma se puede ver desarrollada en otros elementos que la complementan.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	El presente elemento si aporta a la línea argumental ya que plantea los personajes que se desarrollarán a lo largo de toda la narrativa propuesta por la banda.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el elemento observado se aprecia en un inicio a “Tyler” manejando una bicicleta y porta un gorro rojo, lo cual hace referencia directa al video “Nico and the niners” de álbum “Trench” donde se ve el mismo gorro, también se aprecia que tiene las manos y el cuello pintados de negro, lo cual hace referencia al desarrollo de toda la trama, los videoclip desarrollados en el álbum “Blurryface” y el videoclip “Jumpsuit” donde se ve a un “Obispo”

		marcándolo en el mismo lugar y con el mismo color, posteriormente se ve que “Tyler” se encuentra con “Josh” y se dan un saludo característico, el cual hace referencia directa al videoclip “Nico and the niners” donde se los ve dándose el mismo saludo, finalmente un extracto de la letra dice “My name’s Blurryface and I care what you think” lo cual por su traducción dice “Mi nombre es Blurryface y me importa lo que pienses” el cual hace referencia directa a el álbum del mismo nombre lanzado el 2015 y a su vez hace referencia al personaje que se desarrolla a lo largo de la narrativa propuesta por la banda, por lo tanto se puede afirmar que este elemento tiene referencias a otras publicaciones.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	El presente elemento plantea el desarrollo de “Tyler”, “Josh” y “Blurryface” quienes son personajes recurrentes a lo largo de la narrativa propuesta por la banda.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento se observa algunos detalles sin explicación aparente generando intriga por el significado de las mismas como las manos y cuello pintados de negro de “Tyler”, también la presencia de elementos de color rojo a lo largo de todo el video y la frase “My name is Blurryface and i care what you think” que traducido sería “Mi nombre es Blurryface y me importa lo que piensas” la cual aparece recurrentemente en la canción. Por lo tanto si se aprecia un impulso a los fans para la fomentación de su participación activa.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado presenta vacíos en la narrativa como el origen del personaje “Blurryface” y por qué es interpretado por “Tyler”, también el por qué “Tyler” tiene las manos y el cuello pintado de negro.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Dicho elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado cuenta con muchas de las características de una narrativa transmedia bien planteadas, como la historia y la participación del público.

ASPECTOS POR MEJORAR:

El elemento desarrolla de manera óptima las dimensiones que conforman la narrativa transmedia.

Lima, 12 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°2

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Videoclip Heathens – Twenty one Pilots



Enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=UprcpdwuwCg&ab_channel=FueledByRamenFueledByRamen

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Videoclip
Plataforma empleada:	Youtube
Fecha y hora de publicación:	21 de junio del 2016 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	Dicho elemento observado nos plantea una propuesta narrativa a través de los clips que conforman este producto audiovisual
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	El elemento observado nos plantea una narrativa donde se observa a “Tyler” siendo encerrado en una celda, posteriormente se le observa cantando dentro de esa celda hasta que ve pasar a “Josh” tocando la batería frente a él, posteriormente la celda se abre y “Tyler” sigue a “Josh” hasta una plataforma donde empieza a tocar juntos para el resto de presos, finalmente los presos escapan de la cárcel, pero el único que se queda en su celda es “Tyler”. Por lo tanto se muestra una narrativa compuesta por inicio, nudo y desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento logra formar una narrativa independiente ya que se puede comprender la historia sin necesidad de tomar en cuenta otro elemento.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de dos personajes los cuales son “Tyler” como personaje principal y también el personaje de “Josh” el cual acompaña al personaje principal.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	La relación entre sujeto y objeto es planteada en este elemento ya que podemos ver como “Tyler” tiene el deseo de estar con “Josh” en este caso tocando juntos.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El elemento observado plantea una narrativa en sí misma, pero no expande la narrativa vista en el primer elemento observado ya que no continúa con la historia vista en el primer videoclip observado.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El elemento observado se desarrolla de manera no lineal, ya que si bien no continúa directamente con la historia planteada en el anterior elemento, si es visible algunas similitudes que conectan estas narrativas, como el papel que juega “Josh” para “Tyler” que es el mismo que en el videoclip anterior.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Si bien no continúa la narrativa directa del anterior elemento observado, se aprecian ciertas similitudes que aportan a la narrativa general.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	Durante el desarrollo del elemento observado se aprecian unas referencias a el elemento anterior como el color amarillo que trae durante todo el videoclip “Josh” y si bien este color no se observa en el elemento anterior, se ve a “Tyler” con una vestimenta naranja la cual es una combinación entre el rojo de Stressed Out y el amarillo visto en este elemento.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se reconoce a “Tyler” y “Josh” como personajes vistos anteriormente en la

		línea argumental
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda deja ciertas dudas e incógnitas en cuanto a la narrativa como por qué el color amarillo y naranja están tan presentes en el videoclip, o por qué “Tyler” no escapa de la cárcel cuando todos los demás presos escaparon. Por lo tanto si se aprecia un impulso a los fans para la fomentación de su participación activa.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado presenta vacíos en la narrativa como el por qué “Tyler” está siendo encerrado en la cárcel o por qué “Josh” es el que hace salir de su celda a “Tyler” pero este no escapa de la cárcel.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado cuenta con un mejor desarrollo de la historia de manera independiente y a su vez incita de manera óptima a la participación de los consumidores.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no cuenta con una narrativa continua en relación a los elementos anteriores, por lo cual se puede percibir a simple vista como “no canon” en base a la narrativa planteada.

Lima, 12 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°3

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Videoclip Heavydirtysoul – Twenty one Pilots



Enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=r_9Kf0D5BTs&ab_channel=FueledByRamenFueledByRamenVerificada

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Videoclip
Plataforma empleada:	Youtube

Fecha y hora de publicación:		3 de febrero del 2017 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado nos muestra una propuesta narrativa basada en los clips que conforman este elemento audiovisual.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento nos plantea una trama donde se observa que “Tyler” se encuentra en un carro conducido por una persona encapuchada la cual lo lleva a un lugar al cual no se hace referencia, durante el camino se ve en repetidas ocasiones a “Josh” en medio del camino tocando la batería y mientras eso sucede, el carro donde “Tyler” es transportado se va desmoronando hasta que en un momento queda totalmente destruido y el conductor misterioso desaparece, finalmente “Tyler” y “Josh” tocan juntos con el carro de fondo quemándose. Por lo tanto esta narrativa cuenta con un inicio, nudo y desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento nos plantea una narrativa que sin necesidad de consumir otro elemento previo se puede entender por sí solo, por lo tanto es un elemento narrativo independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de tres personajes, uno de ellos es “Tyler” quien juega el papel principal, también observamos a “Josh” quien toma el papel de salvador de “Tyler”, finalmente “el encapuchado” el cual no tiene una identidad clara pero juega el papel de secuestrador de “Tyler”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	La relación entre sujeto y objeto es planteada en este elemento ya que podemos ver como “Tyler” es secuestrado por una persona encapuchada y su deseo es escapar para tocar junto a “Josh”.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El elemento observado se interpreta como la continuación directa del videoclip “Heathens”, ya que después de los hechos suscitados en dicho videoclip, “Tyler” es liberado de la cárcel en donde se encontraba para ser llevado por un encapuchado en un carro hacia otro lugar no especificado en el videoclip, pero en el camino es rescatado por “Josh”.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En el presente elemento podemos observar una narrativa completa, que a su vez es la continuación de una predecesora, por lo tanto se puede afirmar que se desarrolla narrativamente de manera no

		lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En este elemento observado se pueden apreciar diversas referencias a otros elementos observados como las manos y el cuello de "Tyler" pintados de negro, también podemos ver a "Josh" tocando la batería con el cabello teñido de amarillo, el color que vimos tantas veces en "Heathens".
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se reconoce a "Tyler" y "Josh" como personajes vistos anteriormente en la línea argumental.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda deja ciertas dudas e incógnitas en cuanto a la narrativa como por que "Tyler" está siendo secuestrado por un "encapuchado" o por qué "Josh" tiene el cabello pintado de amarillo, por lo cual se corrobora que se fomenta a la participación activa de sus consumidores.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado presenta vacíos en la narrativa como por qué "Tyler" está siendo secuestrado, o quien es "El encapuchado" o también a donde es llevado "Tyler" lo cual incentiva a la participación de los fans.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado presenta un desarrollo continuo a un elemento anterior, por lo tanto, se puede ver la formación de una narrativa continua por parte de la banda.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular se desarrolló de manera correcta en cada apartado de la transmedia por lo cual se considera un elemento completo.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°4

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Videoclip Fairly Local – Twenty one Pilots



Enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=HDI9inno86U&ab_channel=FueledByRamenFueledByRamenVerificada

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Videoclip
Plataforma empleada:	Youtube
Fecha y hora de publicación:	16 de marzo del 2015 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no nos plantea una narrativa tanto en el contenido visual como en la letra de la canción.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento nos muestra a “Tyler” y “Josh” tocando y cantando desde el inicio y durante el transcurso del videoclip no se aprecia el desarrollo de una trama que contenga un inicio, nudo o desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no plantea una narrativa como tal, es más un video musical donde se logra ver algunas referencias pero no desarrolla una trama por sí misma, por lo cual podría pasar desapercibida si no se consumen otros elementos, por lo tanto no es una narrativa independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de tres personajes, uno de ellos es “Tyler” quien se le aprecia cantando durante todo el videoclip, también nos encontramos a “Josh” quien está tocando su batería en un lugar diferente al de “Tyler” y finalmente “Blurryface” quien posee a “Tyler” en una parte de la canción.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	La relación entre sujeto y objeto no es planteada en este elemento, ya que no cuenta como una narrativa como tal y solo se los observa cantando y tocando durante todo el videoclip.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En el elemento observado se puede ver como comienza con “Tyler” y “Josh” juntos en un lugar que se reconoce como una casa abandonada, posteriormente se separan y se puede apreciar un micrófono colgando del techo donde “Tyler” canta, de la misma manera como se pudo apreciar en “Stressed Out” por lo cual se puede tomar como continuación de dicho elemento
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En este elemento podemos observar que si bien no cuenta con una narrativa como tal, se puede interpretar como la continuación de una predecesora, por lo tanto se puede afirmar que se desarrolla de manera no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En este elemento observado se pueden apreciar diversas referencias a otros elementos observados como las manos y el cuello de “Tyler” pintados de negro, también se puede observar la presencia del color rojo tanto en la gorra de “Tyler” como en el cabello de “Josh” finalmente el micrófono colgado del techo de igual manera como en “Stressed Out”

5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se reconoce a “Tyler”, “Josh” y “Blurryface” como personajes vistos anteriormente en la línea argumental.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda deja ciertas dudas e incógnitas en cuanto a la narrativa como por que “Tyler” se encuentra en una casa abandonada o por qué se separa de “Josh” al comienzo del videoclip, por lo tanto si se considera que se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado presenta vacíos en la narrativa como por qué “Tyler” se encuentra en ese lugar y cómo llegó ahí, o porque “Josh” pierde partes de su batería a medida que transcurre el videoclip.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado nos muestra una continuación narrativa a otro elemento por lo tanto se ve una construcción narrativa por parte de la banda.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no desarrolla una narrativa por sí misma, por su defecto está lleno de referencias a otros elementos, pero como narrativa independiente muestra muchas carencias.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°5

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Videoclip Ride – Twenty one Pilots



Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=Pw-0pbY9JeU&ab_channel=%5Bgoner%5D%5Bgoner%5D

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Videoclip
Plataforma empleada:	Youtube
Fecha y hora de publicación:	13 de mayo del 2015 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no nos plantea una narrativa tanto en el contenido visual como en la letra de la canción.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento nos muestra a “Tyler” y “Josh” tocando y cantando en medio de un bosque desde el inicio y durante el transcurso del videoclip no se aprecia el desarrollo de una trama que contenga un inicio, nudo o desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no plantea una narrativa como tal, es más un video musical donde se logra ver algunas referencias pero no desarrolla una trama por sí misma, por lo cual podría pasar desapercibida si no se consumen otros elementos, por lo tanto no es una narrativa independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de dos personajes, uno de ellos es “Tyler” quien se le aprecia cantando durante todo el videoclip, también nos encontramos a “Josh” quien toca junto a “Tyler” durante todo el videoclip.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	La relación entre sujeto y objeto no es planteada en este elemento, ya que no cuenta como una narrativa como tal y solo se los observa cantando y tocando durante todo el videoclip.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En el elemento observado se puede ver como comienza con “Josh” en medio del bosque a plena luz del día tocando su batería y posteriormente llega “Tyler” a dónde está “Josh” para cantar juntos. Por lo tanto no se considera una expansión directa de algún elemento anterior.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En el presente elemento podemos observar que no cuenta con una narrativa como tal y tampoco se puede interpretar como continuación de alguna narrativa anterior, por lo tanto no se desarrolla de manera no lineal
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	A pesar de no contar con una narrativa propia o ser continuación de otro elemento, este cuenta con muchas referencias como las manos y cuellos pintados de negro que muestra “Tyler” o la presencia del color rojo tanto en el cabello, ojos y muñequeras de “Josh” como en la banda que lleva “Tyler” en el brazo derecho visto anteriormente en otros elementos.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se reconoce a “Tyler” y “Josh” como personajes vistos anteriormente en la línea argumental.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		

1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda deja ciertas dudas e incógnitas en cuanto a la narrativa planteada por la banda, por lo tanto si se considera que se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado presenta vacíos en la narrativa como por qué los chicos se encuentran en un bosque, o por qué durante toda la canción es de noche excepto cuando tocan el coro donde una luz irradia de tal manera que “Tyler y “Josh” se ven incómodos con la luz, también el por qué cuando “Josh” le pone unos lentes oscuros a “Tyler” y viceversa, automáticamente aparecen en un lugar que simula un escenario en vez del bosque.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado nos muestra referencias directas a la narrativa central planteada por la banda, por lo cual fortalece más el mensaje que se quiere brindar

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no desarrolla una narrativa por sí misma y tampoco se identifica como la continuación de otro elemento anterior.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°6

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Videoclip Lane Boy – Twenty one Pilots



Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=ywvRgGAd2XI&ab_channel=FueledByRamen

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Videoclip
Plataforma empleada:	Youtube
Fecha y hora de publicación:	20 de julio del 2015 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado nos plantea una propuesta narrativa a través de los clips que conforman este producto audiovisual
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento nos muestra a “Tyler” en medio de un camino rodeado por un bosque y tras él hay 2 personas vestidas de blanco con una máscara de gas y guantes rojos, posteriormente “Tyler” camina y las personas de blanco lo siguen hasta que “Tyler” se coloca una camisa de rosas posteriormente de la misma saca un plumón con lo que raya a los hombres de blanco y es transportado junto a ellos a uno de sus conciertos en vivo donde toca junto a “Josh” y sus fans, finalmente estos hombres de blanco se arrodillan antes “Tyler” en representación que fueron vencidos. Por lo tanto se desarrolla un inicio, nudo y desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no requiere consumir otro elemento previo para entenderlo, por lo tanto se considera un elemento narrativo independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de tres personajes, en primer lugar “Tyler”, también “Josh” y finalmente “Las personas de blanco” quienes siguen a “Tyler”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	La relación entre sujeto y objeto es planteada en él deseo que muestra “Tyler” de dejar de ser oprimido por “las personas de blanco” y como durante toda la trama se enfoca en vencerlos y tomar el control.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede apreciar como en el inicio del elemento se encuentra “Tyler” en un camino en medio del bosque, mismo lugar donde se encontraban en el videoclip “Ride” por lo tanto se considera una continuación del mismo.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En el presente elemento podemos observar que se desarrolla una narrativa completa en sí misma y a su vez en la continuación de una predecesora, por lo tanto si es narrativamente no lineal
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda la continuación de una trama planteada con anterioridad, por lo tanto se considera que aporta a la narrativa.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar que “Tyler” tiene las manos y cuello pintados de negro o la presencia del color rojo tanto en el la máscara y guantes de “las personas de blanco” y también en las medias de “Tyler”, finalmente una parte de la letra nos dice “Who would you live and die for on that list?” que traducido significa “¿Por quién vivirías y morirías de esta lista” lo cual hace referencia directa a la canción “Ride” donde dice: “We have a list of people that we would take a bullet for them” que

		traducido quiere decir “Tenemos una lista de gente por las que recibiríamos una bala por ellos”
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se reconoce a “Tyler” y “Josh” como personajes vistos anteriormente en la línea argumental, también se aprecia la presencia de “los hombres de blanco” quienes son la representación a algunos miedo de “Tyler” de igual manera como lo hace “Blurryface” por lo cual se considera que son el mismo personaje con diferente representación física.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda deja ciertas dudas e incógnitas en cuanto a la narrativa planteada, por lo tanto si se considera que se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado presenta vacíos en la narrativa como por qué “Tyler” se encuentra en medio del bosque sin “Josh” pero con “Las personas de blanco”.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado nos muestra una continuación directa del videoclip “Ride” a su vez está lleno de referencias.

ASPECTOS POR MEJORAR:

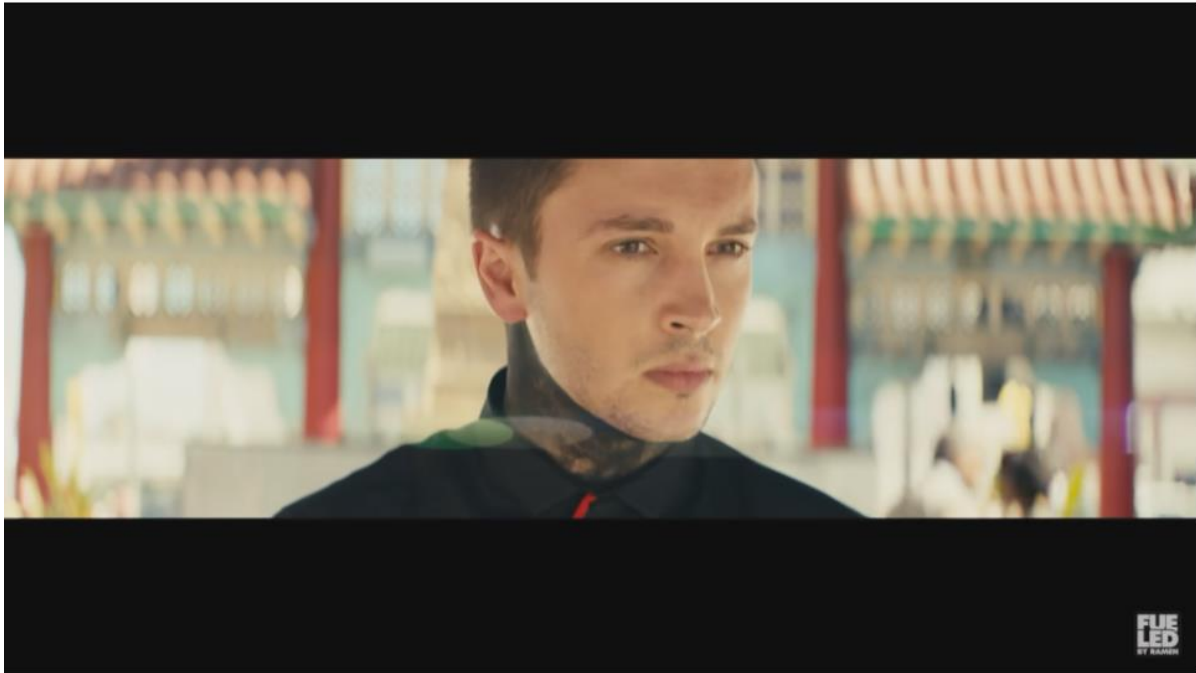
Este elemento en particular no desarrolla de manera óptima la narrativa en la letra de la canción por lo cual se puede tomar como “diferentes”.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°7

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Videoclip Tear in my heart – Twenty one Pilots



Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=nky4me4NP70&ab_channel=FueledByRamen

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Videoclip
Plataforma empleada:	Youtube
Fecha y hora de publicación:	5 de abril del 2015 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado nos plantea una propuesta narrativa a través de los clips que conforman este producto audiovisual
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento nos muestra a “Tyler” y “Josh” en medio de un barrio chino tocando juntos mientras “Tyler” observa a las personas pasar, pero ellas no se dan cuenta de la existencia de ellos, aun así “Tyler” logra ver los rostros de algunas personas y estas se deforman como si no fueran reales, posteriormente el lugar donde ellos están empieza a destruirse y en medio de todo eso “Tyler” logra ver a una mujer a la cual no se le deforma el rostro, este la sigue hasta un restaurante donde luego de intercambiar unas palabras ella lo golpea hasta hacerlo sangrar, finalmente la chica mira a “Tyler” sangrando y este la besa. Por lo tanto se desarrolla un inicio, nudo y desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no requiere consumir otro elemento previo para entenderlo, por lo tanto se considera un elemento narrativo independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de tres personajes, en primer lugar “Tyler”, también “Josh” y finalmente “La chica” quien golpea a “Tyler”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	La relación entre sujeto y objeto es planteada en él deseo que muestra “Tyler” de saber por qué todo a su alrededor parece irreal y como cuando ve algo que parece real corre hacia él.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que no cuenta con una conexión definida con algún elemento anterior, por lo cual no se puede considerar una expansión de la narrativa.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En el presente elemento se puede apreciar el desarrollo de una narrativa completa, pero no se considera la continuación de ningún elemento anterior, por lo tanto no se desarrolla de manera no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar que “Tyler” tiene las manos y cuello pintados de negro o la presencia del color rojo tanto en el cabello de “Josh” como en las medias y el borde de la camisa de “Tyler”
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se reconoce a “Tyler” y “Josh” como personajes vistos anteriormente en la línea argumental, también se aprecia la presencia de “La chica” quien representa a algunos miedos de

		“Tyler” de igual manera como lo hace “Blurryface” por lo cual se considera que son el mismo personaje con diferente representación física.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda deja ciertas dudas e incógnitas en cuanto a la narrativa planteada, por lo tanto si se considera que se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado presenta vacíos en la narrativa como donde se encuentran “Tyler” y “Josh” y por qué en este lugar los rostros se deforman y las estructuras se destruyen, también el origen de “la chica” y por qué golpea a “Tyler”
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado nos plantea una narrativa independiente llena de referencias a anteriores elementos.

ASPECTOS POR MEJORAR:

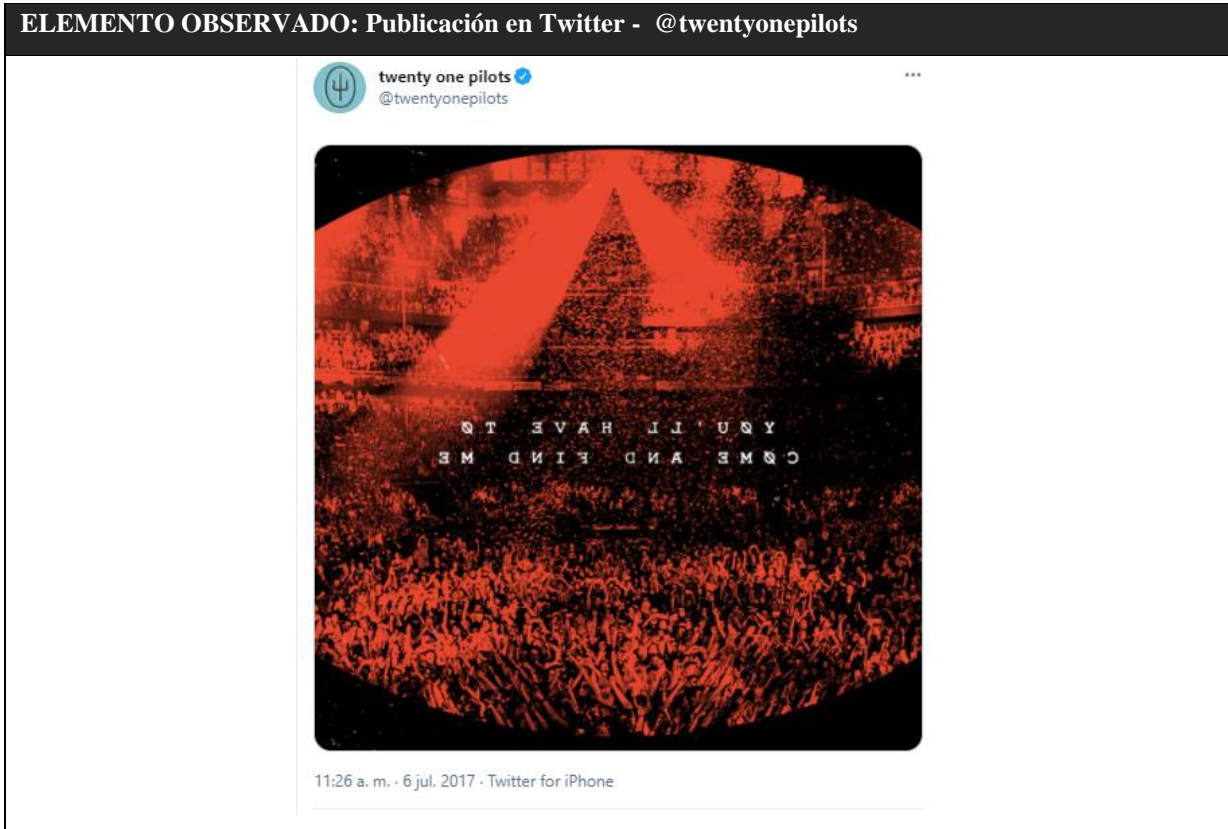
Este elemento en particular no se considera una continuación narrativa directa a algún elemento observado anteriormente.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°8

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Twitter - @twentyonepilots



Enlace: <https://twitter.com/twentyonepilots/status/882999193161388033>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Twitter

Fecha y hora de publicación:		6 de julio del 2017 – 11:26 a.m.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser una imagen promocional
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elementos, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación entre sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con algún elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen de uno de sus conciertos con un filtro rojo que resalta, este está dentro de una circunferencia que simula un ojo abierto y en el medio se aprecia un texto que dice: “You'll have to come and find me, find me” por su traducción “Tendrás que venir a buscarme, encontrarme” la cual es una referencia directa a la canción Polarize del álbum “Blurryface” donde esta frase aparece como parte de la letra en el minuto 2:16.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no se emplean personajes reconocibles utilizados con anterioridad.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda intenta dar un mensaje críptico a sus fans, haciendo un llamado a los mismos a descubrir el significado, por lo tanto, si se impulsa a la

		interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea incógnitas en los fans que al querer ser descifradas, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen tiene mensajes crípticos que quedan sin explicación aparente las cuales incentivan a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado presenta un gran desafío a los fans por descubrir el mensaje oculto en la publicación por lo cual incentiva de gran manera a la participación de los fans no solo como individuos, sino también como conjunto en pos de descubrir el mensaje.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, al ser una imagen los recursos narrativos se limitan por lo cual no logran desarrollar una historia.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°9

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Twitter - @twentyonepilots



Enlace: <https://twitter.com/twentyonepilots/status/883070184885555200>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Twitter

Fecha y hora de publicación:		6 de julio del 2017 – 4:08 p.m.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser una imagen promocional
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elementos, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación entre sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen de uno de sus conciertos con un filtro rojo que resalta, este está dentro de una circunferencia que simula un ojo semiabierto y en el medio de aprecia un texto que dice: “My pretty sleeper” por su traducción “Mi bella durmiente” la cual es una referencia directa a la canción “Oh Ms Believer” del álbum “Twenty one pilots” del año 2009 donde esta frase aparece como parte de la letra en el minuto 0:03. Cabe recalcar que si bien la canción salió oficialmente en el año 2009, este fue subido a la cuenta oficial de youtube de la banda el 14 de octubre del 2015.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no se emplean personajes reconocibles utilizados con anterioridad.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la

	<i>to Action)</i>	banda intenta dar un mensaje críptico a sus fans, haciendo un llamado a los mismos a descubrir el significado, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea incógnitas en los fans que al querer ser descifradas, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen tiene mensajes crípticos que quedan sin explicación aparente las cuales incentivan a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado presenta un gran desafío a los fans por descubrir el mensaje oculto en la publicación, ahora aumentada por la manera de publicarla que es secuencial y se ve como la circunferencia poco a poco se va cerrando, por lo cual incentiva de gran manera a la participación de los fans no solo como individuos, sino también como conjunto en pos de descubrir el mensaje.

ASPECTOS POR MEJORAR:

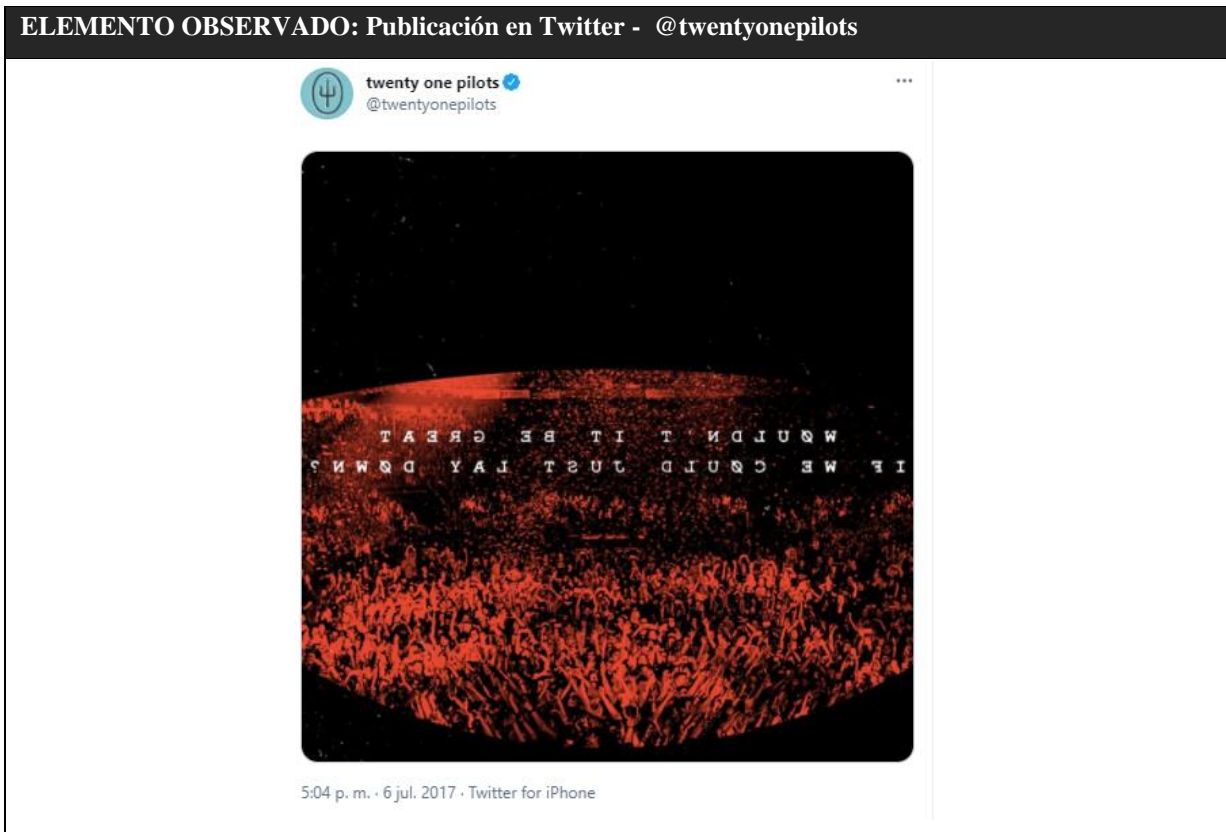
Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, al ser una imagen los recursos narrativos se limitan por lo cual no logran desarrollar una historia.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°10

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Twitter - @twentyonepilots



Enlace: <https://twitter.com/twentyonepilots/status/883084381388242944>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Twitter

Fecha y hora de publicación:		6 de julio del 2017 – 5:04 p.m.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser una imagen promocional
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elementos, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación entre sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen de uno de sus conciertos con un filtro rojo que resalta, este está dentro de una circunferencia que simula un ojo abierto a medias y en el medio de aprecia un texto que dice: “wouldn't it be great if we could just lay down?” por su traducción “¿No sería genial si pudiéramos acostarnos?” la cual es una referencia directa a la canción “Slowtown” del álbum “Regional at Best” del año 2011 donde esta frase aparece como parte de la letra en el minuto 0:29. Cabe recalcar que si bien la canción salió oficialmente en el año 2011, este no ha sido subido a ninguna cuenta oficial de la banda, solo se encuentran videos subidos por fans.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no se emplean personajes reconocibles utilizados con anterioridad.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		

1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda intenta dar un mensaje críptico a sus fans, haciendo un llamado a los mismos a descubrir el significado, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea incógnitas en los fans que al querer ser descifradas, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen tiene mensajes crípticos que quedan sin explicación aparente las cuales incentivan a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado se conecta de gran manera con elementos anteriores ya que se puede ver una secuencia en las mismas y plantean un gran desafío para los fans que retribuyen dicho desafío con gran participación en pos de descubrir el significado.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, al ser una imagen los recursos narrativos se limitan por lo cual no logran desarrollar una historia.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°11

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Twitter - @twentyonepilots



Enlace: <https://twitter.com/twentyonepilots/status/883109787969478656>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Twitter

Fecha y hora de publicación:		6 de julio del 2017 – 6:45 p.m.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser una imagen promocional
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elementos, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación entre sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen de uno de sus conciertos con un filtro rojo que resalta, este está dentro de una circunferencia que simula un ojo abierto a la mitad y en el medio de aprecia un texto que dice: “I will fear the night again” por su traducción “Temeré la noche otra vez” la cual es una referencia directa a la canción “Truce” del álbum “Vessel” del año 2013 donde esta frase aparece como parte de la letra en el minuto 1:05.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no se emplean personajes reconocibles utilizados con anterioridad.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda intenta dar un mensaje críptico a sus fans, haciendo un llamado a los mismos a descubrir el significado, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.

2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea incógnitas en los fans que al querer ser descifradas, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen tiene mensajes crípticos que quedan sin explicación aparente las cuales incentivan a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado se puede observar como los textos puestos en las publicaciones tiene una conexión temática entre ellas y siguen una secuencia que ayuda a los fans a relacionarlas con canciones antiguas y por consiguiente ir a dichas canciones a buscar más pistas.

ASPECTOS POR MEJORAR:


Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, al ser una imagen los recursos narrativos se limitan por lo cual no logran desarrollar una historia.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°12

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Twitter - @twentyonepilots



Enlace: <https://twitter.com/twentyonepilots/status/883109787969478656>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Twitter

Fecha y hora de publicación:		6 de julio del 2017 – 7:43 p.m.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser una imagen promocional
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elementos, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación entre sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen de uno de sus conciertos con un filtro rojo que resalta, este está dentro de una circunferencia que simula un ojo medio cerrado y en el medio de aprecia un texto que dice: “Nobody dreams when they blink” por su traducción “Nadie sueña cuando parpadean” la cual es una referencia directa a la canción “Kitchen sink” del álbum “Regional at best” del año 2011 donde esta frase aparece como parte de la letra en el minuto 1:05. Cabe recalcar que si bien la canción salió oficialmente en el año 2011, este no ha sido subido a ninguna cuenta oficial de la banda, solo se encuentran videos subidos por fans.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no se emplean personajes reconocibles utilizados con anterioridad.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la

	<i>to Action)</i>	banda intenta dar un mensaje críptico a sus fans, haciendo un llamado a los mismos a descubrir el significado, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea incógnitas en los fans que al querer ser descifradas, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen tiene mensajes crípticos que quedan sin explicación aparente las cuales incentivan a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el elemento observado se puede ver la conexión que tienen entre todas las publicaciones realizadas por la banda en este día y se aprecia también que la figura de un ojo se va cerrando cada vez más.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, al ser una imagen los recursos narrativos se limitan por lo cual no logran desarrollar una historia.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°13

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Twitter - @twentyonepilots



Enlace: <https://twitter.com/twentyonepilots/status/883133372444418051>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Twitter

Fecha y hora de publicación:		6 de julio del 2017 – 8:19 p.m.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser una imagen promocional
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elementos, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación entre sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen de uno de sus conciertos con un filtro rojo que resalta, este está dentro de una circunferencia que simula un ojo casi cerrado y en el medio de aprecia un texto que dice: “Remember the morning is when night is death” por su traducción “Recuerda la mañana es cuando la noche muere” la cual es una referencia directa a la canción “Massage man” del álbum “Blurryface” del año 2015 donde esta frase aparece como parte de la letra en el minuto 2:38.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no se emplean personajes reconocibles utilizados con anterioridad.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda intenta dar un mensaje críptico a sus fans, haciendo un llamado a los mismos a descubrir el significado, por lo tanto, si se impulsa a la

		interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea incógnitas en los fans que al querer ser descifradas, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen tiene mensajes crípticos que quedan sin explicación aparente las cuales incentivan a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el elemento sigue desarrollando de manera óptima la narrativa planteada en estas publicaciones, esto a los fans los anima a estar atentos a las redes para seguir descubriendo las pistas.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, al ser una imagen los recursos narrativos se limitan por lo cual no logran desarrollar una historia.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°14

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Twitter - @twentyonepilots	
	
<p>Enlace: https://twitter.com/twentyonepilots/status/883133372444418051</p>	
INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:	
Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Twitter

Fecha y hora de publicación:		6 de julio del 2017 – 9:03 p.m.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser una imagen promocional
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen en negro con un granulado blanco y en el medio de aprecia un texto que dice: “And now i just sit in silence” por su traducción “Y ahora solo me siento en silencio”, en dicho texto la palabra “Silence” se encuentra en mayúscula resaltando dicha palabra, esta frase es una referencia directa a la canción “Car Radio” del álbum “Vessel” del año 2013 donde esta frase aparece por primera vez como parte de la letra en el minuto 0:37.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no se emplean personajes reconocibles utilizados con anterioridad.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda intenta dar un mensaje críptico a sus fans, haciendo un llamado a los mismos a descubrir el significado, por lo tanto, si se impulsa a la

		interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea incógnitas en los fans que al querer ser descifradas, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen tiene mensajes crípticos que quedan sin explicación aparente las cuales incentivan a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el elemento observado da fin a una serie de publicaciones realizadas el mismo día por parte de la banda donde da un mensaje claro “Silence” la cual deja a la libre interpretación a los fans que buscan la manera de conseguir respuestas, vemos como estas publicaciones desarrollaron de gran manera la participación del público.

ASPECTOS POR MEJORAR:

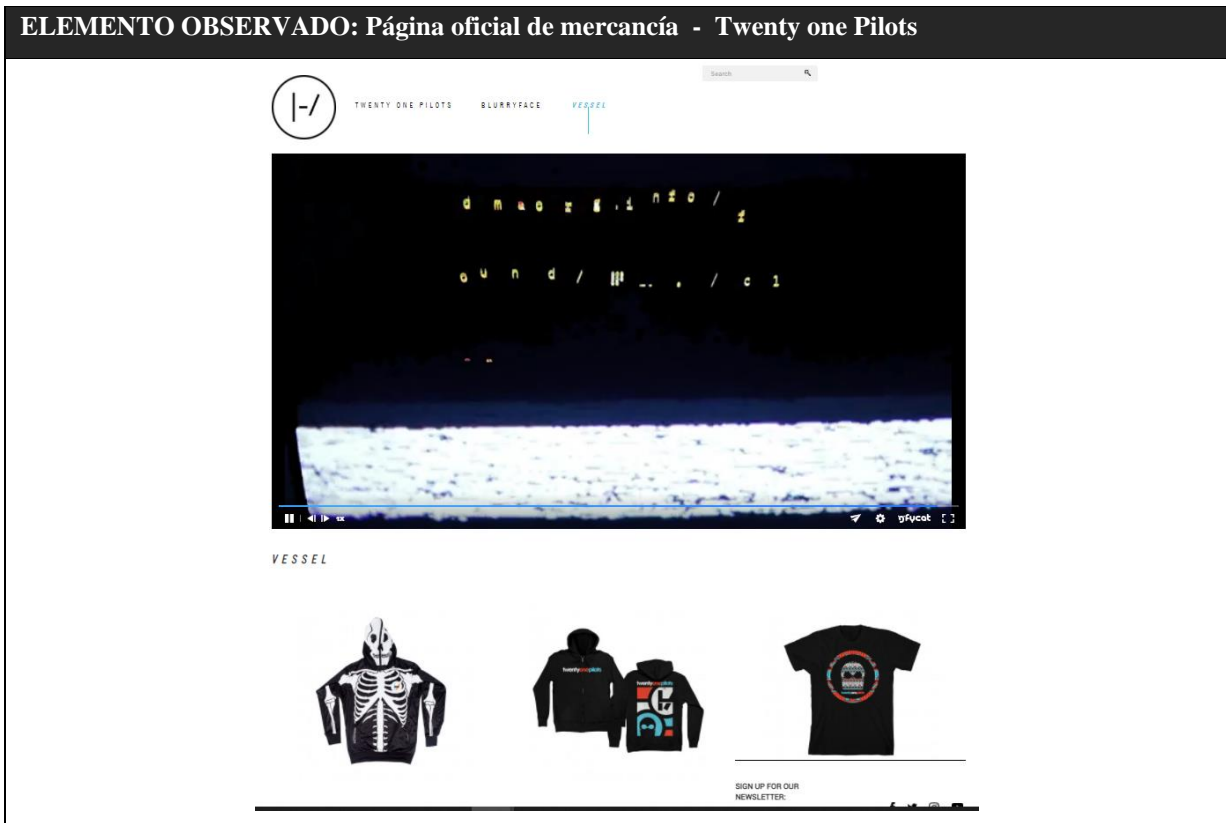
El elemento observado careció de una narrativa la cual pueda nutrir a la historia principal, careció de personajes y una trama.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°15

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Página oficial de mercancía - Twenty one Pilots



Enlace: <https://store.twentypilots.com/vessel.html>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Página web
Plataforma empleada:	Google

Fecha y hora de publicación:		22 de abril del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa ya que está compuesto de clips al azar sin ninguna narrativa evidente.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no tiene como objetivo tener una narrativa, por lo tanto no es una narrativa independiente
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar diversos clips de distinto videoclip, conciertos o video promocionales de la banda a manera de una recopilación de lo que ha hecho la banda hasta ese entonces, este video fu actualizado y al final del mismo se puede ver en destellos un URL el cual es: http://dmaorg.info/found/III_/cl , la cual lleva a otra página, por lo tanto si se muestran referencias a otros elementos observados.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no se emplean personajes reconocibles utilizados con anterioridad.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda anima a sus fans a buscar una página web para poder conseguir nueva información, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos	El elemento observado conduce al fan a buscar en

	narrativos	otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que el video tiene mensajes crípticos que quedan sin explicación aparente las cuales incentivan a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el elemento observado nos muestra que la narrativa propuesta por la banda se sigue expandiendo cada vez más y que quieren la participación activa de los fans para poder descubrir los nuevos secretos.

ASPECTOS POR MEJORAR:

El elemento observado careció de una narrativa la cual pueda nutrir a la historia principal, careció de personajes y una trama.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°16

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Página publicada por la banda - dmaorg.info	
<pre>404 ER_ROR you are in violation. thEy mustn't know you were here. no one should ever find out About this. you can never tell anyone about this -- for The sake of the others' survIval, you must keep this silent. we mUst keep silent. no one can know. no one can know. no o ne c an kn ow_ (Violation Code: 15398642_14)</pre>	
Enlace: http://dmaorg.info/found/III_./cl	
INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:	
Formato:	Página web
Plataforma empleada:	Google
Fecha y hora de publicación:	22 de abril del 2018 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado plantea una propuesta narrativa ya que es un texto en forma de mensaje dirigido hacia los fans.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no se considera narrativa independiente ya que es necesario consumir otras publicaciones de la banda para comprender la narrativa
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de un personaje el cual nos trata de dar una advertencia, pero no se nombra a dicho personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Se logra establecer una relación sujeto – objeto ya que el personaje que redacta el mensaje tiene el deseo de advertir que guarden silencio y que nadie debe enterarse que alguien leyó ese mensaje.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El elemento observado plantea una narrativa que expande la a la estructura original nutriéndola de un nuevo personaje y un nuevo conflicto.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En el presente elemento podemos observar que la trama tiene conexión con otros elementos planteados por la banda, por lo tanto se puede afirmar que se desarrolla narrativamente de manera no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se desarrolla un texto donde un personaje no identificado trata de advertir a los consumidores que no deben estar ahí, pero a su vez se nota la presencia de unas letras en mayúsculas que al juntarlas crean la frase “East is up” por su traducción “El este está arriba” la cual es una referencia directa a la canción “Nico and the Niners” del álbum “Trench” lanzado en el año 2018.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no se emplean personajes reconocibles utilizados con anterioridad.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda lanza de manera críptica ciertos mensajes a sus fans con el fin de fomentar la participación activa de los mismos, por lo tanto si se impulsa a la interacción activa
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos

		narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento contiene un texto en el cual se dejan vacíos narrativos como la identidad del emisor de dicho texto o de que nos está advirtiéndolo y por qué están peligrosos los cuales incentivan a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el elemento observado plantea una continuación en la narrativa, la cual era necesaria después de varios meses en “Silencio” y se ve que quiere seguir fomentando la participación de sus fans

ASPECTOS POR MEJORAR:

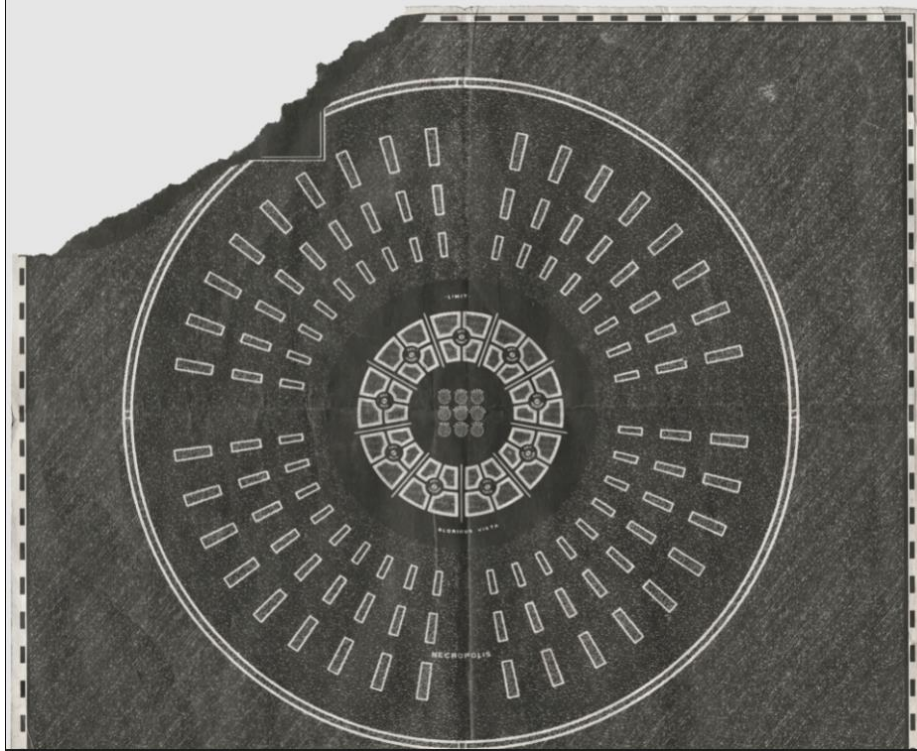
El elemento observado no cuenta con una trama bien desarrollada, por lo cual dificulta el entenderla por sí sola sin saber todo lo que la banda formó detrás

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°17

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		21 de abril del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa ya que una imagen la cual no contiene una narrativa por sí misma
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no tiene como objetivo tener una narrativa, por lo tanto no es una narrativa independiente
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento se puede observar en el centro 9 círculos puestos de manera ordenada los cuales tienen cada uno su nombre: Andre, Lisben, Keons, Nico, Reisdro, Sacarver, Hills, Vetomo y Listo, los cuales son los personajes planteados en este elemento.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que este elemento se presenta como un mapa, el cual no plantea un objeto a sus sujetos.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que la imagen observada es un mapa de una ciudad llamada “DEMA” la cual se hace referencia en otros elementos observado, por lo cual si se considera una expansión de la narrativa.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, pero es importante acotar que la información obtenida de esta imagen se desarrolla más a profundidad en otros elementos publicados por la banda, por lo cual se podría considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar un mapa el cual se reconoce como “DEMA” el cual tiene un parecido a las torres del silencio los cuales eran edificaciones utilizadas por antiguos practicantes de la religión conocida como “zoroastrismo” para dejar a sus muertos por lo tanto estaba constantemente habitados por buitres, lo cual es una referencia a la portada del álbum “Trench” donde se muestra el rostro es esta ave, también es preciso señalar que siguiendo la orden vertida en la página web “demaorg.info” la cual decía en un mensaje oculto

		“East is up” y girando el mapa hasta que el este del mismo este arriba, del círculos del centro se alinean perfectamente con los círculos mostrados en la portada del álbum “Blurryface” que también son nueve, por lo tanto si se aprecia referencias directas a otros elementos.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no se emplean personajes reconocibles utilizados con anterioridad.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre este nuevo lugar llamado “DEMA” y los personajes que en él hay.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen nos brinda nuevos datos sin darnos una solución real, lo cual incentiva a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

A pesar de ser una imagen, este elemento nos muestra una narrativa la cual tiene que ser deducida por el consumidor, dándole un papel relevante al mismo ya que poco a poco los están sumergiendo más en este “universo” con lugares específicos y personajes con nombres.

ASPECTOS POR MEJORAR:

El elemento observado presenta una gran dependencia a otros elementos para ser descubierto, ya que para un fan nuevo le puede resultar difícil acceder a esta página web sin haber visto desde un inicio la historia o seguir el hilo de la misma, lo cual puede reducir el alcance de la misma.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°18

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		21 de abril del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa ya que es una imagen la cual no contiene una narrativa por sí misma.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no tiene como objetivo tener una narrativa, por lo tanto no es una narrativa independiente
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento se desarrolla el personaje “Nicolas Bourbaki” también conocido como “Nico”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que este elemento se presenta como una foto , el cual no plantea un objeto a sus sujetos.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En la imagen se observa nada más que un niño, pero al ver la imagen completa, se puede ver que se muestra a “Andre Weil” uno de los fundadores del colectivo de matemáticos llamado “Nicolas Bourbaki” y este se hace referencia en otros elementos observados, por lo cual si se considera una expansión de la narrativa.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, pero es importante acotar que la información obtenida de esta imagen se desarrolla más a profundidad en otros elementos publicados por la banda, por lo cual se podría considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar la imagen de un niño cubriéndose el rostro, pero al apreciar dicha imagen en su totalidad podemos apreciar a “Andre Weil” quien es uno de los fundadores del colectivo matemático llamado “Nicolas Bourbaki” nombre que hace referencia directa a la canción Morph del álbum “Trench” donde dice “That Nicolas Bourbaki he’s got no friends close, but those who know him most know he goes by Nico” que por su traducción es “Ese Nicolas Bourbaki, él no tiene amigos cercanos pero aquellos que más lo conocen lo saben, él se hace llamar Nico” la cual también

		hace una referencia directa al nombre de la canción “Nico and the niners” del mismo álbum, finalmente también se hace referencia ya que el colectivo “Nicolas Bourbaki” creó el símbolo “Ø” el cual utilizó la banda de forma estilística en su nombre por mucho años: “Twenty Øne Pilots”, por lo tanto si se aprecia referencias directas a otros elementos.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	Este elemento muestra de manera más específica quien es “Nico” y de donde viene su nombre por lo cual si se utiliza personajes anteriormente usados.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre el rol que juega “Nico” en la narrativa y por qué están mencionado en diversos elementos.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen nos brinda nuevos datos los cuales tiene algunos vacíos que los fans podrían utilizar para participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento es de gran relevancia en la narrativa propuesta por la banda ya que presenta un personaje que ya se había mostrado con anterioridad, pero ahora más se explora más a detalle.

ASPECTOS POR MEJORAR:

El elemento observado presenta una gran dependencia a otros elementos para ser descubierto, ya que para un fan nuevo le puede resultar difícil acceder a esta página web sin haber visto desde un inicio la historia o seguir el hilo de la misma, lo cual puede reducir el alcance de la misma.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°19

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		21 de abril del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa ya que es una imagen la cual no contiene una narrativa por sí misma.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no tiene como objetivo tener una narrativa, por lo tanto no es una narrativa independiente
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento no se desarrolla ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que no se muestra un sujeto en primer lugar.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En la imagen se observa un conjunto de aves de buitres parados en el borde de una torre de silencio la cual se muestra como mapa de “DEMA” a su vez da un significado a dicha ciudad, por lo cual si se considera una expansión de la narrativa.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, pero es importante acotar que la información obtenida de esta imagen se desarrolla más a profundidad en otros elementos publicados por la banda, por lo cual se podría considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar un conjunto de buitres parados al borde de lo que es un torre del silencio, dichas aves hacen referencia directa a la portada del álbum “Trench” el cual tiene el rostro de un buitre en la mayor parte de su imagen, también se hace referencia al mapa de “DEMA” y a la ciudad en si misma ya que las torres del silencio tenían una construcción muy parecida al mapa de la ciudad y se solían utilizar para colocar a los muertos lo cual hace referencia a la descripción de la imagen la cual dice “d e ath eat E rz.” La cual se interpreta y traduce como “Comedor de la muerte” justamente la acción que hacen los buitres como aves de carroña ,por lo tanto si se aprecia referencias directas a otros elementos.

5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	Este elemento no desarrolla a ningún personaje anteriormente referenciado en los elementos.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre el por qué la relevancia de los buitres en la narrativa o por que el parecido de “DEMA” con una torre del silencio.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen nos brinda nuevos datos los cuales tiene algunos vacíos que los fans podrían utilizar para participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento brinda información relevante para la narrativa propuesta por la banda y a su vez genera nuevas dudas en torno a la misma, por lo tanto, cumple muy bien el objetivo de impulsar al público a seguir investigando más sobre la historia y a participar activamente de la misma.

ASPECTOS POR MEJORAR:

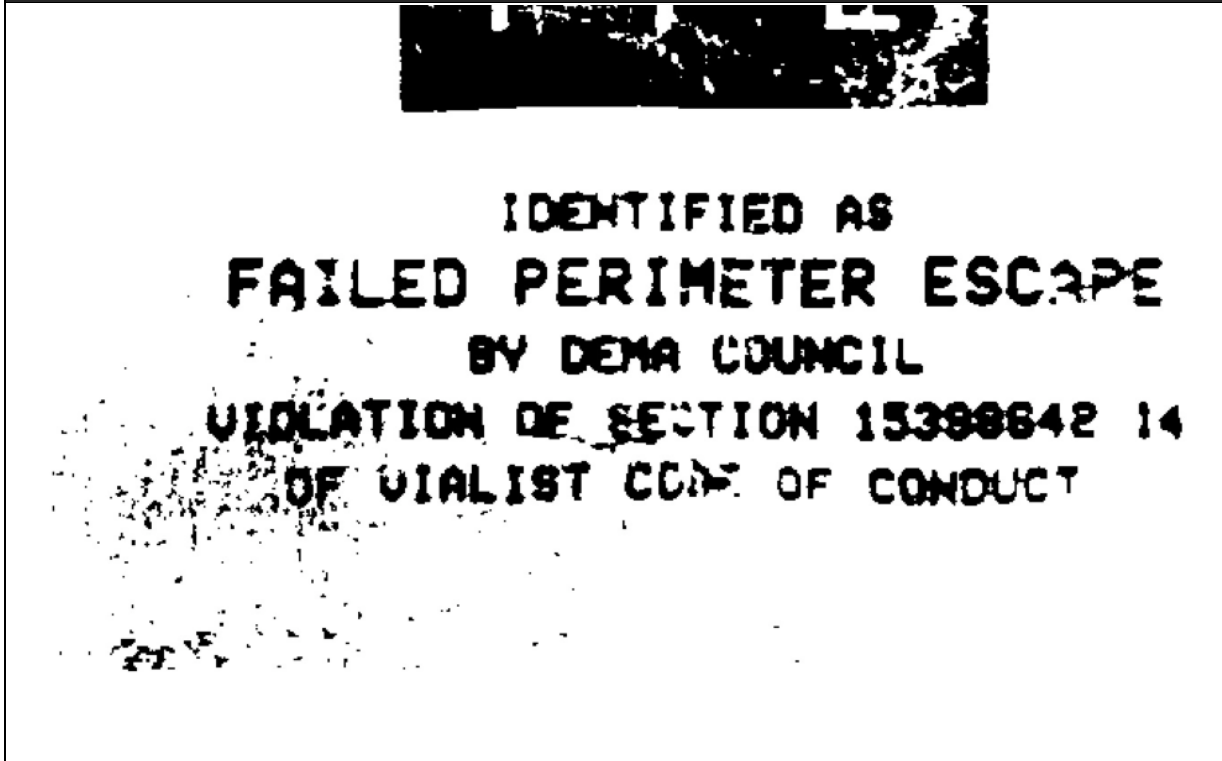
El elemento observado presenta una gran dependencia a otros elementos para ser descubierto, ya que para un fan nuevo le puede resultar difícil acceder a esta página web sin haber visto desde un inicio la historia o seguir el hilo de la misma, lo cual puede reducir el alcance de la misma, también es preciso señalar que este elemento no desarrolla una narrativa por lo cual el apartado de “Historia” queda sin ser utilizado de la mejor manera.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°20

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		21 de abril del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	No se plantea una propuesta narrativa ya que es una que no contiene una trama por sí misma.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	No se construye una trama por no contar ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no tiene como objetivo tener una narrativa, por lo tanto no es una narrativa independiente
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento se plantea de manera no directa a “Los Banditos” quienes son un grupo de rebeldes que intentan escapar de “DEMA”
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Se logra establecer una relación sujeto – objeto ya que de manera no directa se habla de “Los Banditos” y por el texto mostrado en la imagen se puede deducir que quieren escapar de “DEMA”
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En la imagen se observa lo que parece ser la parte inferior de un afiche el cual muestra una “insignia” que se les da a los rebeldes que quieren escapar de “DEMA” los cuales se identifican como banditos, un término que se explora en otros elementos, por lo tanto, si se considera una narrativa expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, pero es importante acotar que la información obtenida de esta imagen se desarrolla más a profundidad en otros elementos publicados por la banda, por lo cual se podría considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen por la mitad donde se reconoce una insignia que contiene las iniciales FPE lo cual significa “Failed Perimeter Escape” por su traducción “Escape Perimetral Fallido” el cual se le da a “Los banditos” lo cual es una referencia directa a la canción “Bandito” de álbum “Trench”, a su vez son unos personajes referenciados a lo largo de los videoclips del mismo álbum, también se hace referencia a “DEMA” la cual se puede ver en la tercera línea del texto donde dice “By DEMA council” por su traducción “Por el consejo de DEMA” por lo cual referencia a la ciudad donde se

		desarrolla la trama y también a la existencia de un consejo de dicha ciudad, por último en la cuarta línea del texto podemos observar que dice “Violation of section 15398642 14” por su traducción “Violación de la sección 15398642 14” dicho número se puede observar también en la página del ERROR 404 donde en la última línea se ve “Violation code 15398642_14” por su traducción “Código de violación 15398642_14”, por lo tanto si se aprecia referencias directas a otros elementos.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	Este elemento no desarrolla a ningún personaje anteriormente referenciado en los elementos.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre el origen de “Los Banditos” y cuáles son sus intenciones, a su vez descubrir por qué el consejo de DEMA castiga a “Los Banditos”
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen nos brinda nuevos datos los cuales tiene algunos vacíos que los fans podrían utilizar para participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento nos muestra un nuevo personaje con un origen y una misión por lo tanto es una nueva posibilidad de extender aún más la narrativa propuesta por la banda.

ASPECTOS POR MEJORAR:

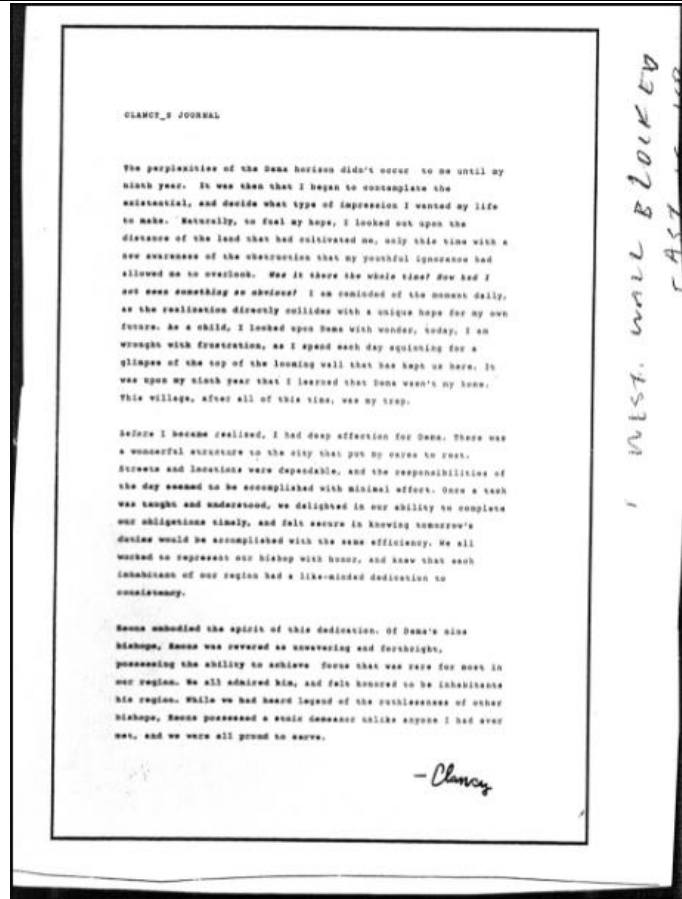
El elemento observado puede resultar confuso por el hecho de mostrar solo una parte de la imagen lo que genera que se cree confusión

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°21

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web
Fecha y hora de publicación:	21 de abril del 2018 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento plantea una propuesta narrativa mediante un texto.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento logra construir una trama narrada desde la perspectiva de “Clancy” que cuenta con un inicio, nudo y desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	La narrativa planteada por este elemento se comprende de manera independiente y logra ser una trama completa.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento se plantea el desarrollo del personaje “Clancy” quien es el que redacta la carta, también se nombran a “Los obispos” quienes son los gobernantes del lugar.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Se logra establecer una relación sujeto – objeto ya que Clancy expresa abiertamente en su carta el deseo que tiene por ir más allá de los muros de “DEMA” ya que no se siente cómodo ahí.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En la carta se puede observar como “Clancy” cuenta desde dentro como es “DEMA” y las personas que gobiernan, por lo tanto se considera una narrativa expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento se desarrolla narrativamente de manera no lineal ya que otros elementos complementan a la trama propuesta por esta carta.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar que es una carta escrita por “Clancy” explicando que quiere huir de “DEMA” la cual hace referencia a diversos elementos propuestos por la banda, también se habla sobre “Los Obispos” quienes son una especie de gobernantes y hace una referencia directa a la canción “Nico and the niners” del álbum “Trench” donde en una parte de la letra dice: “When Bishops come together they will know that Dema don't control us, Dema don't control” que por su traducción dice: “Cuando los obispos se reúnan, sabrán que Dema no nos controla, Dema no controla”, también se hace referencia a “Keons” como uno de “Los obispos” por lo cual se entiende que “Los obispos” son “Nico and the niners” los cuales se muestran como círculos al medio del mapa de “DEMA” y a su vez se nombra a “Nico” haciendo referencia a la imagen donde se muestra al creador del colectivo “Nicolas Bourbaki”, por todo esto se afirma que existe en este elemento referencias a otros elementos.

5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se puede observar la presencia de “Los obispos” quienes son representado por lo círculos en el mapa de “DEMA”, por lo tanto si se emplean personajes vistos anteriormente.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre “Clancy” y si logrará escapar de “DEMA”, también sobre el papel que juegan “Los obispos” en el objetivo de “Clancy”.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	La carta propuesta en este elemento nos brinda nuevos datos los cuales tiene algunos vacíos que los fans podrían utilizar para participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento desarrolla de manera óptima los 3 elementos de la transmedia propuesta por Scolari, por lo cual nutre a la narrativa transmedia empleada por la banda.

ASPECTOS POR MEJORAR:

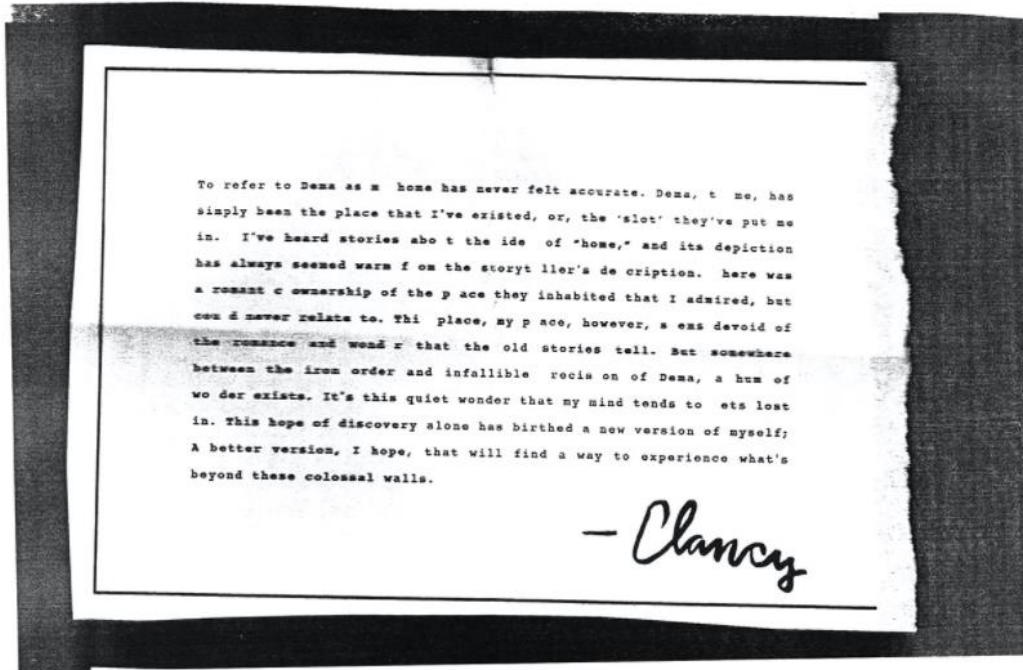
El elemento observado presenta una gran dependencia a otros elementos para ser descubierto, ya que para un fan nuevo le puede resultar difícil acceder a esta página web sin haber visto desde un inicio la historia o seguir el hilo de la misma, lo cual puede reducir el alcance de la misma.

Lima, 13 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°22

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		11 de mayo del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento plantea una propuesta narrativa mediante un texto.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento logra construir una trama narrada desde la perspectiva de “Clancy” que cuenta con un inicio, nudo y desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	La narrativa planteada por este elemento se comprende de manera independiente y logra ser una trama completa.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento se plantea el desarrollo del personaje “Clancy” quien es el que redacta la carta.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Se logra establecer una relación sujeto – objeto ya que Clancy expresa abiertamente que tiene el deseo de descubrir más allá de donde nació y fue criado.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En la carta se puede observar como “Clancy” cuenta desde dentro como es “DEMA” y por qué el no considera su hogar a dicho lugar, por lo tanto si se considera una narrativa expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento se desarrolla narrativamente de manera no lineal ya que otros elementos complementan a la trama propuesta por esta carta.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una nueva carta escrita por “Clancy” quien ahora nos narra el por qué “DEMA” no es considerada su hogar, esto hace referencia a otros elementos donde se habla de “DEMA”, por esto se afirma que existe en este elemento referencias a otros elementos.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se puede observar la presencia de “Clancy” quien nos cuenta mediante cartas lo que sucede dentro de “DEMA”
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre el objetivo que tiene “Clancy” y si logrará cumplirlo.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos

		narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	La carta propuesta en este elemento nos brinda nuevos datos los cuales tiene algunos vacíos que los fans podrían utilizar para participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento se desarrolla narrativamente muy bien y aporta un “objeto” solido a nuestro “sujeto” representado en esta ocasión como “Clancy”, esto permite al público entender a dicho personaje y a través de su participación activa ayudarlo y saber si logrará cumplir su objetivo.

ASPECTOS POR MEJORAR:

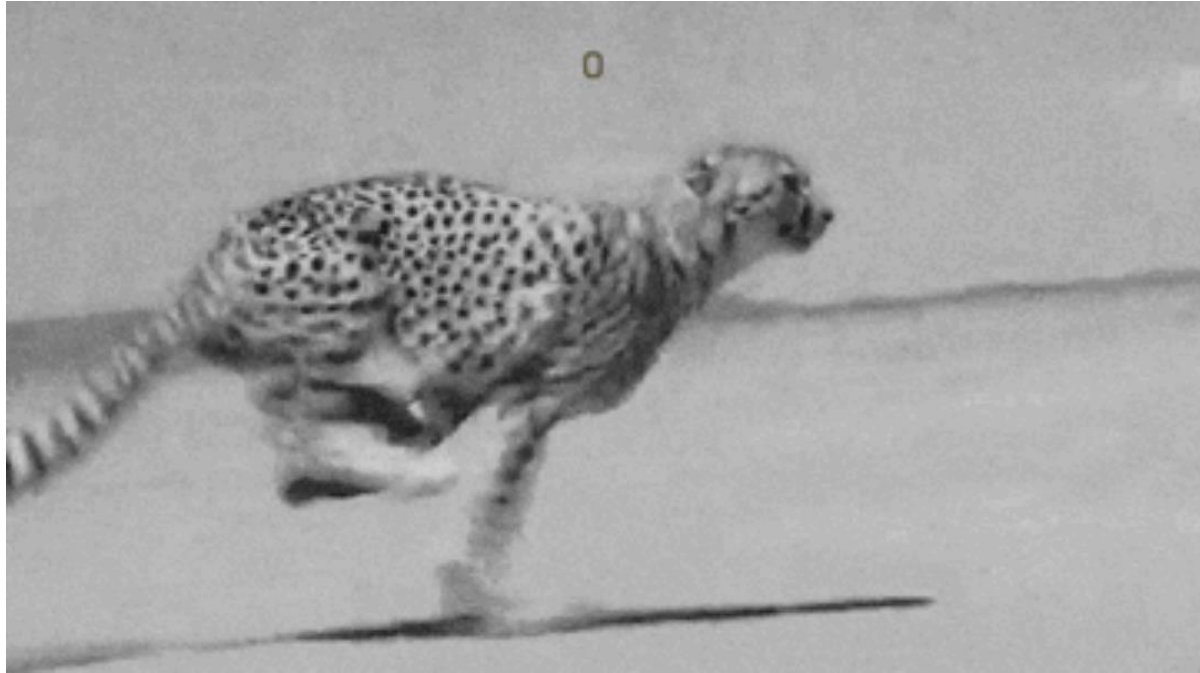
El elemento observado no cuenta con muchas referencias a otros elementos anteriormente observado, por lo tanto, no desarrolla mucho ese apartado.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°23

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Gif publicado en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	GIF – Imagen en movimiento
Plataforma empleada:	Página Web
Fecha y hora de publicación:	31 de mayo del 2018 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento no plantea una propuesta narrativa ya que es un gif sin ningún desarrollo narrativo.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no logra desarrollar ni un inicio, ni un nudo y menos un desenlace, por lo tanto se considera que este elemento no cuenta con una trama.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El elemento no logra ser narrativo, pero para la comprensión del mensaje que transmite es necesario observar otros elementos, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento se plantea el desarrollo del personaje “Nico” quien aparece de manera criptica en las letras superiores del gif,
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Dicho elemento no logra establecer una relación sujeto – objeto ya que no cuenta con una narrativa establecida.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En este gif se puede observar un conjunto de letras que aparecen muy rápidamente donde se refieren directamente a “Nico” y un mensaje oculto, por lo tanto si se considera una narrativa expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento se desarrolla narrativamente de manera no lineal ya que otros elementos complementan a la trama propuesta por este gif.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen en movimiento donde se puede apreciar a un guepardo corriendo en lo que parece ser un desierto y en la parte superior se aprecian un conjunto de letras que cambian de manera rápida y al juntarlas forman lo siguiente: “UNSTILLIDONTCKNOWOHISNREALNAME CDOOU?” que por sí solo no tiene ningún sentido, pero si a este conjunto de letras se le quita las que forman “NICO NICO” se puede observar la frase ““U STILL DON’T KNOW HIS REAL NAME DO U?” la cual por su traducción es ““AÚN NO SABES SU NOMBRE REAL, ¿VERDAD?” por lo cual hace una referencia directa al personaje “Nico” el cual ya fue observado en otros elementos, a su vez se presume que dicho personaje es “Blurryface” al cual se hace referencia en la canción “Stressed Out” del álbum “Blurryface” en la parte donde dice: “My name's Blurryface and I care what you think” que por su traducción dice “Mi nombre es Blurryface y me importa los que piensas, por lo tanto si se

		considera que el presente elemento cuenta con referencias a otros.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se puede observar la presencia de “Nico” quien es un obispo de “DEMA”, a su vez se hace referencia a “Blurryface”.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre “Nico” y el por qué manda ese mensaje escondido.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado plantea vacíos los cuales incentivan a la participación de los fans, pero es preciso señalar que no cuenta con una narrativa establecida.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento tiene como finalidad plantear un desafío a los consumidores para seguir enganchándolos con la historia y a su vez desarrolla un poco más el personaje de “Nico” generando así nuevas teorías y dudas.

ASPECTOS POR MEJORAR:

El elemento observado no cuenta con un desarrollo de narrativa de la cual carece totalmente, por lo cual no emplea el apartado de “Historia” en dicho elemento.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°24

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		30 de junio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento no plantea una propuesta narrativa ya que es una imagen sin ningún desarrollo narrativo.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no logra desarrollar ni un inicio, ni un nudo y menos un desenlace, por lo tanto se considera que este elemento no cuenta con una trama.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El elemento no logra ser narrativo, pero para la comprensión del mensaje que transmite es necesario observar otros elementos, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento se plantea el desarrollo de los personajes conocidos como “Los Banditos”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Dicho elemento no logra establecer una relación sujeto – objeto ya que no cuenta con una narrativa establecida.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En esta imagen se puede observar un conjunto de personas paradas en el borde de una montaña y se reconoce que son “Los Banditos”, por lo tanto si se considera una narrativa expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento se desarrolla narrativamente de manera no lineal ya que otros elementos complementan a la trama propuesta por esta imagen.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen donde se aprecia un conjunto de personas, 21 para ser exactos, lo cual hace referencia al nombre de la banda la cual es “Twenty one Pilots” por su traducción “Veintiún pilotos”, a su vez la imagen en si misma hace una referencia al videoclip “Jumpsuit” del álbum “Trench” donde se observa que estar personas paradas en la montaña son “Los Banditos” lo cual también es una referencia a anteriores elementos donde se muestran estos personajes y a la canción “Banditos” del mismo álbum, es importante precisar que esta imagen tiene el nombre “2018_514_3_8.jpg” la cual si se le asigna una letra según su ubicación en el alfabeto inglés tiene el siguiente significado “TR_EN_C_H.jpg” lo cual hace referencia directa al nombre del álbum, por lo tanto si se considera que

		el presente elemento cuenta con referencias a otros.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se puede observar la presencia de “Los Banditos” quienes son personajes reconocibles de la línea argumental.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre “Los banditos” y su importancia en la narrativa propuesta.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado plantea vacíos los cuales incentivan a la participación de los fans, pero es preciso señalar que no cuenta con una narrativa establecida.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento tiene como finalidad brindar información a los consumidores sobre los personajes de la narrativa con el fin de que se construya buenos personajes y que los fans se puedan identificar con cada uno de ellos y de esa manera no perder el hilo de la historia y continuar participando activamente.

ASPECTOS POR MEJORAR:

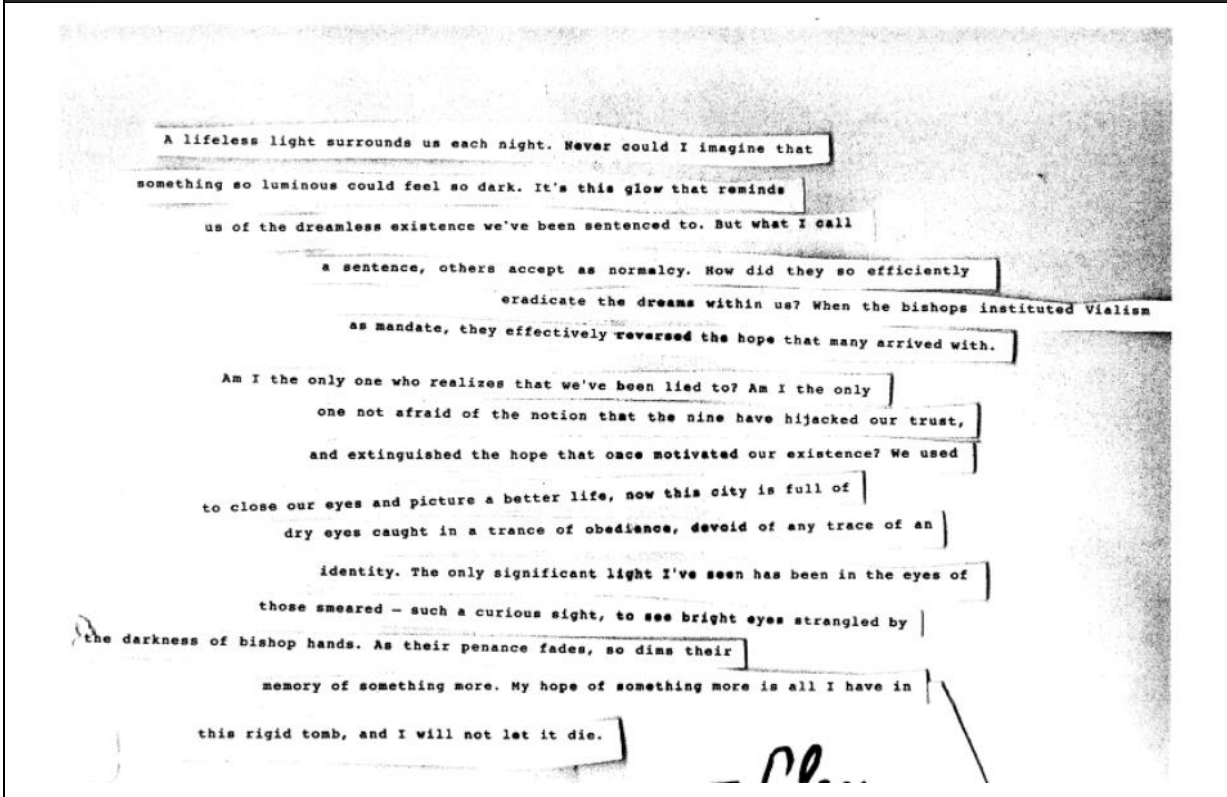
El elemento observado no cuenta con un desarrollo de narrativa de la cual carece totalmente, por lo cual no emplea el apartado de “Historia” en dicho elemento.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°25

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		03 de julio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento plantea una propuesta narrativa mediante un texto.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento logra construir una trama narrada desde la perspectiva de “Clancy” que cuenta con un inicio, nudo y desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	La narrativa planteada por este elemento se comprende de manera independiente y logra ser una trama completa.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento se plantea el desarrollo del personaje “Clancy” quien es el que redacta la carta, también son referidos “Los obispos”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Se logra establecer una relación sujeto – objeto ya que Clancy expresa abiertamente que tiene el deseo de poder salir de “DEMA” ya que no lo considera su hogar y le parece ser controlado.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En la carta se puede observar como “Clancy” los sentimientos que tiene hacia “DEMA” y las dudas que tiene sobre “Los obispos”, por lo tanto si se considera una narrativa expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento se desarrolla narrativamente de manera no lineal ya que otros elementos complementan a la trama propuesta por esta carta.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una tercera carta escrita por “Clancy” quien ahora nos narra cómo se siente dentro de “DEMA” haciendo referencia otros elementos donde se habla del mismo, también habla sobre “Los Obispos” y menciona que son nueve en el extracto de la carta que dice: “Am I the only one not afraid of the notion that the nine have hijacked our trust?” que por su traducción dice: “¿Soy el único que no le teme a la idea de que los nueve se han apoderado de nuestra confianza?” lo cual hace referencia a la canción “Nico and the NINers” y al mapa de “DEMA” donde se muestran los 9 obispos y sus nombres al centro del mismo, finalmente en un extracto de la carta dice lo siguiente: “When the bishops instituted Vialism as mandate, they effectively reversed the hope that many arrived with” que por su traducción es “Cuando los obispos instituyeron el Vialismo

		como mandato, efectivamente revirtieron la esperanza con la que muchos llegaron” esta parte hace referencia al “Vialismo” el cual se encuentra en el texto conde se habla sobre los rebeldes, por lo tanto si se cuenta con referencia a otros elementos.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se puede observar la presencia de “Clancy” quien habla sobre “Los Obispos” quienes son personajes anteriormente mencionados.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre el objetivo que tiene “Clancy” y si logrará cumplirlo.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	La carta propuesta en este elemento nos brinda nuevos datos los cuales tiene algunos vacíos que los fans podrían utilizar para participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento se desarrolla narrativamente muy bien y aporta un “objeto” solido a nuestro “sujeto” representado en esta ocasión como “Clancy”, esto permite al público entender a dicho personaje y a través de su participación activa ayudarlo y saber si logrará cumplir su objetivo.

ASPECTOS POR MEJORAR:

El elemento observado cumple de manera óptima con los apartados de la narrativa transmedia.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°26

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Gif publicado en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	GIF – Imagen en movimiento
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		31 de mayo del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento no plantea una propuesta narrativa ya que es un gif sin ningún desarrollo de una trama.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no logra desarrollar ni un inicio, ni un nudo y menos un desenlace, por lo tanto se considera que este elemento no cuenta con una trama.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El elemento no logra ser narrativo, pero para la comprensión del mensaje que transmite es necesario observar otros elementos, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento no plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Dicho elemento no logra establecer una relación sujeto – objeto ya que no cuenta con una narrativa establecida.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En este gif se puede observar un ave carroñera la cual mira a su alrededor en un bucle, pero no cuenta con una narrativa, por lo cual no puede ser expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no puede ser considerado no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos ni ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual no se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen en movimiento donde se puede apreciar a un buitre el cual es un ave de carroña mirando a su alrededor en un bucle, dicha ave hace referencia a las torres del silencio el cual fue inspiración para el mapa de “DEMA”, a su vez también es referencia a la imagen donde se ven las aves en el borde de una torre del silencio, finalmente hace referencia al álbum “Trench” del año 2018 donde en la portada se puede ver a la misma clase de ave que en el presente elemento, por lo tanto si se puede considerar que existe referencias a otros elementos.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento no se observa el desarrollo de ningún personaje

DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a interpretar el gif publicado.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado no plantea una narrativa, por lo cual no presenta vacíos que motiven a fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento contiene referencias directas a otros elementos lo cual refuerza un mensaje ya establecido con anterioridad.

ASPECTOS POR MEJORAR:

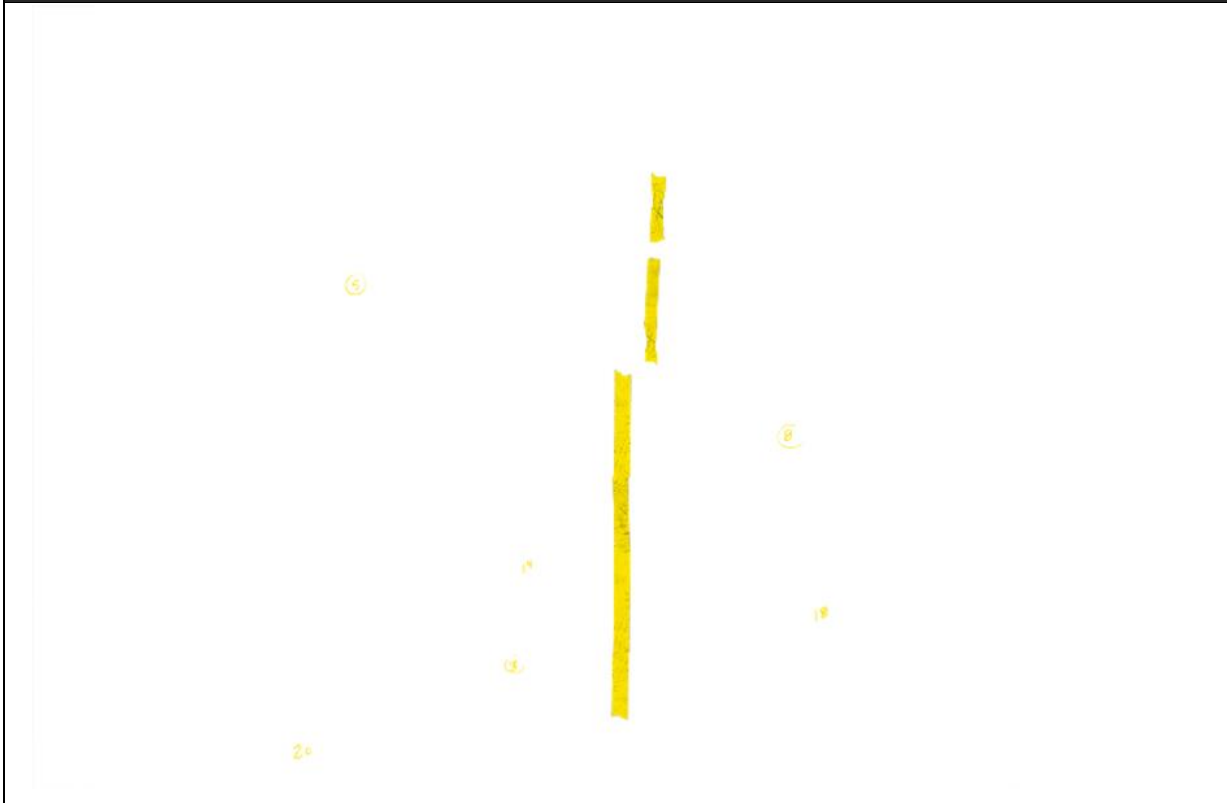
Este elemento tiene como objetivo dar a los fans referencias las cuales puedan interpretar, pero no contiene ninguna trama, ni aporta a la ya existente, tampoco aporta personajes ni una información, por lo cual es un elemento carente de relevancia.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°27

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		03 de julio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento no plantea una propuesta narrativa.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no tiene ni inicio, ni nudo y menos un desenlace, por lo cual no se logra construir una trama
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	La narrativa planteada por este elemento se comprende de manera independiente y logra ser una trama completa.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento no se desarrolla un personaje como tal, ya que tampoco se cuenta con una narrativa.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No se logra desarrollar la relación sujeto – objeto ya que no existe una narrativa empleada en dicho elemento.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En este elemento no se construye ni desarrolla una narrativa, por lo cual no se puede considerar expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar si es lineal o no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información adyacente a un elemento anterior, más no desarrolla una narrativa, por lo cual no aporta nada a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen donde se aprecian líneas amarillas y círculos con números del mismo color, por sí solo este elemento no cuenta con un significado, pero al superponer esta imagen a la tercera carta de “Clancy” dichas líneas subrayan de manera vertical la frase “We are banditos” que por su traducción es “Nosotros somos los banditos” lo cual hace una referencia directa a la canción “Banditos” del álbum “Trench” y a su vez a diversos elementos donde se menciona a estos personajes, posteriormente tomando en cuenta los círculos con números de color amarillo en la imagen, estos señalan ciertas letras que al ser unidas con los números los cuales reflejan la ubicación de dichas letras en el alfabeto inglés, deletrean la palabra “Trench” lo cual hace una referencia directa al nombre del álbum el cual es el mismo descrito, por lo tanto si se cuenta con referencia a otros elementos.

5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se puede observar la presencia de “Los banditos” quienes son personajes vistos con anterioridad en otros elementos.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a resolver los acertijos que contienen un mensaje oculto.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento no plantea una narrativa en sí misma, por lo cual no cuenta con un desarrollo y mucho menos con vacíos en la misma, por lo tanto no cumple este ítem.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento plantea un desafío cognitivo – interpretativo a los fans los cuales responde a este resolviéndolo y en recompensa son premiados con información oculta, por lo tanto, es un elemento que desarrolla muy bien la participación de los consumidores.

ASPECTOS POR MEJORAR:

El elemento observado no desarrolla una narrativa, ni personajes ni tramas, es un elemento más informativo que narrativo, por lo cual la dimensión “Historia” no es desarrollada en este elemento.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°28

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	GIF – Imagen en movimiento
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		05 de julio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento no plantea una propuesta narrativa ya que es una imagen sin ningún desarrollo de una trama.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no logra desarrollar ni un inicio, ni un nudo y menos un desenlace, por lo tanto se considera que este elemento no cuenta con una trama.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El elemento no logra desarrollar una narrativa, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento no plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Dicho elemento no logra establecer una relación sujeto – objeto ya que no cuenta con una narrativa establecida.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En esta imagen no se aprecia el desarrollo de una narrativa establecida, por lo cual no puede ser expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no puede ser considerado no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos ni ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual no se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen que nos muestra un paisaje al parecer es una foto que podría haber sido tomada por “Clancy” por lo cual dicho paisaje es un territorio de “DEMA” lo cual hace referencia a elementos donde se desarrolla la trama de “DEMA”, por lo tanto si se puede considerar que contiene referencia.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento no se observa el desarrollo de ningún personaje
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a interpretar la imagen publicada.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si

		se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado no plantea una narrativa, por lo cual no presenta vacíos que motiven a fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento tiene la característica informativa, ya que nos brinda nueva data en formato de imagen para poder asimilar mejor como es "DEMA" por dentro, esto ayuda a los fans a ubicarse en un territorio imaginario que se puede percibir como real.

ASPECTOS POR MEJORAR:

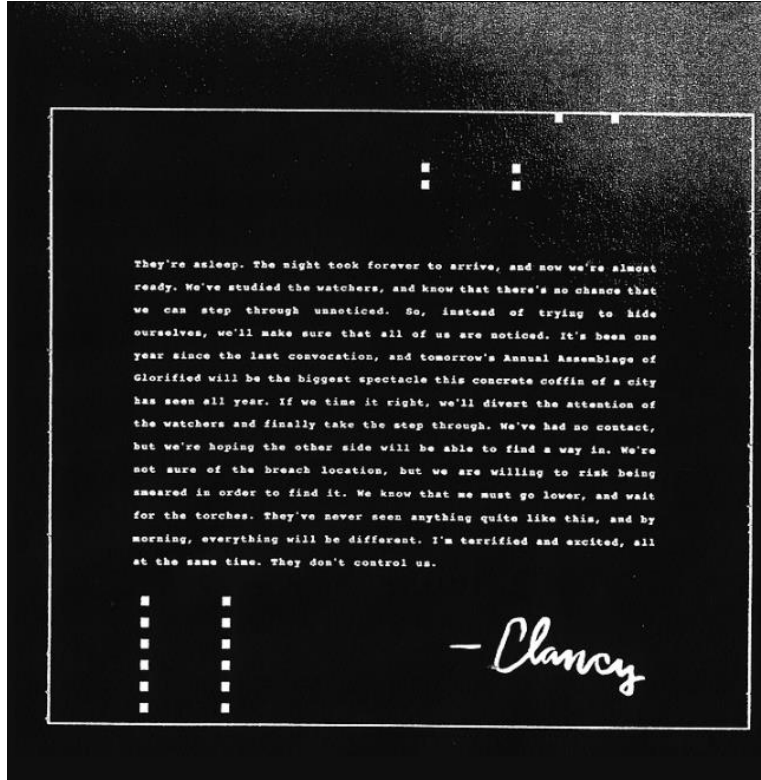
Este elemento no contiene ninguna trama, ni aporta a la ya existente, tampoco aporta personajes ni una información, por lo cual es un elemento carente de relevancia.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°29

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		07 de julio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento plantea una propuesta narrativa mediante un texto.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento logra construir una trama narrada desde la perspectiva de “Clancy” que cuenta con un inicio, nudo y desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	La narrativa planteada por este elemento se comprende de manera independiente y logra ser una trama completa.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento se plantea el desarrollo del personaje “Clancy” quien es el que redacta la carta, también se habla de “Los obispos” y “Los banditos”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Se logra establecer una relación sujeto – objeto ya que Clancy expresa abiertamente el deseo que tiene de escapar de “DEMA” y conocer lo que hay más allá de su ciudad.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En la carta se puede observar como “Clancy” nos narra los planes que tiene para escaparse de “DEMA”, por lo tanto si se considera una narrativa expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento se desarrolla narrativamente de manera no lineal ya que otros elementos complementan a la trama propuesta por esta carta.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una cuarta carta escrita por “Clancy” quien ahora nos narra el plan que tiene para escapar de “DEMA” pero no se refiere a él solo, sino que en un extracto del texto dice: “and now we’re almost ready” que por su traducción dice “y ahora estamos casi listos” por lo cual se hace referencia a “Los banditos” quienes son conocidos por ser los rebeldes que quieren escapar de “DEMA” , por lo tanto si se cuenta con referencia a otros elementos.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se puede observar la presencia de “Clancy” quien habla de un grupo que quiere escapar de “DEMA” haciendo referencia a “Los banditos” y también se mencionan a “Los obispos” como “ellos”
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		

1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre el escape de “Clancy” y “Los banditos”.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	La carta propuesta en este elemento nos brinda nuevos datos los cuales tiene algunos vacíos que los fans podrían utilizar para participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento se desarrolla narrativamente muy bien y aporta a la narrativa de manera óptima ya que nos cuenta una secuencia de sucesos que pasaron y que pasarán con el personaje principal, por lo tanto, se engancha a los fans a la narrativa propuesta por la banda.

ASPECTOS POR MEJORAR:

El elemento observado no cuenta con muchas referencias a otros elementos, por lo tanto, es el apartado donde menos se desarrolla.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°30

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Gif publicado en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	GIF – Imagen en movimiento
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		07 de julio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento no plantea una propuesta narrativa ya que es un gif sin ningún desarrollo narrativo.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no logra desarrollar ni un inicio, ni un nudo y menos un desenlace, por lo tanto se considera que este elemento no cuenta con una trama.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El elemento no logra ser narrativo, pero para la comprensión del mensaje que transmite es necesario observar otros elementos, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento no se plantea el desarrollo de ningún personaje en específico.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Dicho elemento no logra establecer una relación sujeto – objeto ya que no cuenta con una narrativa establecida.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En este gif se puede observar una antorcha encendida la cual es utilizada como iluminador en lo que parece ser un túnel, por lo tanto se puede considerar una narrativa expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento se desarrolla narrativamente de manera no lineal ya que otros elementos complementan a la trama propuesta por este gif.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen en movimiento donde se puede apreciar una antorcha que es sujeta por una persona la cual utiliza este elemento como iluminador en lo que parece ser un túnel por el cual transitan, esto es una referencia directa al videoclip “Nico and the niners” donde se ve a un grupo de personas junto a Clancy escapando, como tal el gif podría pasar desapercibido si no fuera porque está complementada por el título del elemento el cual es “_they_ca_ntseeFCE300” si se ordena las letras de dicho enunciado de manera coherente no queda la frase “they can't see FCE300” y se traduce dice: “Ellos no pueden ver FCE300”, el código #FCE300 es un tono hexagonal de color amarillo, un color referenciado en el videoclip “Heathens” donde se ve

		a “Josh” resaltar dicho color, se puede deducir que al mencionar a “Ellos” se refieren a “Los obispos” lo cual también es una referencia directa a “Nico and the niners” canción del álbum “Trench” y a otros elementos donde se hace referencia a estos personajes, por lo tanto si se considera que el presente elemento cuenta con referencias a otros.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se puede observar referencia directa a “Los obispos”, quienes son personajes vistos anteriormente.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre “Los banditos” y “Los obispos” y como se desarrolla dicha trama.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado plantea vacíos los cuales incentivan a la participación de los fans, pero es preciso señalar que no cuenta con una narrativa establecida.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento tiene como finalidad plantear un desafío a los consumidores para seguir enganchándolos con la historia y a su vez desarrolla un poco más el personaje de “Los obispos” generando así nuevas teorías y dudas.

ASPECTOS POR MEJORAR:

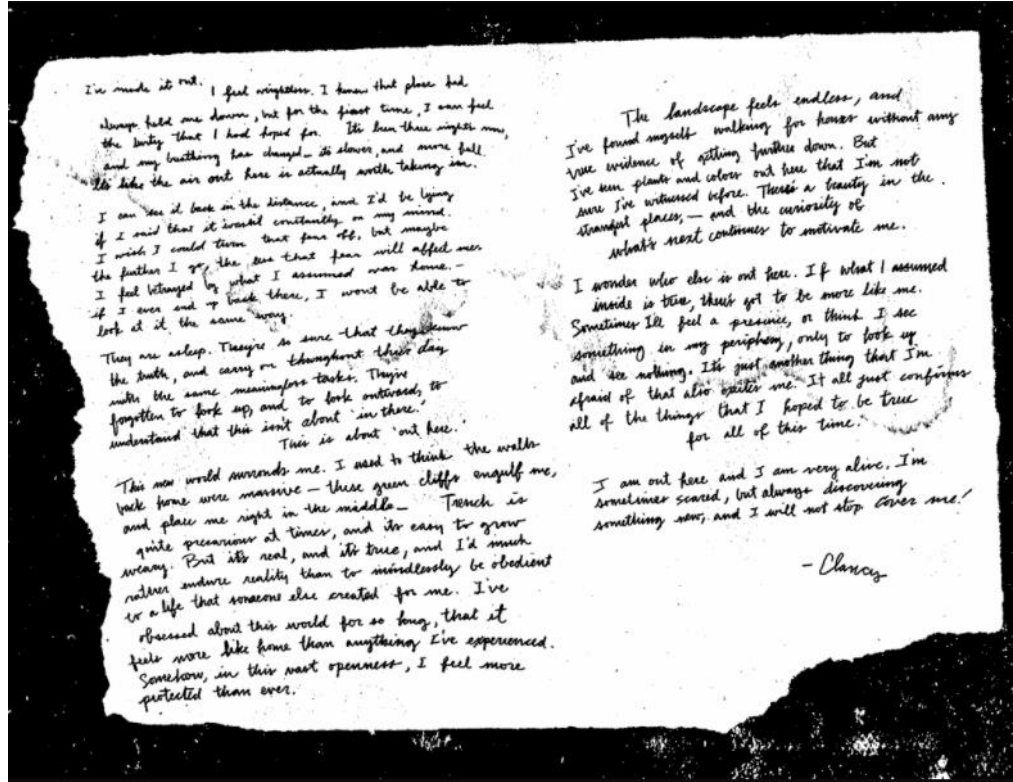
El elemento observado no cuenta con un desarrollo de narrativa de la cual carece totalmente, por lo cual no emplea el apartado de “Historia” en dicho elemento.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°31

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		08 de julio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento plantea una propuesta narrativa mediante un texto.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento logra construir una trama narrada desde la perspectiva de “Clancy” que cuenta con un inicio, nudo y desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	La narrativa planteada por este elemento se comprende de manera independiente y logra ser una trama completa.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento se plantea el desarrollo del personaje “Clancy” quien es el que redacta la carta.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Se logra establecer una relación sujeto – objeto ya que Clancy expresa los sentimiento que tiene al haber escapado de “DEMA” y cuál es su objetivo a partir de ahora.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En la carta se puede observar como “Clancy” continua narrando los hechos de la carta anterior, en este caso ya logró escapar
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento se desarrolla narrativamente de manera no lineal ya que otros elementos complementan a la trama propuesta por esta carta.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.

4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una quinta carta escrita por “Clancy” quien ahora nos narra que logró escapar de “DEMA” y que ahora se siente mucho mejor estando fuera en un extracto de la carta nos dice: “Trench is quite precarious at times, and it’s easy to grow weary. But it’s real, and it’s true” que por su traducción dice “Trench es bastante precaria a veces y es fácil cansarse. Pero es real y es cierto” lo cual hace referencia directa a el título del álbum del mismo nombre y a su vez nos muestra que “Trench” es un lugar fuera de “DEMA”, finalmente en otro extracto de la carta nos dice “I wonder who else is out here. If what I assumed inside is true, there’s got to be more like me”, que por su traducción nos dice “Me pregunto quién más está aquí. Si lo que asumí por dentro es cierto, tiene que haber más como yo” haciendo referencia a “Los Banditos” quienes son personajes observados en otros elementos.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se puede observar la presencia de “Clancy” quien habla de que deben existir personas como el que escaparon, haciendo referencia a “Los banditos”
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre el escape de “Clancy” y “Los banditos”.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	La carta propuesta en este elemento nos brinda nuevos datos los cuales tiene algunos vacíos que los fans podrían utilizar para participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento se desarrolla narrativamente muy bien y aporta a la narrativa de manera óptima ya que nos cuenta una secuencia de sucesos que pasaron y que pasarán con el personaje principal, por lo tanto, se engancha a los fans a la narrativa propuesta por la banda.

ASPECTOS POR MEJORAR:

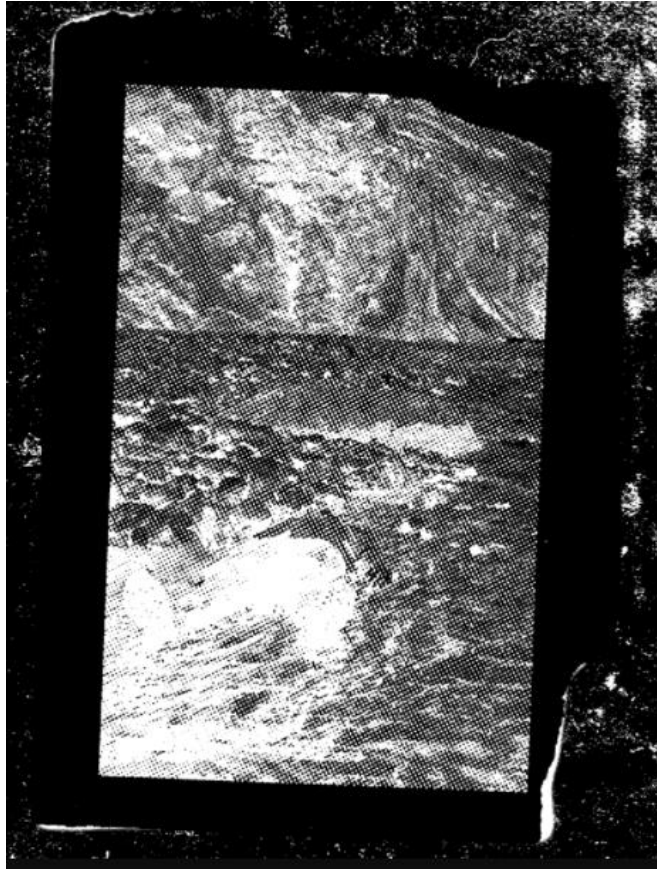
El elemento observado desarrolla de manera aceptable todas las dimensiones que conforman la narrativa transmedia.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°32

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		08 de julio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento no plantea una propuesta narrativa ya que es una imagen sin ningún desarrollo narrativo.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no logra desarrollar ni un inicio, ni un nudo y menos un desenlace, por lo tanto se considera que este elemento no cuenta con una trama.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El elemento no logra ser narrativo, pero para la comprensión del mensaje que transmite es necesario observar otros elementos, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento se plantea el desarrollo del personaje conocido como “Tyler”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Dicho elemento no logra establecer una relación sujeto – objeto ya que no cuenta con una narrativa establecida.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En esta imagen se puede observar a “Tyler” echado en una superficie y a su atrás se ve una especie de montaña, por lo tanto si se considera una narrativa expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento se desarrolla narrativamente de manera no lineal ya que otros elementos complementan a la trama propuesta por esta imagen.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y tampoco ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual no se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen donde se aprecia a “Tyler” tirado en el suelo justo frente a una montaña, dicha imagen hace referencia directa al videoclip “Jumpuit” donde se aprecia que “Tyler” es arrastrado por un “Obispo” para llevarlo de regreso a “DEMA” pero de una montaña aparece “Josh” para evitarlo y “Tyler” queda tirado en medio del camino, por lo tanto si se considera que el presente elemento cuenta con referencias a otros.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se puede observar la presencia de “Tyler” quien es la persona que se encuentra tirada en medio del camino.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call</i>	En el presente elemento observado se aprecia como

	<i>to Action)</i>	la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre “Clancy” y el origen de dicha imagen.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado plantea vacíos los cuales incentivan a la participación de los fans, pero es preciso señalar que no cuenta con una narrativa establecida.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento tiene como finalidad generar intriga y plantear un desafío a los fans para descubrir el porqué de la imagen, por lo cual se fomenta a la participación activa de los fans como individuo y a su vez como comunidad.

ASPECTOS POR MEJORAR:

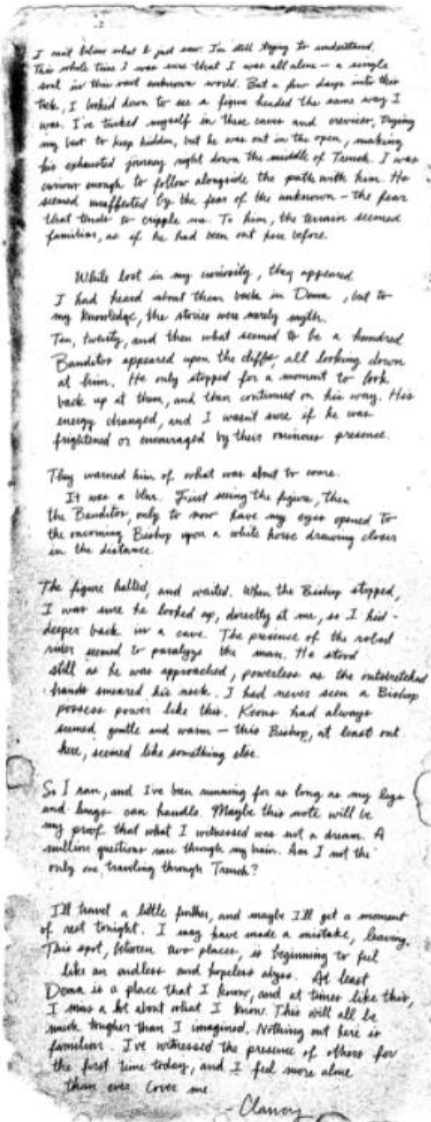
El elemento observado no cuenta con un desarrollo de narrativa de la cual carece totalmente, por lo cual no emplea el apartado de “Historia” en dicho elemento.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°33

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen publicada en la página web - Twenty one Pilots



Enlace: http://dmaorg.info/found/15398642_14/clancy.html

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Página Web

Fecha y hora de publicación:		19 de julio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El presente elemento plantea una propuesta narrativa mediante un texto.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento logra construir una trama narrada desde la perspectiva de “Clancy” que cuenta con un inicio, nudo y desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	La narrativa planteada por este elemento se comprende de manera independiente y logra ser una trama completa.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento se plantea el desarrollo del personaje “Clancy” quien es el que redacta la carta, también se habla de “Los Banditos” y de “Tyler”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Se logra establecer una relación sujeto – objeto ya que Clancy expresa los sentimiento que tiene al haber visto a “Los banditos” y que es lo que piensa luego de haberlos visto y presenciar como “Un obispo” raptaba a “Tyler”
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	En la carta se puede observar como “Clancy” continua narrando los hechos de la carta anterior, en este caso en medio de su recorrido logró ver a otras personas como el que caminaban en “Trench”, por lo que se considera una narrativa expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento se desarrolla narrativamente de manera no lineal ya que otros elementos complementan a la trama propuesta por esta carta.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información importante que se desarrolla en otros elementos y ayuda a entender un poco más la narrativa original, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una sexta carta escrita por “Clancy” quien ahora nos narra que en medio de su caminata por “Trench” encontró a otra persona que caminaba por la parte de abajo que parecía conocer el lugar, en un extracto del texto nos dice: “Ten, twenty, and then what seemed to be a hundred Banditos appeared upon the cliff, all looking down at him.” Que por su traducción es “Diez, veinte, y luego lo que parecían ser cien banditos aparecieron en el acantilado, todos mirándolo” lo cual hace referencia directa al videoclip “Jumpsuit” donde se puede ver lo mismo que narra “Clancy”, posteriormente en otro extracto de la carta nos dice “Keons had always seemed gentle and warm - this Bishop, at least out here, seemed like something else” por su traducción “Keons siempre había parecido gentil y cálido; este obispo, al menos aquí afuera, parecía otra cosa.”

		Haciendo referencia directa a uno de los obispos vistos en la primera carta de “Clancy” y también en los círculos en medio del mapa de “DEMA”, por lo tanto si se considera que este elemento tiene referencia a otros.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En el presente elemento se puede observar la presencia de “Clancy”, también la de ”Tyler”, “Los obispos” y finalmente “Los banditos”
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia como la banda impulsa de manera no directa a los fans a buscar más información sobre la relación entre “Clancy” y “Tyler” y el objetivo de “Los obispos”.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado conduce al fan a buscar en otros elementos publicados por la banda para conseguir la información requerida, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	La carta propuesta en este elemento nos brinda nuevos datos los cuales tiene algunos vacíos que los fans podrían utilizar para participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en la utilización de diversas informaciones vistas anteriormente con el fin de poder descubrir el significado de la nueva información brindada por la banda.

ASPECTOS POSITIVOS:

Este elemento se desarrolla narrativamente muy bien y aporta a la narrativa de manera óptima ya que nos cuenta una secuencia de sucesos que pasaron y que pasarán con el personaje principal, también se crea una incógnita por saber la relación entre “Clancy” y “Tyler” por lo tanto, se engancha a los fans a la narrativa propuesta por la banda.

ASPECTOS POR MEJORAR:

El elemento observado desarrolla de manera aceptable todas las dimensiones que conforman la narrativa transmedia.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°34

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Instagram - @twentyonepilots



twentyonepilots • Siguiendo ...

twentyonepilots • mistermisteyed.
225 sem

Les gusta y 629.650 personas más
15 DE ENERO DE 2017

Añade un comentario... **Publicar**

Enlace: <https://www.instagram.com/p/BPUANCcgfMV/>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Instagram
Fecha y hora de publicación:	15 de enero del 2017 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser una imagen promocional
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen de un carro en llamas en una carretera en medio de un bosque, dicha imagen se encuentra en blanco y negro, pero esta hace referencia directa al videoclip “Heavydirtysoul” del álbum “Blurryface” donde al final del mismo se observa el mismo carro quemándose en la parte de atrás mientras “Tyler” y “Josh” cantan al frente de él, también hace referencia al videoclip “Jumpsuit” del álbum “Trench” donde al inicio del mismo se observa al mismo carro en una carretera en medio del bosque pero esta vez ya está calcinado y humeando, finalmente la descripción de la publicación es la siguiente “mistermestyeyed” que separados coherentemente y traducidos quiere decir: “señor de ojos brumosos.” Haciendo referencia a las publicaciones de Twitter donde se observa un ojo cerrándose, por lo tanto si se puede considerar que contiene referencias a otros elementos
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no se emplean personajes reconocibles utilizados con anterioridad.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call</i>	En el presente elemento observado se aprecia que la banda intenta plantear un desafío a sus fans,

	<i>to Action)</i>	haciendo un llamado a los mismos a resolverlo y comprender las referencias, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea incógnitas en los fans que al querer ser descifradas, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, por lo cual no se pueden establecer vacíos que incentiven a los fans
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el presente elemento se puede observar que el objetivo es dar pistas a los fans para incentivar a la participación activa de los mismo y a su vez dar una conexión a las narrativas planteadas en diferentes espacios temporales.

ASPECTOS POR MEJORAR:

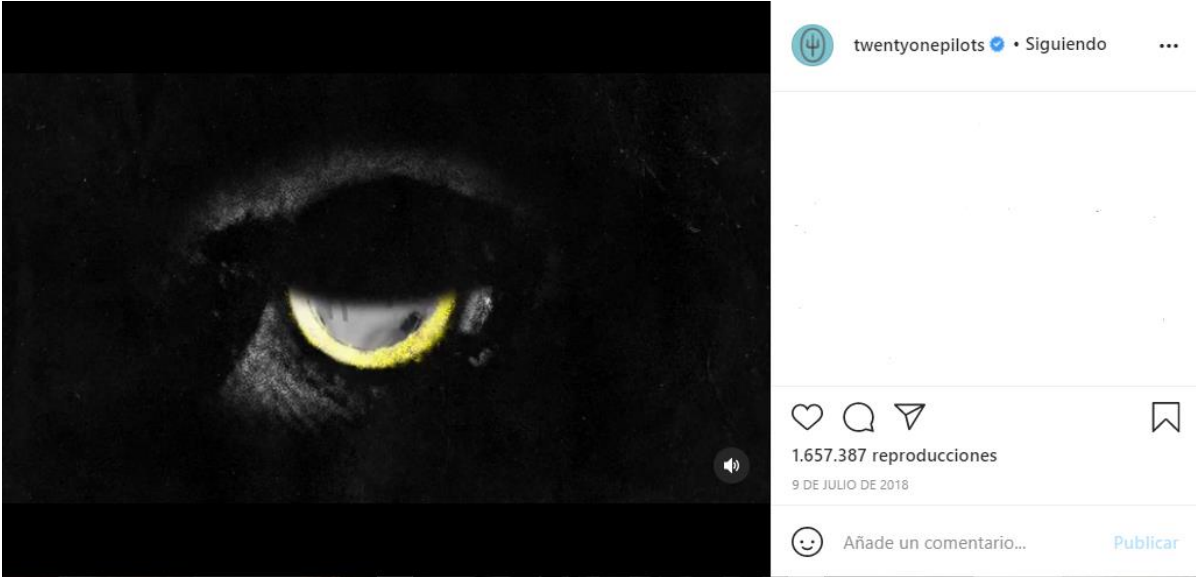
Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, al ser una imagen los recursos narrativos se limitan por lo cual no logran desarrollar una historia.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°35

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Instagram - @twentyonepilots



Enlace: <https://www.instagram.com/p/BIApkmrAgd2/>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Instagram

Fecha y hora de publicación:		09 de julio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser un video promocional
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar un video corto que muestra un ojo con bordes negros y dentro del ojo un circulo de color amarillo, el cual hace referencia al videoclip “Heathens” donde se muestra a “Josh” portando ese color durante todo el video, también hace referencia directa al álbum “Trench” el cual contiene en su portada el color amarillo y a su vez es una referencia a toda la trama desarrollada en “Trench” y la importancia de este color contra “Los obispos”, después de la circunferencia amarilla se observa pequeños clips de video en blanco y negro los cuales hacen referencia al videoclip “Jumpsuit” del álbum “Trench” en el cual se pueden ver dichos clip como parte del video, por esto es que si se considera que el presente elemento tiene referencia a otros.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no se emplean personajes reconocibles utilizados con anterioridad.

DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda intenta generar expectativa a sus fans, haciendo un llamado a los mismos a estar atentos a las próximas publicaciones, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado genera expectativa en los fans que al querer descubrir a que hace referencia el presente elemento, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, por lo cual no se pueden establecer vacíos que incentiven a los fans
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el presente elemento tiene como objetivo generar una expectativa por lo nuevo de la banda, ya que después de un tiempo de haber publicado en twitter las imágenes de un ojo cerrándose lo cual significaba un “Silencio”, ahora la banda vuelve a publicar un ojo que está abriéndose haciendo entender a los fans que estos volverán con nuevo material musical y la continuación de la narrativa pausada en el álbum “Blurryface”.

ASPECTOS POR MEJORAR:

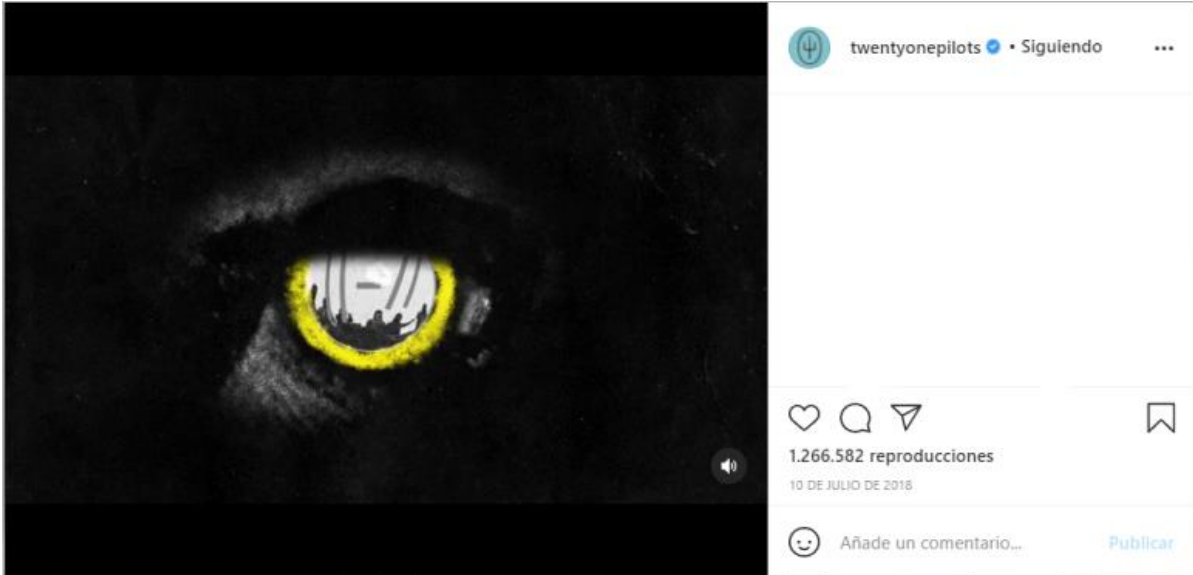
Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, al ser una imagen los recursos narrativos se limitan por lo cual no logran desarrollar una historia.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°36

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Instagram - @twentyonepilots



Enlace: <https://www.instagram.com/p/BIDOUCPgFXI/>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Instagram

Fecha y hora de publicación:		10 de julio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser un video promocional
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar un video corto que muestra un ojo con bordes negros y dentro del ojo un circulo de color amarillo, haciendo referencia a la publicación en Instagram donde se ve la misma imagen con la diferencia de que ahora el ojo se encuentra casi abierto, en el centro de todo el ojo se observa pequeños clips que hacen referencia directa al videoclip “Jumpsuit” del álbum “Trench” en el cual se pueden ver dichos clip como parte del video, estos clips muestra a un “Obispo” en caballo y a “Los banditos” tirándole pétalos a dicho obispo, lo cual hace una referencia directa a la narrativa desarrollada en el álbum “Trench” donde estos personajes cumplen un papel muy relevante y permite que las historias se conecten, finalmente este video contiene una pista de audio el cual hace referencia directa a la canción “Jumpsuit” del álbum “Trench” ya que es un extracto de la canción nombrada pero con un filtro de audio que dificulta

		la comprensión de la misma.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado se referencia a “Los obispos” y a “Los banditos” quienes son personajes vistos anteriormente en otros elementos.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda intenta generar expectativa a sus fans, haciendo un llamado a los mismos a estar atentos a las próximas publicaciones, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado genera expectativa en los fans que al querer descubrir a que hace referencia el presente elemento, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, por lo cual no se pueden establecer vacíos que incentiven a los fans
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el presente elemento ya nos muestra de manera más clara los clips de video dentro del ojo los cuales nos muestra personajes como “Los banditos” y “Los obispos” quienes relacionan los conceptos y esto genera dudas e incógnitas en los fans que, en su deseo de buscar más información, observarán otros elementos publicados por la banda.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, al ser una imagen los recursos narrativos se limitan por lo cual no logran desarrollar una historia.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°37

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Instagram - @twentyonepilots



Enlace: <https://www.instagram.com/p/BJDzqLXhsLA/>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Instagram
Fecha y hora de publicación:	13 de agosto del 2016 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser una fotografía de un concierto realizado por ellos
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una fotografía donde se encuentra “Tyler” en medio de un concierto, esta se encuentra en blanco y negro y se observa a “Tyler” mirando fijamente a cámara con el público celebrando detrás de él, esta fotografía en si misma podría pasar desapercibida si no fuera por la camisa que trae “Tyler” en dicha fotografía la cual hace directa referencia a la camisa utilizada en el videoclip “Lane Boy” de álbum “Blurryface” donde se ve al mismo “Tyler” colocarse la camisa en medio del videoclip y ser transportado a un concierto como el que se muestra en la fotografía
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado se hace referencia al personaje de “Tyler”
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda quiere crear conexiones entre sus publicaciones y videos para el disfrute de sus fans, haciendo un llamado a los mismos a poder relacionar dichas publicaciones y obtener nueva información, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.

2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado genera expectativa en los fans que al querer descubrir a que hace referencia el presente elemento, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, por lo cual no se pueden establecer vacíos que incentiven a los fans
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el presente elemento nos muestra una fotografía de “Tyler” quien porta una camisa que también utilizó en un videoclip con la finalidad de crear conexiones entre sus elementos para así incentivar a los fans a navegar por las diferentes plataformas de la banda.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, al ser una imagen los recursos narrativos se limitan por lo cual no logran desarrollar una historia.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°38

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Video interactivo - Bandito immersive experience



Enlace: <https://t.co/wOEyHOZCSW>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Video interactivo
Plataforma empleada:	Spotify
Fecha y hora de publicación:	13 de diciembre del 2018 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado plantea una propuesta narrativa utilizando el video interactivo como soporte de la trama.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento construye una trama ya que cuenta con un inicio, con un nudo y con un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento logra construir una narrativa que para ser comprendido no es necesario observar otros elemento, por lo tanto se considera que es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de los personajes conocidos como “Los banditos”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	El elemento plantea una relación ente sujeto y objeto ya que se representa el deseo de “Los banditos” por escapar de “DEMA” y ser libres.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento se considera una narrativa expansiva ya que no solo brinda una perspectiva personalizada sobre la travesía de “Los banditos” al escapar de “DEMA”, sino que también nos brinda nueva información sobre la trama principal.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El elemento observado se desarrolla narrativamente de manera no lineal, ya que, nos narra una historia la cual es complementada por otros elementos publicados por la banda.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	El elemento observado nos plantea desde una perspectiva personal la travesía que transcurren todos “Los banditos” que escapan de “DEMA” lo cual hace referencia directa a el videoclip “Jumpsuit” del álbum “Trench” el cual también plasma una narrativa similar solo que desde una perspectiva de 3era persona, a su vez utiliza como música de fondo la canción “Bandito” del mismo álbum, en dicho video interactivo se pueden aprecia a “Los obispos” haciendo referencia directa a la trama desarrollada en el álbum “Trench” y también a “Los banditos” quienes son personajes relevantes en la misma trama, por lo tanto se pude asegurar que se encuentran referencias a otros elementos.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado se hace referencia al personaje de “Los banditos” y “Los obispos” quienes ya fueron vistos con anterioridad en otros elementos.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento se puede observar que la banda deja muchas imágenes las cuales hacen referencias a otros elementos publicados por ellos

		mismos, a su vez deja la misión a sus fans de encontrar ciertos símbolos que les brindarán nueva información, por lo cual se asegura que impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado brinda una experiencia inmersiva a los fans que al ser partícipe de ella brinda nueva información sobre la narrativa la cual tiene que complementar con otros elementos, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento presenta una narrativa que tiene algunos vacíos que son dejados así para poder ser explorados en un futuro o teorizados por los fans para fomentar la participación.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas escondidas a través del video inmersivo.

ASPECTOS POSITIVOS:

El presente elemento es algo innovador en el concepto que viene planteando la banda ya que permite a los fans tomar el papel protagónico en este video inmersivo y hacerles comprometerse más con la narrativa y a su vez plantea incógnitas y mensajes ocultos que incentivan a los fans a seguir investigando más sobre la trama.

ASPECTOS POR MEJORAR:

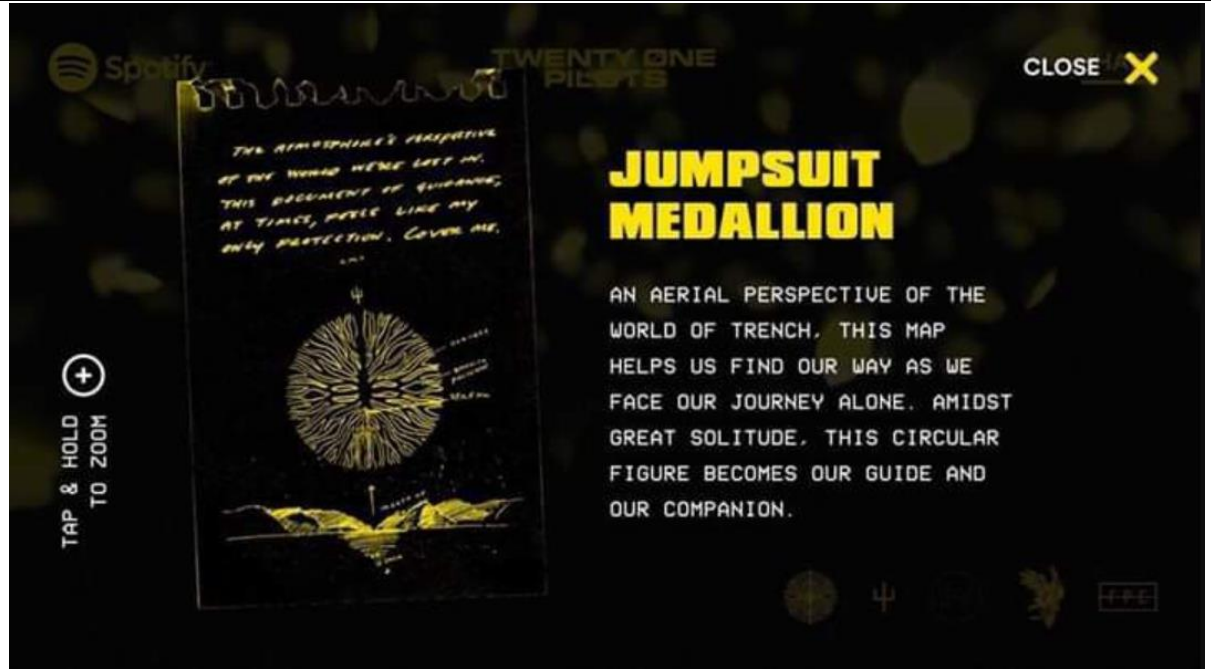
Este elemento desarrolla todas las dimensiones de la narrativa transmedia de manera óptima.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°39

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen de simbolos - Bandito immersive experience



Enlace: <https://t.co/wOEyHOZCSW>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Spotify
Fecha y hora de publicación:	13 de diciembre del 2018 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa ya que es una imagen informativa perteneciente a otro elemento.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo, ni con un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto..
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento no se considera narrativa en sí misma, pero brinda información importante en el desarrollo de la trama, por lo cual si se considera expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El elemento observado no se desarrolla narrativamente, pero es preciso señalar que para comprender el mensaje que nos quieren transmitir en necesario observar otros elementos, por lo tanto no se considera no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información relevante para el desarrollo de la trama, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental planteada por la banda.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	El elemento observado plantea un símbolo el cual según un extracto del texto mostrado dice: “an aerial perspective of the word of Trench” por su traducción al español “una perspectiva aérea del mundo de Trench” no hace referencia directa al álbum “Trench” y a la narrativa que se desarrolla en ella.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no hace referencia a ningún personaje visto anteriormente en otros elementos.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento se puede observar que la banda brinda nueva información a sus fans la cual hace la narrativa propuesta aún más grande, por lo cual se asegura que impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado brinda nueva información sobre la narrativa la cual tiene que ser complementada con otros elementos para comprenderla, por lo tanto si se motiva a los fans a

		navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no presenta una narrativa en sí misma, por lo cual tampoco cuenta con vacíos que incentiven a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El presente elemento tiene como finalidad ser informativo y brindar nueva data que ayude a los fans a comprender aún más la narrativa transmedia planteada por la banda, por lo cual siguen reforzando la participación activa de los fans.

ASPECTOS POR MEJORAR:

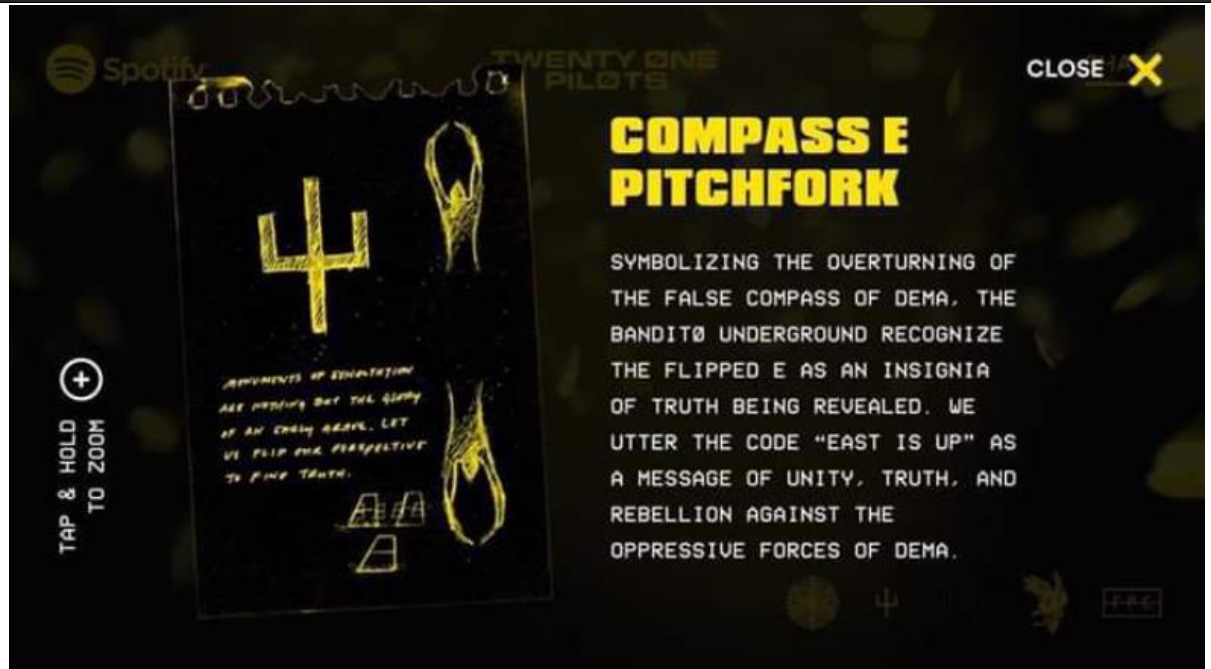
Este elemento no desarrolla una narrativa como tal, por lo cual la dimensión de “Historia” no es tomada en cuenta para esta publicación.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°40

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen de símbolos - Bandito immersive experience



Enlace: <https://t.co/wOEyHOZCSW>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Spotify
Fecha y hora de publicación:	13 de diciembre del 2018 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa ya que es una imagen informativa perteneciente a otro elemento.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo, ni con un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto..
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento no se considera narrativa en sí misma, pero brinda información importante en el desarrollo de la trama, por lo cual si se considera expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El elemento observado no se desarrolla narrativamente, pero es preciso señalar que para comprender el mensaje que nos quieren transmitir en necesario observar otros elementos, por lo tanto no se considera no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información relevante para el desarrollo de la trama, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental planteada por la banda.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	El elemento nos muestra el símbolo de “compass e pitchfork” por su traducción “Brujula y horquilla” la cuales según el texto simboliza el levantamiento de la falsa brújula de “DEMA”, en un extracto del texto nos dice: “The bandito underground recognize the flipped E as an insignia of truth being revealed” que por su traducción dice: “El bandito clandestino reconoce la E invertida como una insignia de la verdad revelada” el cual hace referencia directa a “Los banditos”, personajes desarrollados a lo largo de la narrativa de “Trench” y a la cnación “Bandito” del mismo álbum, finalmente en otro extracto del texto dice “We utter the code ¡East is up¡ as message of unity, truth and rebellion against the oppressive forces of DEMA” por su traducción “Pronunciamos el código ¡El este está arriba¡ como mensaje de unidad, verdad y rebelión contra las fuerzas opresivas de DEMA”, esto hace referencia directa a la página web donde se encontraba un error 404 con el mensaje oculto “East is up” y a su vez referencia a la canción “Nico and the niners” la cual menciona

		dicha frase en varias partes de la letra, por lo tanto se puede considerar que este elemento contiene referencias a otros.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado se hace referencia a “Los banditos” los cuales son personajes vistos anteriormente en la narrativa.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento se puede observar que la banda brinda nueva información a sus fans la cual hace la narrativa propuesta aún más grande, por lo cual se asegura que impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado brinda nueva información sobre la narrativa la cual tiene que ser complementada con otros elementos para comprenderla, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no presenta una narrativa en sí misma, por lo cual tampoco cuenta con vacíos que incentiven a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El presente elemento tiene como finalidad ser informativo y brindar nueva data que ayude a los fans a comprender aún más la narrativa transmedia planteada por la banda, por lo cual siguen reforzando la participación activa de los fans.

ASPECTOS POR MEJORAR:

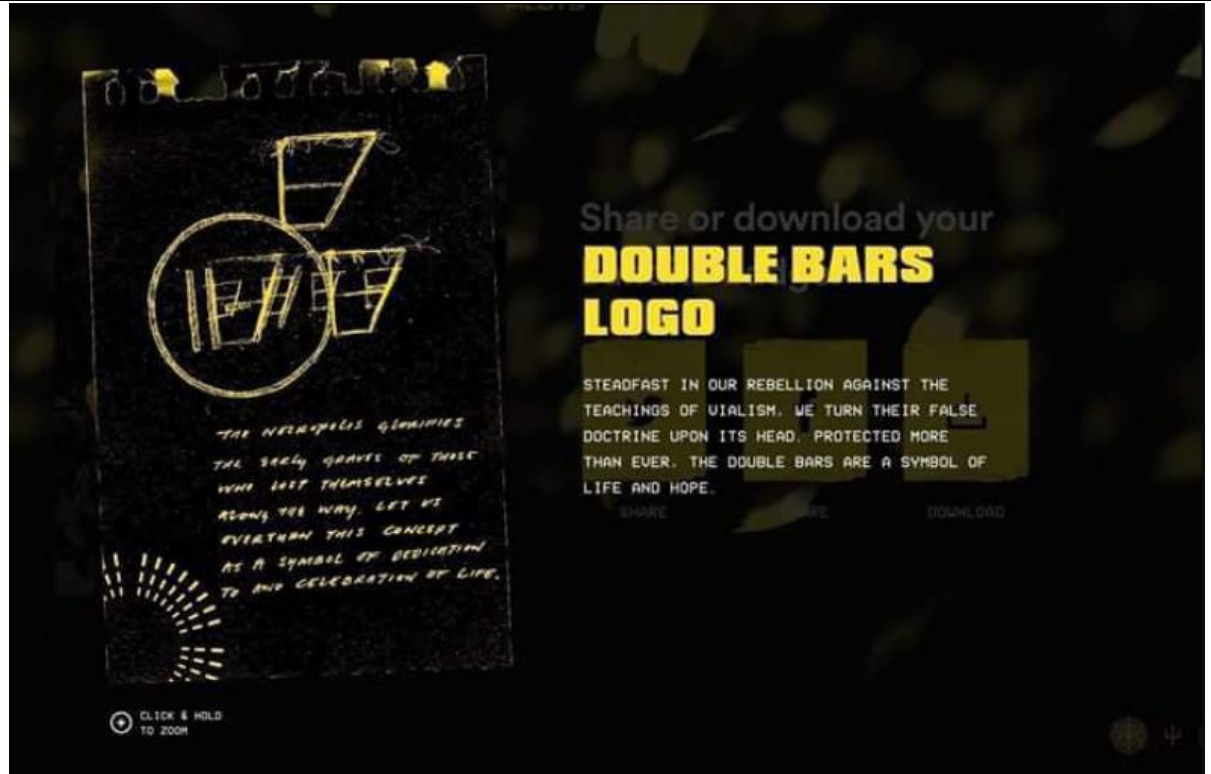
Este elemento no desarrolla una narrativa como tal, por lo cual la dimensión de “Historia” no es tomada en cuenta para esta publicación.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°41

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen de simbolos - Bandito immersive experience



Enlace: <https://t.co/wOEyHOZCSW>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Spotify

Fecha y hora de publicación:		13 de diciembre del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa ya que es una imagen informativa perteneciente a otro elemento.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo, ni con un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto..
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento no se considera narrativa en sí misma, pero brinda información importante en el desarrollo de la trama, por lo cual si se considera expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El elemento observado no se desarrolla narrativamente, pero es preciso señalar que para comprender el mensaje que nos quieren transmitir en necesario observar otros elementos, por lo tanto no se considera no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información relevante para el desarrollo de la trama, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental planteada por la banda.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	El elemento nos muestra el “Double bars logo” por su traducción “Logotipo de doble barras” el cual por sí mismo es una referencia directa al logo que utilizó la banda en ese tiempo las cuales representan según un extracto del texto “The doublé bars are a symbol of life and hope” por su traducción “Las doble barras son símbolos de la vida y la esperanza”, en otra parte del texto se menciona lo siguiente: “Steadfast in our rebellion against the teachings of vialism” que traducido dice: “firmes en nuestra rebelión contra las enseñanzas del vialismo” lo cual hace referencia directa a la tercera carta escrita por “Clancy” donde se mostraba un texto que decía “When the bishops instituted Vialism as mandate, they effectively reversed the hope that many arrived

		with” que por su traducción es “Cuando los obispos instituyeron el Vialismo como mandato, efectivamente revirtieron la esperanza con la que muchos llegaron”, por lo tanto se puede afirmar que este elemento cuenta con referencias a otros.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no hace referencia a ningún personaje visto anteriormente en otros elementos.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento se puede observar que la banda brinda nueva información a sus fans la cual hace la narrativa propuesta aún más grande, por lo cual se asegura que impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado brinda nueva información sobre la narrativa la cual tiene que ser complementada con otros elementos para comprenderla, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no presenta una narrativa en sí misma, por lo cual tampoco cuenta con vacíos que incentiven a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El presente elemento tiene como finalidad ser informativo y brindar nueva data que ayude a los fans a comprender aún más la narrativa transmedia planteada por la banda, por lo cual siguen reforzando la participación activa de los fans.

ASPECTOS POR MEJORAR:

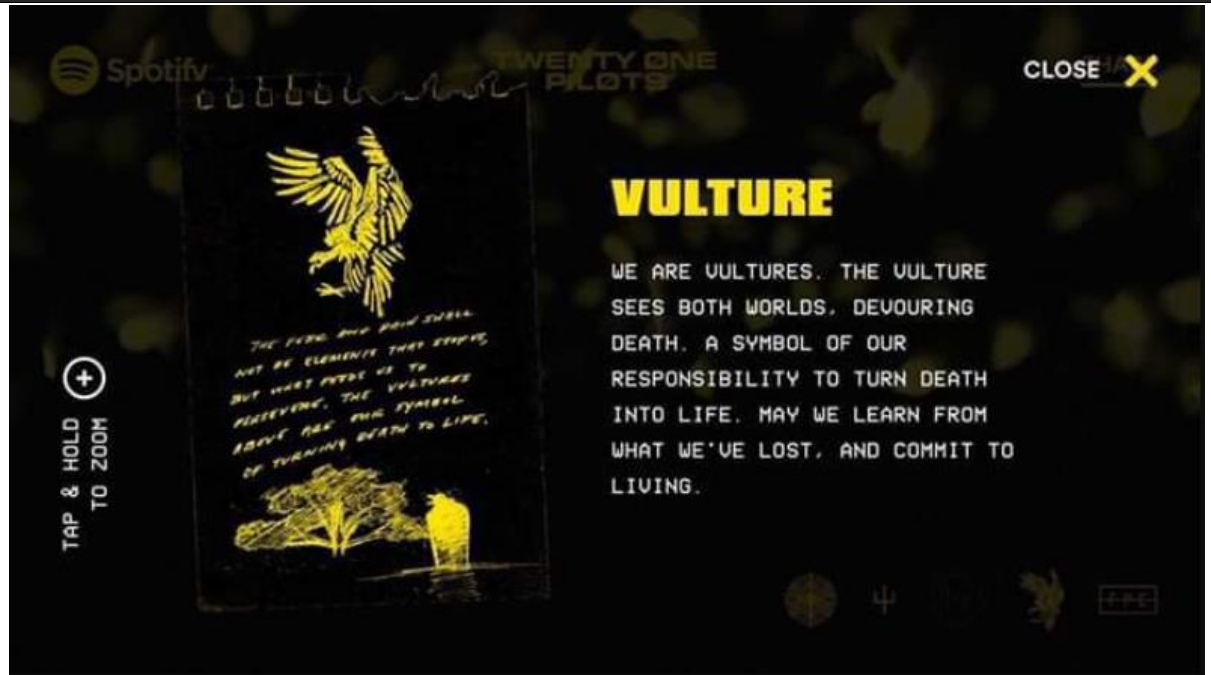
Este elemento no desarrolla una narrativa como tal, por lo cual la dimensión de “Historia” no es tomada en cuenta para esta publicación.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°42

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen de simbolos - Bandito immersive experience



Enlace: <https://t.co/wOEyHOZCSW>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Spotify
Fecha y hora de publicación:	13 de diciembre del 2018 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa ya que es una imagen informativa perteneciente a otro elemento.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo, ni con un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto..
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento no se considera narrativa en sí misma, pero brinda información importante en el desarrollo de la trama, por lo cual si se considera expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El elemento observado no se desarrolla narrativamente, pero es preciso señalar que para comprender el mensaje que nos quieren transmitir en necesario observar otros elementos, por lo tanto no se considera no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información relevante en cuanto a el simbolismo representado por los buitres, ya que en parte del texto se dice “We are vulture” por su traducción “Somos buitres” refiriéndose a “Los banditos” y el mismo texto nos dice “Symbol of our responsibility to turn death into life” que por su traducción dice “un símbolo de nuestra responsabilidad de convertir la muerte en vida”, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental planteada por la banda.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	El elemento nos muestra el símbolo del buitre, el cual hace referencia directa a la portada del álbum “Trench” el cual tiene el rostro de esta ave en su portada, también hace referencia a una fotografía publicada por la banda en su página web donde se ve a estas aves paradas al borde de una torre del silencio y a su vez hace referencia al videoclip “Levitate” del álbum “Trench” donde se aprecian estas aves en varias partes del video, por lo cual se puede apreciar que estas aves son de gran relevancia en la narrativa, por lo tanto se puede asegurar que el presente elemento contiene referencia a otras publicaciones realizadas por la banda.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no hace referencia a ningún personaje visto anteriormente en otros

		elementos.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento se puede observar que la banda brinda nueva información a sus fans la cual hace la narrativa propuesta aún más grande, por lo cual se asegura que impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado brinda nueva información sobre la narrativa la cual tiene que ser complementada con otros elementos para comprenderla, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no presenta una narrativa en sí misma, por lo cual tampoco cuenta con vacíos que incentiven a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El presente elemento tiene como finalidad ser informativo y brindar nueva data que ayude a los fans a comprender aún más la narrativa transmedia planteada por la banda, por lo cual siguen reforzando la participación activa de los fans.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento no desarrolla una narrativa como tal, por lo cual la dimensión de “Historia” no es tomada en cuenta para esta publicación.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°43

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Imagen de simbolos - Bandito immersive experience



Enlace: <https://t.co/wOEyHOZCSW>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Imagen
Plataforma empleada:	Spotify
Fecha y hora de publicación:	13 de diciembre del 2018 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa ya que es una imagen informativa perteneciente a otro elemento.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo, ni con un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto..
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento no se considera narrativa en sí misma, pero brinda información importante en el desarrollo de la trama, por lo cual si se considera expansiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El elemento observado no se desarrolla narrativamente, pero es preciso señalar que para comprender el mensaje que nos quieren transmitir en necesario observar otros elementos, por lo tanto no se considera no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda información relevante para el desarrollo de la trama, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental planteada por la banda.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	El elemento nos muestra el “FPE badge” por su traducción “Insignia FPE” la cual por si misma hace referencia a la imagen publicada por la banda en su página web donde se apreciaba un afiche a la mitad y se apreciaba una parte de una insignia la cual es la misma que se aprecia en esta imagen, en un extracto del texto mostrado nos dice: “Those who see corruption inside the lies of DEMA feel a responsibility to get out” por su traducción “Aquellos que ven corrupción dentro de las mentiras de DEMA sienten la responsabilidad de salir” lo cual hace referencia a “Los banditos” y el motivo por lo que muchos quieren escapar de “DEMA” si sentirse libre del control de “Los obispos”, finalmente en el último párrafo del texto mostrado en la imagen se puede leer lo siguiente: “It is their symbol of the bandito underground - the few, the proud, an the emotional” por su traducción al español “Es su símbolo del bandido clandestino - los pocos, los orgullosos, los emocionales” este párrafo no solo hace referencia a “Los banditos” quienes son

		unos personajes desarrollados en la narrativa de “Trench”, sino que también hace referencia a la canción “Fair Local” del álbum “Blurryface” ya que en una parte de su letra dice “It’s the few, the proud, and the emotional” por su traducción al español “Son los pocos, los orgullosos y los emocionales”, por lo tanto si se puede asegurar que el presente elemento contiene referencia a otras publicaciones.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado no hace referencia a ningún personaje visto anteriormente en otros elementos.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento se puede observar que la banda brinda nueva información a sus fans la cual hace la narrativa propuesta aún más grande, por lo cual se asegura que impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado brinda nueva información sobre la narrativa la cual tiene que ser complementada con otros elementos para comprenderla, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no presenta una narrativa en sí misma, por lo cual tampoco cuenta con vacíos que incentiven a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El presente elemento contiene muchas referencias directas no solo a la trama de “TRENCH”, sino que también la tiene a la trama de “BLURRYFACE” por lo cual relaciona ambos conceptos dándole nueva información a los fans.

ASPECTOS POR MEJORAR:

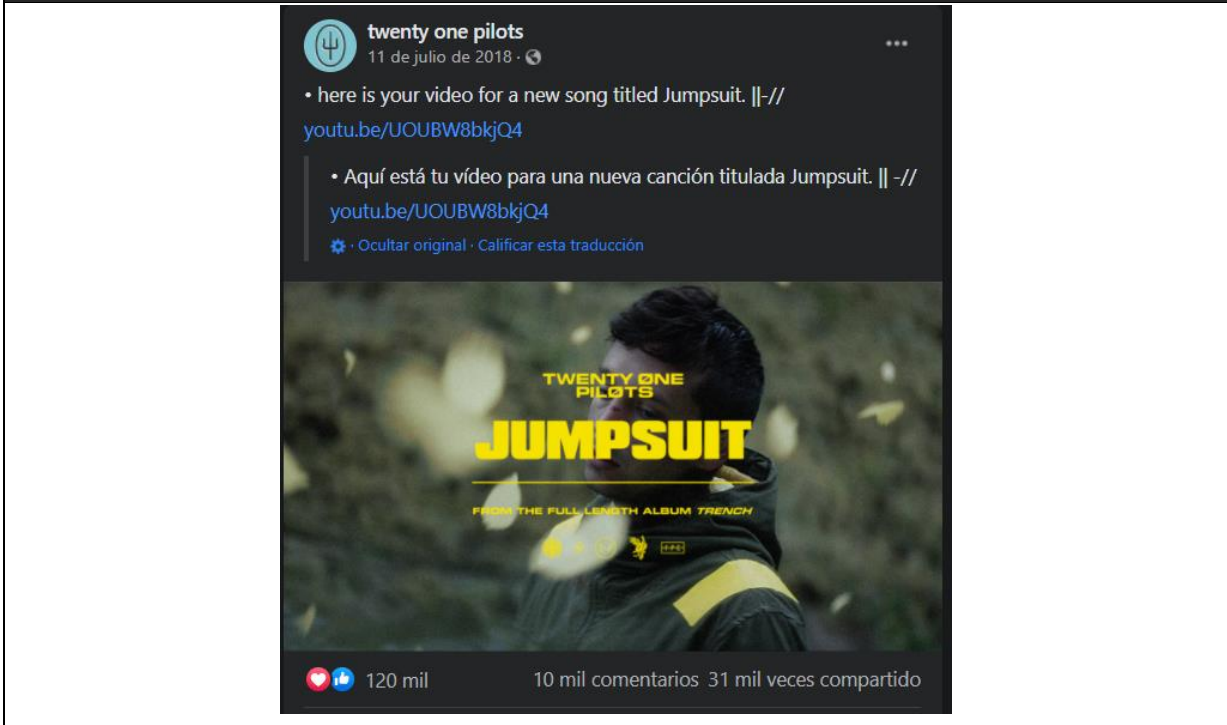
Este elemento no desarrolla una narrativa como tal, por lo cual la dimensión de “Historia” no es tomada en cuenta para esta publicación.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°44

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Facebook - Twenty One Pilots



Enlace: https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=10155275355411148&id=98049191147

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Facebook

Fecha y hora de publicación:		11 de julio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser una imagen promocional.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen promocional del videoclip “Jumpsuit” del álbum “Trench” donde se observa de fondo a “Tyler” con una mirada perdida y petalos amarilla cayendo sobre él, lo cual es una referencia directa al videoclip que promociona donde se muestra esa imagen, también podemos apreciar que tanto los textos como los símbolos inferiores son de color amarillo, en referencia a la portada del álbum “Trench” donde se resalta dicho color y a su vez a la estética de todo lo relacionado al mismo que tiene dicho color presente, se observan en la parte inferior 5 símbolos los cuales hacen referencia directa al video interactivo llamado “Bandito immersive experience” donde se muestran estos símbolos y el significado que cada uno tiene, finalmente en el copy de la publicación se observa “ -/” el cual hace referencia directa a el “Logotipo de doble barras” visto en la imagen publicada por el video interactivo

		y a su vez al logotipo que utilizó la banda en este tiempo, por lo tanto se puede afirmar que este elemento tiene referencias a otras publicaciones de la banda.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado se referencia al personaje de “Tyler” utilizado anteriormente en la línea argumental.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda tiene como objetivo publicitar el videoclip “Jumpsuit”, haciendo un llamado a los fans a ir a su videoclip y poder descubrir los mensajes ocultos en él, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado genera expectativa en los fans que al querer descubrir a que hace referencia el presente elemento, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, por lo cual no se pueden establecer vacíos que incentiven a los fans
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento no plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo ya que la publicación tiene como único fin publicitar otro elemento.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el presente elemento tiene como objetivo publicitar en sus redes sociales el videoclip de la canción “Jumpsuit” por lo cual notifica a los fans de la publicación de dicho elemento, generando una participación entre los fans.

ASPECTOS POR MEJORAR:

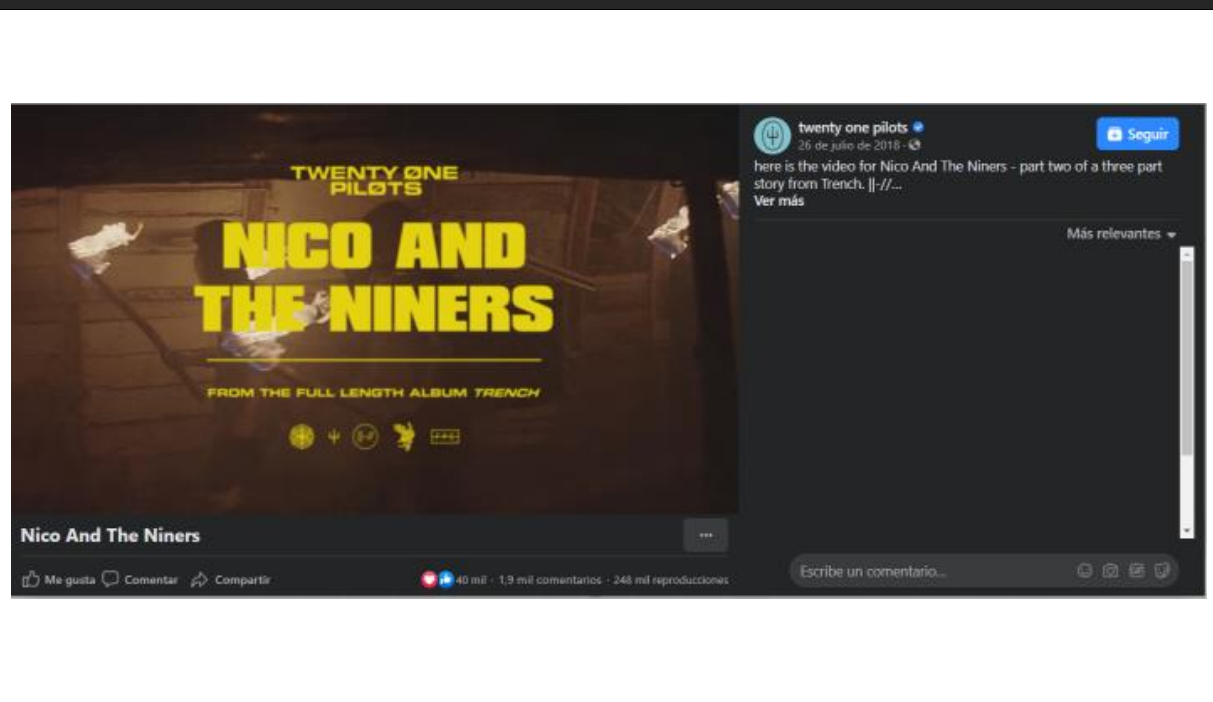
Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, tampoco expande la misma y la fomentación de la participación de los fans es baja, por lo cual no cumple con la mayoría de dimensiones que forman la narrativa transmedia.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°45

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Facebook - Twenty One Pilots



Enlace: <https://www.facebook.com/watch/?v=10155306343676148>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

<p>Formato:</p>	<p>Publicación</p>
------------------------	--------------------

Plataforma empleada:		Facebook
Fecha y hora de publicación:		26 de julio del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser un video promocional conformado por clip al azar.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar un video promocional el cual está conformado por clips que hacer referencia directa al videoclip “Nico and the niners” de álbum “Trench”, también se puede observar que el copy de la publicación dice lo siguiente “here is the video for Nico And The Niners - part two of a three part story from Trench” que por su traducción dice “aquí está el video de Nico y los Niners - parte dos de una historia de tres partes de Trench” lo cual hace referencia directa a “Jumpsuit” como parte uno y a “Levitate” como parte tres de la narrativa propuesta por la banda, por lo tanto, se

		<p>puede afirmar que este elemento tiene referencias a otras publicaciones de la banda.</p>
5	<p>Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental</p>	<p>En este elemento observado se referencia al personaje de “Tyler”, a “Los banditos” y a “Los obispos” utilizados anteriormente en la línea argumental.</p>
<p>DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO</p>		
1	<p>Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)</p>	<p>En el presente elemento observado se aprecia que la banda tiene como objetivo publicitar el videoclip “Nico and the niners”, haciendo un llamado a los fans a ir a su videoclip y poder descubrir los mensajes ocultos en él, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.</p>
2	<p>Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos</p>	<p>El elemento observado genera expectativa en los fans que al querer descubrir a que hace referencia el presente elemento, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.</p>
3	<p>Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans</p>	<p>El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, por lo cual no se pueden establecer vacíos que incentiven a los fans</p>
4	<p>Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor</p>	<p>Este elemento no plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo ya que la publicación tiene como único fin publicitar otro elemento.</p>

ASPECTOS POSITIVOS:

En el presente elemento tiene como objetivo publicitar en sus redes sociales el videoclip de la canción “Nico and the niners” por lo cual notifica a los fans de la publicación de dicho elemento, generando una participación entre los fans.

ASPECTOS POR MEJORAR:

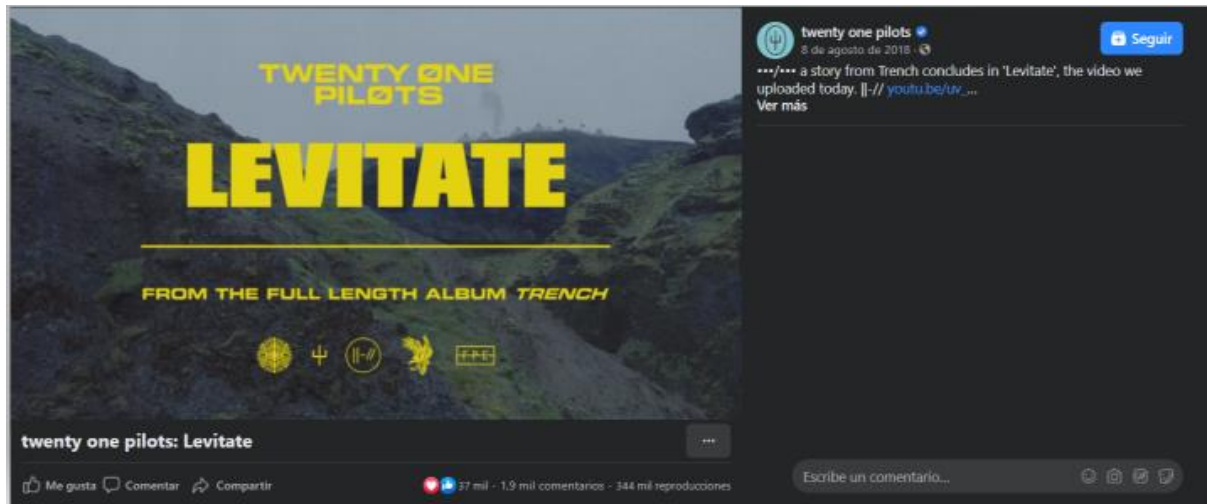
Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, tampoco expande la misma y la fomentación de la participación de los fans es baja, por lo cual no cumple con la mayoría de dimensiones que forman la narrativa transmedia.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°46

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Facebook - Twenty One Pilots



Enlace: <https://www.facebook.com/watch/?v=10155331959201148>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:		
Formato:	Publicación	
Plataforma empleada:	Facebook	
Fecha y hora de publicación:	08 de agosto del 2018 – N.E.	
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser un video promocional conformado por clip al azar.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, pero para ser comprendido es necesario observar otros elemento, por lo tanto no es un elemento independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.

4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar un video promocional el cual está conformado por clips que hacen referencia directa al videoclip “Levitate” de álbum “Trench”, se observan en la parte inferior 5 símbolos los cuales hacen referencia directa al video interactivo llamado “Bandito immersive experience” donde se muestran estos símbolos y el significado que cada uno tiene, finalmente se puede observar que el copy de la publicación dice “a story from Trench concludes in 'Levitate', the video we uploaded today” por su traducción al español “la historia de Trench concluye en 'Levitate', el video que subimos hoy”, por lo cual hace referencia a “Jumpsuit” como la parte inicial y a “Nico and the niners” como la segunda parte de la historia, por lo tanto se puede afirmar que este elemento tiene referencias a otras publicaciones de la banda.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado se referencia a los personajes conocidos como “Los banditos” utilizados anteriormente en la línea argumental.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda tiene como objetivo publicitar el videoclip “Levitate”, haciendo un llamado a los fans a ir a su videoclip y poder descubrir los mensajes ocultos en él, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado genera expectativa en los fans que al querer descubrir a que hace referencia el presente elemento, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, por lo cual no se pueden establecer vacíos que incentiven a los fans
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento no plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo ya que la publicación tiene como único fin publicitar otro elemento.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el presente elemento tiene como objetivo publicitar en sus redes sociales el videoclip de la canción “Levitate” por lo cual notifica a los fans de la publicación de dicho elemento, generando una participación entre los fans.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, tampoco expande la misma y la fomentación de la participación de los fans es baja, por lo cual no cumple con la mayoría de dimensiones que forman la narrativa transmedia.

Lima, 14 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°47

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Videoclip Jumpsuit – Twenty one Pilots



Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=UOUBW8bkjQ4>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Videoclip
Plataforma empleada:	Youtube
Fecha y hora de publicación:	11 de julio del 2018 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado nos plantea una propuesta narrativa en el desarrollo del videoclip.

2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento nos muestra a “Tyler” tirado en medio de un pequeño riachuelo, posteriormente se levanta de ese lugar y comienza a caminar en medio de unos riscos, a lo lejos se ve que un “Obispo” está dirigiéndose hacia el en un caballo blanco, en medio de su camino. “Tyler” ve un grupo de personas en la cima de los riscos quienes son “Los banditos”, mientras el los observa se queda paralizado porque “El obispo” está cerca de él y cuando se encuentran este se baja de su caballo y se dirige a “Tyler” para marcarlo de negro en su cuello, posteriormente “Tyler” cae en el control del “Obispo” y lo sigue hasta que “Los banditos” desde el cielo le tiran pétalos de rosas amarillas lo cual debilita el poder del “Obispo” y “Tyler” sale de su control y comienza a huir raudamente, pero el “Obispo” se encuentra montando un caballo, por lo cual es más rápido que “Tyler” y en un tropiezo de este, “El obispo” lo atrapa y se lo lleva a rastras, finalmente “El obispo” mira hacia la cima de los riscos y ve a “Josh” quien lo mira desafiadamente y “El obispo” continua su camino. Por lo tanto se puede afirmar que el elemento cuenta con inicio, nudo y final.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El videoclip puede ser comprendido a la perfección por sí mismo, por lo tanto si se le considera un elemento narrativo independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de cuatro personajes los cuales son: “Tyler”, “Josh”, “Los obispos” y “Los banditos”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Se plantea una relación sujeto – objeto en el deseo que tiene “Tyler” de escapar del control de “Los obispos”, también en el objetivo que tienen “Los banditos” en rescatar a “Tyler” y finalmente en “Los obispos” al querer controlar nuevamente a “Tyler”..
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento es considerada una expansión a la narrativa original ya que se muestra la historia contada en una de las cartas de “Clancy” desde otra perspectiva.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En este elemento observado es considerado una narrativa no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto si se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En este elemento se observa en un inicio un carro incinerado el cual hace referencia directa al videoclip “Heavydirtysoul” donde se muestra el mismo carro siendo quemado, luego de observar el carro aparece “Tyler” aparece diciendo “We've been here the whole time, you're sleeping, it's time to wake up” que por su traducción dice “Hemos estado aquí todo el tiempo, estás durmiendo, es hora de despertar” haciendo referencia a la que desde este videoclip es la continuación directa a las publicadas

		con anterioridad, por lo cual las historias están conectadas de alguna manera, también se aprecia como “El obispo” marca el cuello de “Tyler” de color negro, en referencia a todos los videoclips del álbum “Blurryface” donde se le ve a “Tyler” con el cuello y las manos pintados de negro, a su vez “El obispo” que se muestra en el video porta una túnica de color rojo en referencia a “Blurryface” quien se mostraba en los videoclips con ese color distintivo, finalmente se observa en el videoclip a un grupo de personas con un traje característico que tiran pétalos de color amarillo, los cuales hacen referencia directa al personaje de “Los banditos y también al videoclip “Heathens” donde se ve que “Josh” porta dicho color durante todo el video, por lo tanto se afirma que el elemento contiene referencias a otras publicaciones.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	Este elemento emplea a “Josh”, “Tyler”, “Los obispos” y a “Los banditos” como personajes utilizados anteriormente.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda deja ciertas dudas e incógnitas en cuanto a la narrativa, a su vez conecta ciertas pistas observadas anteriormente lo cual impulsa a la interacción activa de los fans quienes resuelven las incógnitas anteriormente planteadas y buscan más información para resolver las nuevas dudas.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado presenta vacíos en la narrativa los cuales plantean grandes dudas en cuanto a la trama desarrollada, por lo que estos incentivan a los fans a participar activamente teorizando las posibles respuestas.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado desarrolla de gran manera las tres dimensiones que conforman la narrativa transmedia por lo cual aporta mucho al universo formado por Twenty One Pilots.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento observado desarrolla de gran manera las tres dimensiones de la narrativa transmedia.

Lima, 15 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°48

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Videoclip Nico and the niners – Twenty one Pilots



Enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=hMAPyGoqQVw&ab_channel=twentyonepilotsCanaoficialdeartista

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Videoclip	
Plataforma empleada:	Youtube	
Fecha y hora de publicación:	26 de julio del 2018 – N.E.	
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado nos plantea una propuesta narrativa en el desarrollo del videoclip.

2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento comienza mostrándonos locaciones de la ciudad de “DEMA” donde se encuentra “Tyler” el cual se encuentra en un cuarto mirando hacia la ventana donde se aprecia un buitre, posteriormente mira la flor amarilla que trae en la mano y empieza a empacar ciertas cosas en una mochila, al mismo tiempo pero en otro lugar se ve como “Los obispos” están en una iglesia de “DEMA” haciendo un ritual, se encuentran reunido los nueve obispos (Nico and the niners) y todos traen la túnica de color rojo, también al mismo tiempo un grupo de “Los banditos” se dirigen hacia la salida de “DEMA” para rescatar a “Tyler”, mientras este se dirige al mismo lugar con el objetivo de escapar, mientras “Los banditos” están ingresando a “DEMA” lo habitantes de este lugar empiezan a esconderse en sus casa como teniendo miedo, posteriormente se “Tyler” se encuentra con “Los banditos” que fueron a rescatarlo, pero este se muestra temeroso de ellos e intentar da la vuelta a otro lugar, pero es intersectado por otro grupo de “Banditos”, es ahí cuando uno de ellos se quita el pañuelo que cubría su cara y se da cuenta que es “Josh” y se saludan mientras el resto de “Banditos” se reúnen alrededor con sus antorchas y tanto “Tyler” como “Josh” comienzan a tocar juntos, dicho disturbio alerta a “Los obispos” de que algo está sucediendo en “DEMA” y se dirigen a ver qué pasa, cuando llegan al lugar solo ven a un par de niños quienes recoger una chaqueta del suelo junto a la batería que tocaba “Josh”, finalmente se observa como “Tyler” y “Los banditos” están escapando de “DEMA” y colocan en la chaqueta de “Tyler” unas cintas amarillas, Por lo tanto se puede afirmar que el elemento cuenta con inicio, nudo y final.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El videoclip puede ser comprendido a la perfección por sí mismo, por lo tanto si se le considera un elemento narrativo independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de cuatro personajes los cuales son: “Tyler”, “Josh”, “Los obispos” y “Los banditos”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Se plantea una relación sujeto – objeto en el objetivo que tiene “Tyler” de volver a escapar de “DEMA”, también el deseo que tienen “Los banditos en ir a ayudar a “Tyler” a salir del control de “DEMA”.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento es considerada una expansión a la narrativa original ya que se continua la historia plasmada en el videoclip de la canción “Jumpsuit” del álbum "Trench".
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En este elemento observado es considerado una narrativa no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo

		tanto si se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	<p>En este elemento se observa en un inicio algunas locaciones de “DEMA” donde se observa una ciudad circular con nueve torres circulares la medio y rodeándolo se encuentran algunos edificios, lo cual hace directa referencia al mapa de “DEMA” publicado por “Clancy” en la página web, también se logra ver un buitre encima de una casa al frente de donde se encuentra “Tyler” lo cual hace referencia a el símbolo de “Vulture” el cual se explica en el video interactivo “Bandito immersive experience” y a su vez hace referencia a la portada del álbum “Trench” donde se muestra el rostro de estas aves, posteriormente se observa que “Tyler” tiene en sus manos una flor amarilla la cual hace referencia al videoclip “Jumpsuit” donde se observa las mismas flores cuando “Tyler” es arrastrado por “El obispo”, luego “Tyler” comienza a guardar ciertas cosas en su mochila donde se puede ver que guarda un gorro de color rojo el cual hace referencia directa al videoclip “Stressed Out” donde usa dicho gorro, también se le ve guardando unos lentes de color blanco lo cual hace referencia directa al videoclip “Ride” en el cual se ve a “Tyler” colocarse los mismos lentes, cuando “Tyler” se encuentra con “Josh” se dan un saludo particular el cual hace referencia directa al videoclip de la canción “Stressed Out” del álbum “Blurryface” donde realizan el mismo saludo al encontrarse en la casa de “Josh”, cuando los dos comienzan a cantar y tocar se puede apreciar en el bombo de “Josh” el “Double bars logo” el cual hace referencia al video interactivo “Bandito immersive experience” donde este símbolo fue explicado en y a su vez al logotipo que utilizó la banda en ese tiempo, también es importante precisar que en un extracto de la letra de la canción dice “East is up” lo cual hace referencia al símbolo de “compass e pitchfork” donde se explica que este es un grito de guerra contra el control de “DEMA”, finalmente en otro extracto de la letra nos dice “And start a concert, a complete diversión, Start a mob and you can be quite certain, We'll win but not everyone will get out” que por su traducción dice “Y empezar un concierto, una completa diversión. Comienza un disturbio y puedes estar bastante seguro. Ganaremos pero no todos saldrán”, lo cual hace referencia directa a la canción “Heathens” donde se observa que “Tyler” y “Josh” comienzan un concierto en la cárcel la cual crea un disturbio entre los presos donde todos escapan menos “Tyler”, por lo tanto se afirma que el elemento contiene referencias a otras publicaciones.</p>
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	Este elemento emplea a “Josh”, “Tyler”, “Los obispos” y a “Los banditos” como personajes utilizados anteriormente.

DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda deja ciertas dudas e incógnitas en cuanto a la narrativa, a su vez conecta ciertas pistas observadas anteriormente lo cual impulsa a la interacción activa de los fans quienes resuelven las incógnitas anteriormente planteadas y buscan más información para resolver las nuevas dudas.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado presenta vacíos en la narrativa los cuales plantean grandes dudas en cuanto a la trama desarrollada, por lo que estos incentivan a los fans a participar activamente teorizando las posibles respuestas.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado desarrolla de gran manera las tres dimensiones que conforman la narrativa transmedia por lo cual aporta mucho al universo formado por Twenty One Pilots.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento observado desarrolla de gran manera las tres dimensiones de la narrativa transmedia.

Lima, 15 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°49

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Videoclip Levitate – Twenty one Pilots



Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=uv_1AKKKJnk&ab_channel=GerMuseeGerMusee

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Videoclip
Plataforma empleada:	Youtube
Fecha y hora de publicación:	08 de agosto del 2018 – N.E.
N°	ITEMS
	OBSERVACION

DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado nos plantea una propuesta narrativa en el desarrollo del videoclip.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento comienza mostrándonos a “Tyler” y “Los banditos” saliendo de una cueva y descendiendo de una montaña, posteriormente se ve como se dirigen al campamento donde viven “Los banditos” y al llegar hacen un tipo de ritual de iniciación a “Tyler” cortándole el cabello mientras los demás “Banditos” se encuentran la rededor con su antorchas, al día siguiente se dirigen a otra parte dentro del campamento de “Los banditos” donde se encuentra una batería y un carro quemándose, estando ahí “Los banditos” colocan cintas de color amarillo en la chaqueta de “Tyler” y por la noche hacen una gran fiesta entre todos mientras “Tyler” y “Josh” tocan juntos hasta que la fiesta se acaba y algunos “Banditos” se van a sus carpas mientras “Tyler” y unos cuantos “Banditos” se quedan alrededor de la fogata y son paralizados, posteriormente se ve que obispo agarra desde atrás y por el cuello a “Tyler” y se lo lleva con él, cuando ya se alejaron del campamento el resto de “Banditos” sale de la paralización y se dan cuenta que “Tyler” fue secuestrado, finalmente se ve como “El obispo” se lleva a rastras a “Tyler” quien sigue paralizado y no puede defenderse. Por lo tanto se puede afirmar que el elemento cuenta con inicio, nudo y final.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El videoclip puede ser comprendido a la perfección por sí mismo, por lo tanto si se le considera un elemento narrativo independiente.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de cuatro personajes los cuales son: “Tyler”, “Josh”, “Los obispos” y “Los banditos”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Se plantea una relación sujeto – objeto en el objetivo que tiene “Tyler” de volver a escapar de “DEMA”, también el deseo que tienen “Los banditos en ir a ayudar a “Tyler” a salir del control de “DEMA”.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento es considerada una expansión a la narrativa original ya que se continua la historia plasmada en el videoclip de la canción “Nico and the niners” del álbum “Trench”.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En este elemento observado es considerado una narrativa no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto si se considera aporte narrativo.

4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En este elemento se observa en un inicio a “Tyler” junto a “Los banditos” saliendo de una cueva lo cual hace referencia directa al videoclip “Nico and the niners” donde se observa al final que están huyendo de “DEMA” por un túnel, durante el desarrollo del video se ve a varios “Banditos” portando antorchas lo cual hace referencia a un gif publicado por “Clancy” en su página web, en una parte del video se puede apreciar como el ritual de iniciación que le realizan a “Tyler” es cortarle todo el cabello con una máquina, lo cual hace referencia directa al videoclip de la canción “Car radio” del álbum “Vessel” del año 2013 donde durante todo el videoclip se puede apreciar a “Tyler” realizando la misma acción, también se puede apreciar durante el desarrollo del videoclip a los buitres quienes aparecen junto a ellos y también como clips sueltos lo cual hace referencia al símbolo de “Vulture” el cual se explica en el video interactivo “Bandito immersive experience” y a su vez hace referencia a la portada del álbum “Trench” donde se muestra el rostro de estas aves, cuando “Tyler” es llevado a otro lugar en el campamento de “Los banditos” se aprecia que hay una batería el cual tiene el “Double bars logo” y hace referencia a la batería mostrada en el videoclip “ Nico and the niners” donde se aprecia la misma batería y también se logra ver un carro quemándose lo que hace referencia al videoclip “Heavydirtysoul” de álbum “Blurryface” y al videoclip “Jumpsuit” del álbum “Trench”, por lo tanto se afirma que el elemento contiene referencias a otras publicaciones.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	Este elemento emplea a “Josh”, “Tyler”, “Los obispos” y a “Los banditos” como personajes utilizados anteriormente.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda deja ciertas dudas e incógnitas en cuanto a la narrativa, a su vez conecta ciertas pistas observadas anteriormente lo cual impulsa a la interacción activa de los fans quienes resuelven las incógnitas anteriormente planteadas y buscan más información para resolver las nuevas dudas.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado presenta vacíos en la narrativa los cuales plantean grandes dudas en cuanto a la trama desarrollada, por lo que estos incentivan a los fans a participar activamente teorizando las posibles respuestas.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas

		planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.
--	--	--

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado desarrolla de gran manera las tres dimensiones que conforman la narrativa transmedia por lo cual aporta mucho al universo formado por Twenty One Pilots.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento observado desarrolla de gran manera las tres dimensiones de la narrativa transmedia.

Lima, 15 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°50

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Official Audio Bandito– Twenty one Pilots



Enlace:

[https://www.youtube.com/watch?v=VQHTR0o0S8E&ab_channel=twentyonepilotsCanaloficialdeartista](https://www.youtube.com/watch?v=VQHTR0o0S8E&ab_channel=twentyonepilots&ab_channel=twentyonepilotsCanaloficialdeartista)

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Video lyrics
Plataforma empleada:	Youtube
Fecha y hora de publicación:	04 de octubre del 2018 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no nos plantea una propuesta narrativa en el desarrollo del video lyrics.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no desarrolla una narrativa, por lo tanto no se puede especificar si es independiente o no lo es.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Dicho elemento no logra establecer una relación sujeto – objeto ya que no cuenta con una narrativa establecida.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento es considerada una expansión a la narrativa original ya que brinda información nueva para el desarrollo de la trama.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En este elemento observado no se considera no lineal ya que para comprenderlo se necesitan observar otras publicaciones realizadas por la banda.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda nueva información que ayuda a descubrir nuevas conexiones entre narrativas, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental original.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En este elemento la letra de la canción comienza diciendo “I am bandito” por su traducción “Yo soy bandito” lo cual hace referencia al grupo de rebeldes que escaparon o quieren escapar de “DEMA” desarrollado en la narrativa, posteriormente en otro extracto de la canción nos dice “In City, I feel my spirit is contained, Like neon inside the glass, they form my brain” lo cual por su traducción dice “En la ciudad, siento que mi espíritu está contenido. Como neón dentro del vidrio, forman mi cerebro” lo cual hace referencia directa al videoclip “Nico and the niners” ya que en este se puede apreciar como “Los obispos” están fundiendo un vidrio el cual tiene neón dentro como representación del control que tiene sobre la mente de las personas en “DEMA” ,por lo tanto se afirma que el elemento contiene referencias a otras publicaciones.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	Este elemento emplea a “Tyler” y a “Los banditos” como personajes utilizados anteriormente.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda quiere dar un mensaje directo a los fans, ya que les habla directamente a ellos y les da algunas pistas sobre la narrativa original, por lo tanto si se impulsa a la

		interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado no plantea una narrativa como tal, pero es preciso señalar que presenta vacíos los cuales plantean grandes dudas en cuanto a la trama desarrollada, por lo que estos incentivan a los fans a participar activamente teorizando las posibles respuestas.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado desarrolla una interacción directa con los fans los cuales interpretan estos mensajes como pistas que analizan para descubrir nueva información.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, tampoco expande la misma, por lo cual no cumple con la mayoría de dimensiones que forman la narrativa transmedia.

Lima, 15 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°51

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Official Audio Morph – Twenty one Pilots



Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=OmL9TqTFIAc>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Video lyrics
Plataforma empleada:	Youtube

Fecha y hora de publicación:		04 de octubre del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no nos plantea una propuesta narrativa en el desarrollo del video lyrics.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no desarrolla una narrativa, por lo tanto no se puede especificar si es independiente o no lo es.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de “Nicolas Bourbaki” conocido también como “Nico”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Dicho elemento no logra establecer una relación sujeto – objeto ya que no cuenta con una narrativa establecida.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento es considerada una expansión a la narrativa original ya que brinda información nueva para el desarrollo de la trama.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En este elemento observado no se considera no lineal ya que para comprenderlo se necesitan observar otras publicaciones realizadas por la banda.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento nos brinda nueva información que ayuda a descubrir nuevas conexiones entre narrativas, por lo cual si se considera que aporta a la línea argumental original.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En este elemento la letra de la canción nos dice en un extracto “He'll always try to stop me, that Nicolas Bourbaki. He's got no friends close, but those who know him most know. He goes by Nico” lo cual por su traducción quiere decir “Siempre intentará detenerme, ese Nicolas Bourbaki, no tiene amigos cercanos, pero los que más lo conocen saben él se hace pasar por Nico” lo cual hace directa referencia a la fotografía publicada por “Clancy” en su página web donde al observarla completamente aparece el científico “Andres Well” el cual es uno de los fundadores de “Nicolas Bourbaki” un colectivo de científicos, a su vez hace referencia directa a la canción “Nico and the niners” la cual nos habla de “Los obispos” los cuales controlan “DEMA”, posteriormente en la letra dice lo siguiente: “If I keep moving, they won't know I'll morph to someone else” que por su traducción quiere decir

		“Si sigo moviéndome, ellos no lo sabrán, me transformaré en otra persona” haciendo referencia directa al videoclip “Nico and the niners” donde “Tyler” junto a “Los banditos” logran escapar de “DEMA” y cuando “Los obispos” se dan cuenta ya es demasiado tarde, también habla de transformarse, lo cual hace referencia a los personajes de la trama los cuales suelen transformarse entre eras como “Blurryface” a “Nico and the niners” los cuales representan lo mismo, pero se transformaron, por lo tanto se puede asegurar que este elemento tiene referencias a otras publicaciones
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	Este elemento emplea a “Nico” como personaje utilizado anteriormente.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda deja mensajes ocultos y pistas escondidas durante la letra de la canción, por lo tanto si se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado no plantea una narrativa como tal, pero es preciso señalar que presenta vacíos los cuales plantean grandes dudas en cuanto a la trama desarrollada, por lo que estos incentivan a los fans a participar activamente teorizando las posibles respuestas.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado desarrolla una interacción directa con los fans los cuales interpretan estos mensajes como pistas que analizan para descubrir nueva información.

ASPECTOS POR MEJORAR:

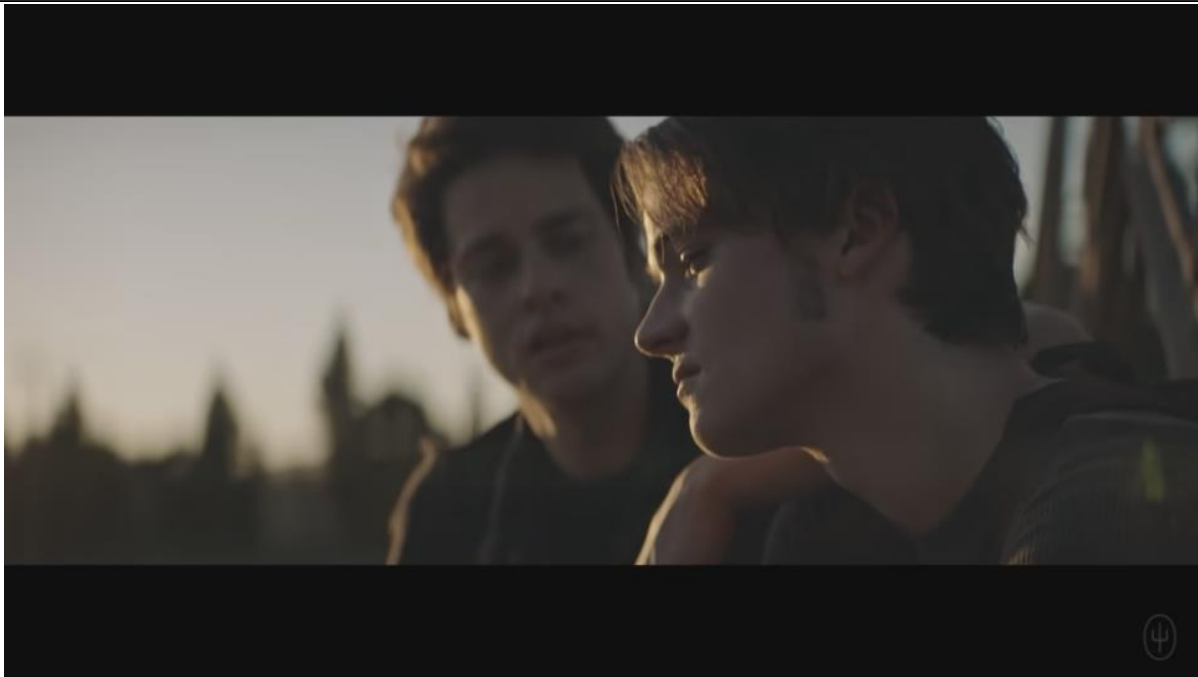
Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, tampoco expande la misma, por lo cual no cumple con la mayoría de dimensiones que forman la narrativa transmedia.

Lima, 15 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°52

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Videoclip My Blood – Twenty one Pilots



Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=OmL9TqTFIAc>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Video lyrics
Plataforma empleada:	Youtube

Fecha y hora de publicación:		04 de octubre del 2018 – N.E.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado si nos plantea una propuesta narrativa en el desarrollo del videoclip
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento construye una trama ya que cuenta con un inicio, con un nudo y con un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento si desarrolla una narrativa independiente ya que sin necesitar de observar otra.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea los personajes de “Los hermanos”
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Dicho elemento logra establecer una relación sujeto – objeto ya que se aprecia como uno de los hermanos tiene el deseo de seguir adelante a pesar de la muerte de su madre.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento no es considerado una expansión a la narrativa original ya que no brinda información nueva para el desarrollo de la trama.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En este elemento observado no se considera no lineal ya que no hay otros elemento de desarrollen esta narrativa.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda nueva información que ayude a descubrir nuevas conexiones entre narrativas, por lo cual no se considera que aporta a la línea argumental original.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En este elemento se puede observar en una parte del video que los personajes están en una fiesta donde se encuentra la banda tocando y se les ve portando un traje amarillo lo cual hace referencia directa a la portada de álbum “Trench” y a la relevancia de ese color en la narrativa planteada por la banda, por lo tanto si se puede considerar que este elemento presenta referencias a otras publicaciones.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	Este elemento emplea a “Nico” como personaje utilizado anteriormente.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda no deja mensajes ocultos y pistas escondidas durante la letra de la canción, por lo tanto no se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado no plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual no motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos.

3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado no plantea una narrativa como tal, pero es preciso señalar que presenta vacíos los cuales plantean grandes dudas en cuanto a la trama desarrollada, por lo que estos incentivan a los fans a participar activamente teorizando las posibles respuestas.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento no plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado desarrolla la narrativa de manera óptima lo cual tiene a los fans atrapados en la misma.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento no desarrolla la multimedia ni la participación del público de manera óptima y la narrativa desarrollada tampoco aporta nada nuevo al mundo transmedia planteada por la banda, por lo cual es un elemento que no se cuenta en la narrativa.

Lima, 15 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°53

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Twitter - @twentyonepilots



Enlace: <https://twitter.com/twentyonepilots/status/1050854361507815424>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Twitter

Fecha y hora de publicación:		12 de octubre del 2018 – 4:02 p.m.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser una imagen promocional
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, por lo tanto no se puede
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una imagen promocional de un show en vivo de la banda, en ella se encuentra un carro siendo calcinado haciendo referencia directa al videoclip “Heavydirtysoul” donde ve el mismo carro quemándose atrás de “Tyler” y “Josh” al final de la misma, también se referencia al videoclip “Jumpsuit” donde al inicio se ve a “Tyler” encima del carro y también se hace referencia a la canción “Levitate” donde en el campamento de “Los banditos” se aprecia el mismo carro en la fiesta que realizan, también se puede observar que en la parte de atrás hay “Banditos” en la cima de la montaña, lo que hace referencia a una fotografía publicada por “Clancy” en su página web, a su vez hace referencia al videoclip de la canción “Jumpsuit” donde se puede ver como estos personajes se encuentran mirando desde la cima de una montaña a “Tyler”, en la parte superior del afiche se puede ver el “Double bars logo” el cual hace referencia directa al video

		interactivo “Bandito immersive experience” donde se puede ver dicho logo y la explicación del mismo, finalmente se puede apreciar que el afiche tiene como color principal el amarillo y color secundario al negro, lo cual hace directa referencia a la portada del álbum "Trench" y a la publicación realizada por “Clancy2 donde especifica que ese color no puede ser visto por “Los obispos”. Por todo esto se puede precisar que este elemento tiene referencias directas a otras publicaciones realizadas por la banda.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado se emplea a “Los banditos” como personajes reconocibles utilizados con anterioridad.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	En el presente elemento observado se aprecia que la banda quiere promocionar un show en vivo a sus fans, pero a su vez el afiche contiene diversas referencias a la narrativa planteada, por lo tanto se considera que este elemento si impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea referencia a los fans que al querer ser descifradas, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen tiene mensajes crípticos que quedan sin explicación aparente las cuales incentivan a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el elemento observado se aprecia que la banda brinda referencia a otras publicaciones anteriores para que los fans que navegan por el mundo transmedia pueden entender.

ASPECTOS POR MEJORAR:

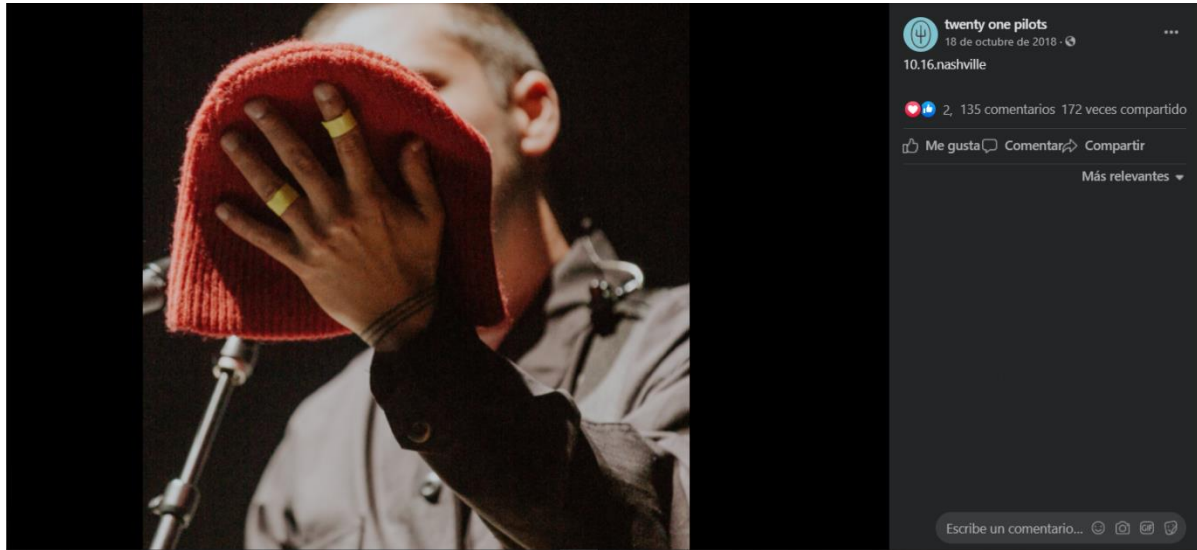
Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, al ser una imagen los recursos narrativos se limitan por lo cual no logran desarrollar una historia.

Lima, 16 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°54

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Publicación en Facebook - @twentyonepilots



Enlace: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=10155466971691148&set=a.10155466969686148>

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Publicación
Plataforma empleada:	Facebook

Fecha y hora de publicación:		18 de octubre del 2018 – 4:02 p.m.
N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no plantea una propuesta narrativa al ser una imagen promocional
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no logra ser un elemento narrativo, por lo tanto no se puede
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado no se plantea el desarrollo de ningún personaje.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	No existe una relación ente sujeto y objeto ya que en un principio no se percibe la existencia de un sujeto.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	Se puede observar que a pesar de tener una conexión definida con un elemento anterior, no se puede considerar una expansión de la narrativa, ya que no aporta nada nuevo a la misma.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	El presente elemento no se desarrolla narrativamente, por lo cual no se puede considerar no lineal.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no brinda una continuación a una línea argumental planteada con anterioridad, por lo tanto no se considera aporte narrativo.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En el presente elemento se puede observar una fotografía de “Tyler” sosteniendo un gorro rojo, lo cual hace referencia directa al videoclip “Stressed Out” del álbum “Blurryface” y a su vez al videoclip “Nico and the niners” donde se ve que al querer escapar de “DEMA”, “Tyler” guarde dicho gorro rojo en su mochila, finalmente se puede ver que en algunos dedos que sostienen dicho gorro, “Tyler” tiene una cinta amarilla, lo cual hace referencia al videoclip “Levitate” donde se aprecia que al ingresar a “Los banditos”, estos le colocan cinta amarilla a “Tyler”, por lo cual podemos afirmar que este elemento contiene referencia a otras publicaciones realizadas por la banda.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	En este elemento observado se plantea a “Tyler” como personaje reconocible utilizado anteriormente.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call</i>	En el presente elemento observado se aprecia que la

	<i>to Action)</i>	banda intenta dar un mensaje críptico a sus fans, haciendo un llamado a los mismos a descubrir el significado, por lo tanto, si se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea incógnitas en los fans que al querer ser descifradas, es inevitable buscar por los distintos elementos publicados con anterioridad, por lo tanto si se motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos de la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El presente elemento no contiene en sí misma una narrativa, pero es preciso señalar que la imagen tiene referencias que quedan sin explicación aparente las cuales incentivan a los fans a participar activamente.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

En el elemento observado se aprecia que la banda quiere hacer referencia a sus fans de la narrativa planteada con la finalidad de hacerlos partícipes de la narrativa no solo en sus publicaciones, si no en sus shows en vivo.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, al ser una imagen los recursos narrativos se limitan por lo cual no logran desarrollar una historia.

Lima, 16 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°55

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Pet Cheetah Official Audio – Twenty one Pilots



Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=VGMmSOsNAdc&ab_channel=twentyonepilots

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Video lyrics
Plataforma empleada:	Youtube
Fecha y hora de publicación:	04 de octubre del 2018 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado si nos plantea una propuesta narrativa en el desarrollo del videoclip
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento construye una trama ya que cuenta con un inicio, con un nudo y con un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento si desarrolla una narrativa independiente ya que sin necesitar de observar otra.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de “Tyler”
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Dicho elemento logra establecer una relación sujeto – objeto ya que se aprecia como “Tyler” tiene el deseo de escribir una canción la cual por un bloqueo creativo no puede hacerlo.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento no es considerado una expansión a la narrativa original ya que no brinda información nueva para el desarrollo de la trama.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En este elemento observado no se considera no lineal ya que no hay otros elementos que desarrollen esta narrativa.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho elemento no nos brinda nueva información que ayude a descubrir nuevas conexiones entre narrativas, por lo cual no se considera que aporta a la línea argumental original.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En este elemento se puede observar en el título de la canción el cual es “Pet Cheetah” por su traducción al español “Guepardo Mascota” lo cual hace referencia directa a la publicación realizada por “Clancy” en su página web donde se puede ver el gif de una guepardo, finalmente en una parte de la canción se escucha como a la voz de “Tyler” se le superpone una voz mucho más grave y empieza a hablar en tercera persona, lo cual hace referencia a “Blurryface” en la canción “Stressed Out” donde se puede ver la misma característica cuando aparecía este personaje interpretado por el mismo “Tyler”, por lo tanto se puede afirmar que este elemento cuenta con referencia a otras publicaciones de la banda.
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	Este elemento emplea a “Tyler” y “Blurryface” como personajes utilizados anteriormente.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda no deja mensajes ocultos y pistas escondidas durante la letra de la canción, por lo tanto no se impulsa a la interacción activa de los fans.
2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado no plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual no motiva a los fans a navegar por los mundos

		narrativos.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado no plantea una narrativa como tal, pero es preciso señalar que presenta vacíos los cuales plantean grandes dudas en cuanto a la trama desarrollada, por lo que estos incentivan a los fans a participar activamente teorizando las posibles respuestas.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento no plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado contiene referencia a otras publicaciones de la banda, por lo cual conecta el mundo narrativo y plantea un desafío a los fans por descubrirlo.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento no desarrolla la multimedia de manera óptima y la narrativa desarrollada tampoco aporta nada nuevo al mundo transmedia planteada por la banda, por lo cual es un elemento que no se cuenta en la narrativa.

Lima, 16 de mayo, 2021

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°56

Observador: Samiel Cardenas Llenque

ELEMENTO OBSERVADO: Official Audio Leave The City – Twenty one Pilots



Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=zDktApy8Sn0&ab_channel=twentyonepilots

INFORMACIÓN DEL ELEMENTO OBSERVADO:

Formato:	Video lyrics
Plataforma empleada:	Youtube
Fecha y hora de publicación:	04 de octubre del 2018 – N.E.

N°	ITEMS	OBSERVACION
DIMENSIÓN: HISTORIA		
1	En el lenguaje del elemento se puede identificar una propuesta narrativa	El elemento observado no nos plantea una propuesta narrativa en el desarrollo del video lyrics.
2	Logra construir una trama compuesta de: inicio, nudo y desenlace	Este elemento no construye una trama ya que no cuenta ni con un inicio, ni con un nudo o un desenlace.
3	Consigue ser un elemento narrativo completo de manera independiente	El presente elemento no desarrolla una narrativa, por lo tanto no se puede especificar si es independiente o no lo es.
4	Se plantea el desarrollo de un personaje en la narrativa	En este elemento observado se plantea el desarrollo de “Tyler”.
5	Logra establecer una relación entre sujeto y objeto en el desarrollo del personaje	Dicho elemento no logra establecer una relación sujeto – objeto ya que no cuenta con una narrativa establecida.
DIMENSIÓN: MULTIPLATAFORMA		
1	La narrativa planteada en el elemento expande la estructura narrativa original	El presente elemento no es considerada una expansión a la narrativa original ya que no brinda información nueva para el desarrollo de la trama.
2	El elemento analizado se desarrolla narrativamente de manera no lineal	En este elemento observado se considera no lineal ya que para comprenderlo no se necesitan observar otras publicaciones realizadas por la banda.
3	Aporta a la línea argumental de la estructura narrativa original	Dicho no elemento nos brinda nueva información que ayuda a descubrir nuevas conexiones entre narrativas, por lo cual no se considera que aporta a la línea argumental original.
4	En el desarrollo del elemento se aprecia alguna referencia subliminal o específica a otro elemento	En este elemento la letra de la canción nos dice en un extracto “In time I will leave the city For now I will stay alive” lo cual por su traducción dice “Con el tiempo dejaré la ciudad Por ahora me mantendré vivo” este párrafo hace referencia a “DEMA” y “Tyler” nos explica que sabe que huirá de ese lugar, pero por ahora solo queda sobrevivir, en otra parte de la letra nos dice “In Trench, I'm not alone, These faces facing me, they know” lo cual por su traducción nos dice “En Trench, no estoy solo. Estas caras frente a mí, lo saben” lo que hace referencia directa a “Trench” como el lugar a donde escapa “Tyler” y dice no sentirse solo, haciendo referencia a “Los banditos” los cuales están en ese lugar, por lo tanto se puede asegurar que este elemento tiene referencias a otras publicaciones
5	Emplea personajes reconocibles utilizados con anterioridad en la línea argumental	Este elemento emplea a “Tyler” como personaje utilizado anteriormente.
DIMENSIÓN: PARTICIPACIÓN DEL PÚBLICO		
1	Impulsa la interacción activa de los fans (<i>Call to Action</i>)	Durante el desarrollo del elemento la banda deja mensajes ocultos y pistas escondidas durante la letra de la canción, por lo tanto si se impulsa a la interacción activa de los fans.

2	Motiva a los fans a navegar por los mundos narrativos	El elemento observado plantea dudas sin respuesta a lo largo de su desarrollo por lo cual de manera no directa se motiva a los fans a buscar dichas respuestas en otros elementos desarrollados por la banda.
3	Presenta vacíos en la narrativa que incentivan a la participación de los fans	El elemento observado no plantea una narrativa como tal, pero es preciso señalar que presenta vacíos los cuales plantean grandes dudas en cuanto a la trama desarrollada, por lo que estos incentivan a los fans a participar activamente teorizando las posibles respuestas.
4	Plantea un desafío cognitivo - interpretativo al consumidor	Este elemento plantea al consumidor un desafío cognitivo – interpretativo basado en las incógnitas planteadas anteriormente donde el consumidor puede seguir buscando las respuestas basado en su interpretación.

ASPECTOS POSITIVOS:

El elemento observado desarrolla una interacción directa con los fans los cuales interpretan estos mensajes como pistas que analizan para descubrir nueva información.

ASPECTOS POR MEJORAR:

Este elemento en particular no desarrolla una trama ni una narrativa, tampoco expande la misma, por lo cual no cumple con la mayoría de dimensiones que forman la narrativa transmedia.

Lima, 16 de mayo, 2021