



BUAP

Facultad de Ciencias de la Comunicación

**El sentimiento detrás de la máscara.
La expansión narrativa de la serie animada
Miraculous: Cómics digitales como producto
transmedia**

Tesis para obtener el título de

Licenciada en Comunicación

PRESENTA

Guadalupe Natali Cid Palacios

DIRECTOR DE TESIS

Dr. Jorge Luis Gallegos Vargas

H. Puebla de Z. Mayo 2025

Agradecimientos

A mi mamá, Edith, por nunca dejarme sola y siempre creer en mí. Eres mi ejemplo a seguir de manera profesional, pero también como ser humano. Gracias por todo mami y ahora también colega, este logro es más tuyo que mío. Las palabras se quedan cortas para expresarte todo lo que siento.

A mi tío, Juan, por su apoyo incondicional, siempre has sido muy importante en mi vida. No hubiera logrado este sueño sin tu ayuda durante mi etapa universitaria, pero sobre todo, si no hubieras estado a mi lado durante mi crecimiento.

A mi familia, por creer en mí y darme mis primeras oportunidades como profesionista, además de aconsejarme cuando lo necesité. Especialmente a mi abuelita, Naty, porque siempre se sintió orgullosa de mí y sé que desde el cielo me guio para lograr mi objetivo.

A mi director de tesis, el Dr. Jorge, por la confianza que nos tuvo a mi tema y a mí, por sus enseñanzas, paciencia y apoyo incondicional durante el desarrollo de mi tesis. Por acompañarme, guiarme e impulsarme en el inicio de mi camino por la investigación. Por sus consejos, las pláticas y risas que hicieron más ameno el estrés académico. Gracias por aceptar ser mi asesor, usted hizo que mi experiencia como tesista fuera algo increíble.

A la Dra. Abril, por su apoyo durante el desarrollo de mi tesis, por su orientación y observaciones para que la investigación tuviera un gran resultado. Por invitarme a múltiples actividades para ayudarme a crecer como profesionista y vivir experiencias inolvidables. Gracias por confiar en mí en todo momento para colaborar con usted.

A la Dra. Flor de Liz, por sus enseñanzas y ayuda a lo largo de mi carrera. Usted ha visto mi desarrollo académico desde primer semestre hasta este momento y es para mí un honor que haya revisado y enriquecido mi investigación con sus sugerencias. Gracias por alentarme a dar mi primera ponencia y mostrarme el camino de la investigación.

A mis maestros de la carrera, por su dedicación en cada clase, las enseñanzas y experiencias compartidas. Por las lecciones que traspasaron el aula y cambiaron mi perspectiva de la profesión y de la vida. Gracias por ser mi fuente de inspiración.

A mis perritas. Pelusa, quien me acompañó en mi vida académica, desde primaria hasta la universidad, pero que desafortunadamente murió antes de poder titularme. Te mando un abrazo hasta el cielo, este logro también es tuyo. Triangulitos, que llegó hace un año a mi vida y ha estado a mi lado en la recta final de la investigación.

A mi mejor amiga, Alani, por apoyarme durante toda mi carrera y por estar al pendiente de mí. Gracias por siempre celebrar mis logros y escucharme, sobre todo en los semestres transcurridos durante la pandemia.

A los amigos que hice durante mi etapa universitaria. Gracias a mis amigos de la Facultad, Polledo, Fernanda, Karla, Rodrigo, Valdemar, Ángel, José Carlos y Joel, por hacer mi experiencia universitaria inolvidable. A Gisela y Alejandra, mis jefas en las prácticas profesionales, a mis compañeros Carolina, Jesús, Paulin y a mis alumnos, por tantas bellas experiencias durante mi estancia en la Asociación Civil. Aprendí mucho de cada uno de ustedes.

A mis amigas de la prepa, Stephanie, Alma, Sandra, Nataly y Margarita, por seguir a mi lado después de 10 años de conocernos y ser mi red de apoyo durante la carrera.

A las participantes de esta investigación. Gracias a la Ilustradora Aracely Calderón "Arachely", por su tiempo, interés y la valiosa información aportada. A las fans participantes del *focus group*, a quienes conocí en diferentes eventos para fans de la serie *Miraculous* y que aceptaron participar de manera entusiasta en la investigación.

A todas las personas con las que me crucé en algún momento de esta etapa de mi vida y tuvieron un papel importante, me aconsejaron y escucharon cuando lo necesitaba.

A mí, por no darme por vencida hasta lograr materializar este sueño.

En memoria de Jesús Barreda, actor de doblaje de Adrien Agreste / Cat Noir para España. Gracias por ser tan cercano al fandom *Miraculer* y compartir tu amor por *Miraculous* con nosotros.

ÍNDICE

Introducción	7
Capítulo 1. Planteamiento de la investigación	11
1. Complejo empírico	11
1.1 Problema práctico	14
1.2 Preguntas al problema práctico.....	15
1.3 Unidad de análisis.....	17
1.3.1 Problema y preguntas de investigación	17
1.3.2 Esquema de la Unidad de análisis.....	19
1.4 Objetivos de las preguntas.....	20
1.5 Justificación	22
1.5.1 Unidades de observación	23
Capítulo 2. Perspectiva teórica	26
2.1 Estado del arte.....	26
2.1.1 Aspectos teóricos de la narrativa transmedia	27
2.1.2 Aspectos metodológicos de investigación de relatos transmedia	32
2.1.3 Hallazgos y resultados relevantes	33
2.2 Marco teórico	36
2.2.1 Mosaico teórico: Narrativas transmedia e intertextualidad; silencio y abstención, estructura literaria, continuación y prolongación la muerte del autor y dominio de código narrativo	36
2.2.2 Marco conceptual.....	39
Capítulo 3. Perspectiva metodológica	44
3.1 Perspectiva de conocimiento	44
3.2 Enfoque metodológico y de investigación	45
3.3 Niveles metodológicos de investigación.....	48
3.4 Técnicas e instrumentos de investigación.....	49
3.4.1 Unidad de observación	51
3.4.2 Instrumentos de investigación	53
3.4.3 Protocolos de aplicación	57
Capítulo 4. Análisis de datos	60

4.1 Procesamiento de datos	60
4.2 Interpretación primaria	67
4.3 Interpretación secundaria.....	73
Capítulo 5. Conclusiones.....	89
5.1 Observaciones	97
5.2 Recomendaciones	100
Referencias	101
Anexos	116

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Caracterización de observables	13
Tabla 2. Problema práctico.....	14
Tabla 3. Problema práctico.....	16
Tabla 4. Problema y preguntas de investigación	18
Tabla 5. Sentido teórico del problema y preguntas de investigación	19
Tabla 6. Preguntas y objetivos.....	21
Tabla 7. Justificación lógica y Unidad de observación	24
Tabla 8. Estado del arte	27
Tabla 9. Definición de categorías.....	40
Tabla 10. Enfoque metodológico	46
Tabla 11. Criterios de método, técnicas y sistematización	58
Tabla 12. Criterios de observación	61
Tabla 13. Procesamiento de datos	63
Tabla 14. Cuadro comparativo. Serie VS Cómic.....	64
Tabla 15. Análisis preliminar de datos	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Unidad de análisis	20
Figura 2. Capítulo orígenes parte 1	62
Figura 3. Capítulo Día de los héroes parte 2.....	62
Figura 4. Perfil de Instagram de la ilustradora Arachely.....	65
Figura 5. Fanart de la escena del paraguas de Marinette y Adrien.....	65

Figura 6. Respuestas de fans de Miraculous en el Focus group	66
Figura 7. Los protagonistas en versión chibi	74
Figura 8. Intro del canal del youtuber Fandom	75
Figura 9. Fanart de Adrien descubriendo la identidad de Ladybug	77
Figura 10. Publicación de una página de Facebook de fans sobre el capítulo Júbilo	78
Figura 11. Iluma fest 2019	79
Figura 12. Actores de doblaje de los protagonistas y la embajadora de Miraculous para fans en Latinoamérica en el Iluma fest 2019	80
Figura 13. Nathaniel y Marc en el capítulo Inverso	81
Figura 14. Miraculous Ladybug	83
Figura 15. Fragmento del cómic "Es mi culpa"	85
Figura 16. Fragmento del cómic "Es mi culpa"	87
Figura 17. Capítulo Volpina	88
Figura 18. Póster de la temporada 4 de Miraculous	99
Figura 19. Póster de la temporada 6 de Miraculous	99

Introducción

Para algunos fans, resulta normal que tras leer o ver una historia, buscan en diferentes plataformas cuentas, ilustraciones y relatos que les muestran algo nuevo sobre la misma narración. Por su experiencia en una o varias comunidades de fans, conocen los términos que se emplean dentro de cada fandom, pues a pesar de denominar de la misma manera a los productos fans, van cambiando según sea la historia o los personajes, por lo que sus integrantes deben saber cómo adaptarse al momento de interactuar con personas de distintas comunidades de fans.

Tras muchos años de existencia de una gran diversidad de fandoms y creaciones artísticas que salen de estos, el fenómeno social fue retomado por el académico Henry Jenkins en el año 2003, y que decidió nombrarlo como: Narrativas transmedia. Diez años después, el autor Carlos Scolari retoma el término propuesto por Jenkins en su libro que titula con dicho concepto, en éste agrega términos fans y ejemplifica con comunidades fan de distintas producciones, dejando vislumbrar todo lo que hay detrás de un fandom.

Scolari define a las Narrativas 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” (2013, p. 40). Para mostrar el funcionamiento de estas narrativas, se estudiaron a la comunidad de fans y al relato presentado en la serie animada *Miraculous: Las aventuras de Ladybug*.

El término *Fandom* es la unión de las palabras: *Fan* (fanático) y *kingdom* (reino). Dicha fusión se traduce como “Reino del fan”, el cual engloba a los grupos que forman los sujetos sociales a partir de tener un gusto en común, dando origen a las comunidades fans o fandoms (Torti Furgone y Schandor, 2013). Los nombres de los fandoms van cambiando según el artista o producto al que pertenecen, en el caso de esta investigación, se centra en el fandom *Miraculer*, es decir, la comunidad de fans de la serie animada *Miraculous*.

La presente investigación explora la forma en que un producto de origen fan se relaciona con el relato del que se basa a nivel narrativo. Por un lado, se presenta la opinión de una fan creadora (prosumidora) acerca de la elaboración de un

producto transmedia, específicamente, de un cómic digital de la serie animada *Miraculous*. Por otro lado, se consideró la experiencia que han tenido los fans consumidores con las producciones fan, ya que, al final, son quienes dirán si estas creaciones son o no una extensión del universo *Miraculous*.

El interés personal por el tema nace a partir de la experiencia de la autora dentro distintos fandoms, puesto que ha estado de ambos lados, tanto de los fans creadores, como de los fans consumidores. Se optó por realizar la investigación en la comunidad de fans de la serie *Miraculous*, por el impacto que tuvo en Latinoamérica¹ antes de ser doblada en español, además de los múltiples eventos y productos fan que se han llevado a cabo, asimismo de la capacidad del creador por mantener una serie en transmisión durante 9 años. *Miraculous* ha logrado constituir un fandom tan fuerte que, sin importar cuanto tiempo tarden en estrenarse nuevos capítulos o materiales oficiales, los fans esperan con ansias saber un poco más sobre la historia de *Ladybug* y *Cat noir*.

El fenómeno de narrativas transmedia ha sido estudiado en diferentes producciones *live action* y de índole histórica, optando por elegir el producto, la opinión de los fans o la repercusión que ha tenido con el relato base, por lo que, para obtener un acercamiento más preciso, se unieron los puntos anteriores. Los hallazgos obtenidos darán a los académicos de las narrativas y la comunicación, y a las personas en general, la información para saber cómo se crean, distribuyen e impactan los productos fan en una historia, convirtiéndola en una narrativa transmedia.

Para llevar a cabo la investigación se usó como base la teoría de las Narrativas Transmedia propuesta por Henry Jenkins y Carlos Scolari. Las técnicas de investigación empleadas fueron: Análisis narrativo e intertextual, entrevista y *focus group*. Para el primer análisis se empleó el modelo de análisis narrativo del académico Hugo Israel López Coronel. En el caso del análisis intertextual, se usó el postulado del silencio y la abstención expuesto por Julia Kristeva; la estructura

¹ Con motivo de la celebración del *Miraculous Day*, el pasado 8 de agosto del 2022, múltiples marcas que cuentan con la licencia de *Miraculous* distribuyeron mercancía y diversos canales televisivos transmitieron maratones de la serie y/o estrenaron los capítulos especiales en distintos países de Latinoamérica, como lo son: México, Brasil, Argentina, Colombia, entre otros (Admin, 2022).

literaria de Mijaíl Bajtín; la continuación y prolongación de Gerard Genette; la muerte del autor y el dominio del código narrativo de Roland Barthes. Además de hacer una tabla comparativa en la que se examinaron los siguientes puntos: personajes, capítulo, trama y villano. La entrevista se realizó a la ilustradora del cómic, se ocupó un cuestionario con 21 preguntas. Finalmente, se llevó a cabo un *focus group* con 5 participantes, a las que se les realizaron 17 preguntas.

Las unidades de observación fueron la serie animada *Miraculous*, el cómic digital *Es mi culpa* (2017), la creadora del cómic, *Arachely* y cinco fans consumidoras de la serie y el cómic. La serie se seleccionó por su historia y personajes, además de los múltiples productos oficiales y de origen fan que se han publicado durante los 9 años que lleva en transmisión. La elección del cómic fue a partir de que es uno de los productos más populares del fandom *Miraculer*, y que el relato que muestra resuelve la incógnita más importante de la serie: la revelación de identidades de los protagonistas entre sí mismos.

La ilustradora digital y creadora del cómic es parte de la comunidad de fans, además de ser reconocida por sus fanarts, cómics y animaciones, en múltiples fandoms, contando con 24.1 mil seguidores en su cuenta de Instagram. A partir de la serie y el producto elegido, se buscó a las fans consumidoras de la serie y las creaciones de la ilustradora, ya que ellas identificaron la unión de ambas producciones.

La investigación está estructurada por cinco capítulos. En el primero se da un acercamiento al tema de las narrativas transmedia, la justificación del trabajo, se especifican los objetivos y la pregunta central del estudio. Lo anterior será la base para determinar a los sujetos de estudio. En el segundo capítulo se hace una revisión de cómo se ha trabajado el tema en otras investigaciones y los hallazgos encontrados, lo que da paso a la estructura del marco teórico y conceptual. En el tercer capítulo se explica la perspectiva de conocimiento, así como el enfoque y niveles metodológicos, dando paso a las técnicas e instrumentos de investigación, así como los protocolos de aplicación.

En el cuarto capítulo se procesan los resultados obtenidos a través de los instrumentos y se realizan dos interpretaciones; primaria y secundaria. Finalmente,

en el quinto capítulo se muestra el apartado de hallazgos y conclusiones, en donde se explican los datos alcanzados. Para cerrar el capítulo se dan una serie de observaciones y recomendaciones para futuras investigaciones sobre el tema.

Capítulo 1. Planteamiento de la Investigación

En el presente capítulo se le muestra al lector el punto de partida para cuestionarnos algo acerca de las narrativas transmedia, siendo el origen de la curiosidad las siguientes preguntas: ¿qué conozco? y ¿cómo conozco?

Después de haber reflexionado dichas preguntas se pasa al objeto de estudio; Henríquez y Barriga (2003) afirman que el objeto de estudio es “una forma de construir una representación de un fenómeno de interés” (p. 3). Pensando en el tema que se está investigando se podría decir que, como forma de expansión narrativa y con una participación, las producciones de las comunidades de fans cada vez han tomado más relevancia por sus publicaciones en redes sociales. Éstas últimas son el canal para distribuir los contenidos creados por algunos integrantes de los diversos fandoms.

Dichas producciones sirven como base para la interacción digital entre los fans y de esta manera comiencen a dar sus opiniones sobre los contenidos, ya sean elaborados por fans u oficiales. Esto hace que, como es el caso del objeto de estudio de esta investigación, la historia de una serie animada se expanda por diferentes medios y se convierta en transmedia.

1. Complejo Empírico

El complejo empírico sirve para orientar al investigador, pues parte de un interés personal, hasta llegar al tema de investigación final. Dicho complejo está compuesto por: tema de estudio, tópico de interés particular, problema práctico, preguntas en sentido común sobre dicho problema —Son 4 tipos de preguntas partes y totalidades; historia y cambios; categorías y características; determinación del valor— las interrogantes se clasifican en sencillas y complejas, objetivos, justificación y las unidades de observación.

La elección del tema comenzó por el interés hacia las narrativas transmedia, ya que, como consumidora de relatos de diferentes formatos, a la autora le llamaban la atención las diversas maneras que hay para que una misma historia se propague a través de diferentes canales de comunicación.

El tópico de interés particular se origina de la experiencia de la investigadora en la comunidad de fans de la serie animada *Miraculous*, ya que desde el año 2016 que la serie llegó a Latinoamérica con doblaje en español los productos transmedia tuvieron un auge con los fans de habla hispana (*Miraculous Ladybug Mexico*, 2016). Las cuentas de fans comenzaron a aumentar en las diferentes redes sociales, siendo los cómics digitales uno de los productos más populares entre éstas.

La investigación puede ser significativa para los creadores, productores y guionistas de series animadas, ya que podrían considerar los aspectos que llaman la atención de los fans para crear nuevas historias. Por un lado, las redes sociales deben resultar importantes para ellos, pues mediante éstas se distribuyen los contenidos; por otro lado, los estudiosos de la narrativa y de la comunicación pueden mostrar curiosidad ante tal fenómeno de expansión de los relatos (González, 2022).

Además, podría resultar atractivo para las comunidades de fans ver las diversas maneras que tienen para poder crear nuevas historias de los personajes y para interactuar con personas de la misma comunidad. Para el momento en el que se desarrolla la investigación, los fandoms son estudiados desde distintas perspectivas, tales como: comportamiento del prosumidor, interacción entre las mismas comunidades, habilidades que adquieren los usuarios por consumir determinadas producciones, entre otras. Por lo anterior, el presente trabajo se une a estas investigaciones pioneras del tema transmedia, pero centrándose en la parte narrativa y perspectiva de los prosumidores y consumidores a determinado producto transmedia. A pesar de ser un tema relativamente nuevo, aún hay muchas franquicias que estudiar, puesto que cada comunidad de fans se puede comportar de diferente manera.

Después de haber seleccionado el tópico de interés particular se debe hacer una recopilación de datos. Esta información debe interpretarse y, por lo tanto, dará como resultado un observable. Las primeras indagaciones que se hicieron sobre el tema fueron artículos académicos y periodísticos que, en su mayoría, abordaban el asunto de que la participación de los fans es cada vez más común, pues pasan de ser consumidores a prosumidores, ya que crean sus propios contenidos (Abril

Badillo, 2021). Lo anterior, repercute en la historia original ya que añaden características a la historia que antes no se contemplaban. Actualmente, es más común la participación de los fans en las producciones de nuevos relatos basados en los personajes e historia original; según Menacho (2018), lo anterior se crea con mayor frecuencia en los cómics y la televisión.

Derivadas de las interpretaciones de los datos recolectados se separaron por información que tenían en común distintas fuentes y, finalmente, se agruparon en hechos. Éstos muestran que las comunidades de fans van en aumento en redes sociales, y sus producciones son cada vez más diversas y con mayor influencia para las futuras producciones del relato en el que se basan. También se puede observar que la serie animada *Miraculous* ha tenido un gran éxito en públicos de diferentes edades. Dicha recopilación e interpretación de información se integró en la Matriz 1. Caracterización de observables, la cual se muestra abajo.

Tabla 1

Caracterización de observables

Matriz 1. Caracterización de observables			
Tipo de fuente	Listado de datos relevantes (información)	Interpretación de los datos	Hechos
Artículo académico Acosta, J. (2020). La expansión de la franquicia Star Wars a través de fan clubs: estrategias transmediales de The Force de Perú y su podcast "La mesa de Greedo". Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.	<p>-La participación se manifiesta a través de diversos contenidos que los fans crean basándose en la historia que siguen.</p> <p>-El rol del fandom en la transmedialidad de Star Wars trae consecuencias que alteran a la franquicia general.</p> <p>-Las comunidades de fans realizan actividades de relevancia transmedialidad.</p> <p>-Lo transmedia es la expansión de todo el universo mediático que rodea a una determinada historia.</p>	<p>Las comunidades de fans basan sus historias e ilustraciones en el relato original, estas pueden alterar la narración base, en este caso de Star Wars, pues tanta fue la influencia de los fans, que los productores alargaron la historia.</p> <p>Lo productores de las historias consideran a los productos hechos por fans relevantes para dar a conocer sus series a más personas, y que empresas dedicadas a hacer mercancías se interesen por la marca y hagan productos de la serie. Prácticamente es una manera de hacer publicidad gratis.</p>	<p>1. Hay un incremento en el número de comunidades de fans en las redes sociales, por lo tanto cada vez hay más diversidad de productos transmedia hechas por fans (fanfics, fan cómics, ilustraciones, etc.).</p> <p>2. Los fans de diferentes producciones audiovisuales se apropian de los personajes, así como de sus acciones y sus apariencias físicas, por lo tanto modifican la historia de la cual se basan.</p> <p>3. En opinión de los productores de series y películas, los fans, al publicar sus relatos e ilustraciones en redes sociales, tienen una gran influencia en cómo se desarrollará la historia original en futuras producciones.</p>

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

1.1 Problema Práctico

Después de haber identificado el problema práctico, según Booth, Colomb y Williams (2001) se debe reconocer la condición que debe solucionarse, los costos que traerá consigo y los beneficios que tendrá la sociedad en caso de resolverlo (pp. 72–73). Partiendo de lo anterior, se buscaron más fuentes de información para enriquecer los antecedentes, encontrando la percepción que hay sobre la serie animada.

Las fuentes recopiladas permitieron la realización de la Matriz 1. Caracterización de Observables mostrada anteriormente, y que, posteriormente, dejaron realizar la construcción de la Matriz 2. Problema práctico que a continuación se presenta.

Tabla 2

Problema práctico

Matriz 2. Problema práctico			
Hechos (Condiciones)	Problema práctico	Costos	Beneficios
<p>1. Hay un incremento en el número de comunidades de fans en las redes sociales, por lo tanto cada vez hay más diversidad de productos transmedia hechas por fans (fanfics, fan cómics, ilustraciones, etc.).</p> <p>2. Los fans de diferentes producciones audiovisuales se apropian de los personajes, así como de sus acciones y sus apariencias físicas, por lo tanto modifican la historia de la cual se basan.</p> <p>3. En opinión de los productores de series y películas, los fans, al publicar sus relatos e ilustraciones en redes sociales, tienen una gran influencia en cómo se desarrollará la historia original en futuras producciones.</p>	<p>Algunas producciones transmedia recuperan los elementos narrativos de la serie que les dio origen, lo que puede desvirtuar la comprensión de la propuesta inicial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La alteración del discurso original. - Se podría considerar un plagio de la obra. - Se estarían violando los derechos de autor 	<ul style="list-style-type: none"> - El discurso se diversificará con las creaciones. - Las producciones transmedia se promoverán a través de múltiples plataformas digitales.

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

Por un lado, Scolari afirma que “es necesario mantener la continuidad y la coherencia de un mundo narrativo, llega un momento en el que el control del productor sobre la producción textual se vuelve ineficaz cuando entran en juego los usuarios” (2013, p. 38). Por otro lado, el autor menciona que las comunidades de fans son los que más buscan que se respete el canon oficial, pero que en cualquier momento pueden fragmentar el universo narrativo.

Como se puede observar en la imagen y en la cita anterior, el problema práctico de esta investigación es que **algunas producciones transmedia recuperan los elementos narrativos de la serie que les dio origen, lo que puede desvirtuar la comprensión de la propuesta inicial.** Algunas producciones transmedia producidas por fans, modifican el texto original y, por lo tanto, se demuestra que el relato, el cual fue pensado desde un inicio para tener expansiones narrativas, puede tener variantes en su historia.

Los costos que esto traería son la alteración del discurso original, el plagio, violación de derechos de autor, la presente tesis no tiene por objetivo abordar estos últimos. Mientras que el beneficio es la diversificación de un discurso y que se promueve por distintas plataformas. Los hechos que se han determinado son que hay un aumento en el número de comunidades de fans en las redes sociales, por lo cual cada vez hay más diversidad de productos transmedia hechos por fans (fanfics, fan cómics, ilustraciones, etc.). Además de que los fans de diferentes producciones audiovisuales se apropian de los personajes, así como de sus acciones y apariencias físicas, por lo tanto, modifican la historia de la cual se basan.

1.2 Preguntas al problema práctico

A partir del problema práctico se generan preguntas que se pueden realizar al objeto de estudio y que están separadas por la siguiente tipología: partes y totalidades; historia y cambios; categorías y características; determinación del valor (Booth, Colomb y Williams, 2001, pp. 60-62).

Las preguntas permitieron explorar aspectos que no se habían tomado en cuenta inicialmente. Para este trabajo, se buscó un producto transmedia específico; esta premisa permitió encontrar la relación existente entre dicho producto y la serie

animada seleccionada; para ello, se consideró la comunidad de fans y la narrativa de la serie.

A pesar de ya estar clasificadas por una tipología, las preguntas también se separaron entre preguntas sencillas y complejas. Las primeras tienen una respuesta dentro de la redacción: es decir, su respuesta es descriptiva: mientras que las preguntas complejas se responden por la relación que hay entre elementos específicos, por lo tanto, su respuesta es relacional (Gamboa Esteves, sesión 5, 2022)

La siguiente imagen muestra nuevamente la Matriz 2. Problema práctico, pero esta vez incluyendo la tipología y la separación entre preguntas sencillas y complejas.

Tabla 3

Problema práctico

Matriz 2. Problema práctico						
Hechos (Condiciones)	Problema práctico	Costos	Beneficios	Preguntas en sentido común	Preguntas sencillas (Descriptivas)	Preguntas complejas
<p>1. Hay un incremento en el número de comunidades de fans en las redes sociales, por lo tanto cada vez hay más diversidad de productos transmedia hechas por fans (fanfics, fan cómics, ilustraciones, etc.).</p> <p>2. Los fans de diferentes producciones audiovisuales se apropian de los personajes, así como de sus acciones y sus apariencias físicas, por lo tanto modifican la historia de la cual se basan.</p> <p>3. En opinión de los productores de series y películas, los fans, al publicar sus relatos e ilustraciones en redes sociales, tienen una gran influencia en cómo se desarrollará la historia original en futuras producciones.</p>	<p>Algunas producciones transmedia recuperan los elementos narrativos de la serie que les dio origen, lo que puede desvirtuar la comprensión de la propuesta inicial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La alteración del discurso original. - Se podría considerar un plagio de la obra. - Se estarían violando los derechos de autor 	<ul style="list-style-type: none"> - El discurso se diversificará con las creaciones. - Las producciones transmedia se promoverán a través de múltiples plataformas digitales. 	<p>1. Partes y totalidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué papel tienen los productos transmedia en el éxito de la serie Miraculous? - ¿Cuáles son los capítulos de la serie Miraculous que han tomado en cuenta los fans para crear productos transmedia? - ¿Cómo se relacionan los productos transmedia creados por fans con la expansión narrativa de la serie Miraculous? - ¿Qué personajes consideran los fans para crear productos transmedia? - ¿Por qué las producciones de la comunidad de fans de la serie Miraculous se consideran productos transmedia? <p>2. Historias y cambios</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se ha desarrollado la serie Miraculous a lo largo de sus cinco temporadas actuales? - ¿Qué causa que los fans de Miraculous quieran participar en la expansión de la historia? 	<p>1. Partes y totalidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué papel tienen los productos transmedia en el éxito de la serie Miraculous? - ¿Cuáles son los capítulos de la serie Miraculous que han tomado en cuenta los fans para crear productos transmedia? - ¿Cómo se relacionan los productos transmedia creados por fans con la expansión narrativa de la serie Miraculous? - ¿Qué personajes consideran los fans para crear productos transmedia? <p>2. Historia y cambios</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué causa que los fans de Miraculous quieran participar en la expansión de la historia? <p>3. Categorías y características</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles son los productos transmedia más comunes entre la comunidad de fans de la serie Miraculous? 	<p>1. Partes y totalidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se relacionan los productos transmedia creados por fans con la expansión narrativa de la serie Miraculous? - ¿Por qué las producciones de la comunidad de fans de la serie Miraculous se consideran productos transmedia? <p>2. Historias y cambios</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo se ha desarrollado la serie Miraculous a lo largo de sus cinco temporadas actuales? - ¿De qué manera los productos transmedia de los fans se han desarrollado desde la primera temporada hasta la actual de la serie Miraculous? - ¿De qué manera los productos transmedia creados por fans se relacionan con la narrativa de la historia original de la serie Miraculous?

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

Después de haber enlistado y separado las preguntas respectivamente se determinó que la pregunta central del estudio es: **¿Por qué las producciones de la comunidad de fans de la serie animada *Miraculous* se consideran productos transmedia?** Y de ésta se originan dos preguntas específicas: **¿con qué características cuenta el producto transmedia para que los fans lo relacionen con la serie animada *Miraculous*?, ¿de qué forma los productos transmedia creados por fans se vinculan con la narrativa de la historia original de la serie *Miraculous*?**

1.3 Unidad de análisis

Se puede definir a la Unidad de análisis como el concepto que delimitará la investigación; esto sirve para que se vaya precisando un poco más y tenga una orientación más específica. Para Azcona, Manzini y Dorati (2013) la Unidad de análisis es entendida como el “tipo de objeto delimitado por el investigador para ser investigado [...]”. El referente de cualquier unidad de análisis es un concepto (p. 70).

Una vez concluido el estado del arte, se identificaron una serie de conceptos claves que sirvieron para identificar el problema de investigación, así como las preguntas de investigación. Los conceptos son: fans participativos-creadores, *fandom* transformativo, *fanarts*, *fanfics* e intertextualidad.

1.3.1 Problema y Preguntas de Investigación

El problema de investigación puede ser entendido como el punto de partida para buscar el vacío que hay sobre el tema. Es así como se dará inicio a explicar un fenómeno social a través de una Unidad de observación diferente a las que ya se han investigado con anterioridad.

A modo de complemento, a continuación, se muestra qué es un problema de investigación.

El problema de investigación, es el inicio o detonador de toda indagación; es lo que desencadena el quehacer científico. Es, al mismo tiempo, su norte y su guía. No hay investigación científica sin problema de investigación. El problema es una dificultad, es lo que se

quiere averiguar, explicar o resolver (*cit. pos.* Angulo 2011, p. 55).

Para llegar al problema de investigación, se hizo uso del problema práctico mostrado en el capítulo 1. En el problema de investigación se especificó lo que se desconocía sobre el tema, pero esta vez detallando tanto al objeto de estudio, como sus características. Esto hizo que hubiera una alteración en las preguntas al problema práctico, pues ahora funcionan como cuestionamientos directos al problema de investigación, en las cuales se precisan aspectos específicos sobre el conocimiento, que en este caso es sobre los productos transmedia.

Lo anterior queda demostrado en las matrices 6 y 7, las cuales se muestran en las siguientes imágenes.

Tabla 4.

Problema y preguntas de investigación

Matriz 6. Problema y preguntas de investigación	
Problema práctico Algunas producciones transmedia recuperan los elementos narrativos de la serie que les dio origen, lo que puede desvirtuar la comprensión de la propuesta inicial.	Problema de investigación Desconozco las cualidades de los elementos narrativos e intertextuales en los productos transmedia hechos por fans prosumidores de la serie Miraculous.
Pregunta general al problema práctico ¿Por qué las producciones de la comunidad de fans de la serie animada <i>Miraculous</i> se consideran productos transmedia?	Pregunta general al problema de investigación ¿Con qué características cuentan los productos transmedia realizados por la comunidad de fans de la serie <i>Miraculous</i> para considerarse un fandom transformativo?
Pregunta específica 1 al problema práctico ¿Con qué características cuenta el producto transmedia para que los fans lo relacionen con la serie animada <i>Miraculous</i> ?	Pregunta específica 1 al problema de investigación ¿Qué aspectos del fanfic y el fanart empleó la ilustradora del cómic para que el resto del fandom identifique y relacione su producto con la serie <i>Miraculous</i> ?
Pregunta específica 2 al problema práctico ¿De qué forma los productos transmedia creados por fans se vinculan con la narrativa de la historia original de la serie <i>Miraculous</i> ?	Pregunta específica 2 al problema de investigación ¿Cuáles son las características intertextuales de los productos transmedia creados por fans para relacionarse con el universo narrativo de la serie <i>Miraculous</i> ?

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

Tabla 5

Sentido teórico del problema y preguntas de investigación

Matriz 7. Sentido teórico del problema y preguntas de investigación			
Conceptos	Sentido	Teorías	Áreas
<p>Problema de investigación</p> <p>Desconozco las cualidades de los elementos narrativos e intertextuales en los productos transmedia hechos por fans prosumidores de la serie Miraculous.</p>	<p>Los conceptos fueron seleccionados ya que se busca saber las características narrativas e intertextuales que los fans prosumidores retoman de determinada producción para realizar productos transmedia.</p>	<p>La muerte del autor y dominio del código narrativo Autor: Roland Barthes</p> <p>Continuación y prolongación de una obra Autor: Gerard Genette</p> <p>Silencio y abstención Autora: Julia Kristeva</p> <p>Modelo de análisis narrativo Autor: Hugo López</p>	<p>Comunicación y narrativa</p>
<p>Pregunta general al problema de investigación</p> <p>¿Con qué características cuentan los productos transmedia realizados por la comunidad de fans de la serie Miraculous para considerarse un fandom transformativo?</p>	<p>El concepto de fandom transformativo se eligió puesto que este tipo de comunidad se considera no autorizada, ya que los fans modifican la narrativa de la producción que les gusta y crean productos modificando una parte de la historia.</p>	<p>Narrativas transmedia Autores: Henry Jenkins y Carlos Scolari</p> <p>La muerte del autor Autor: Roland Barthes</p>	

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

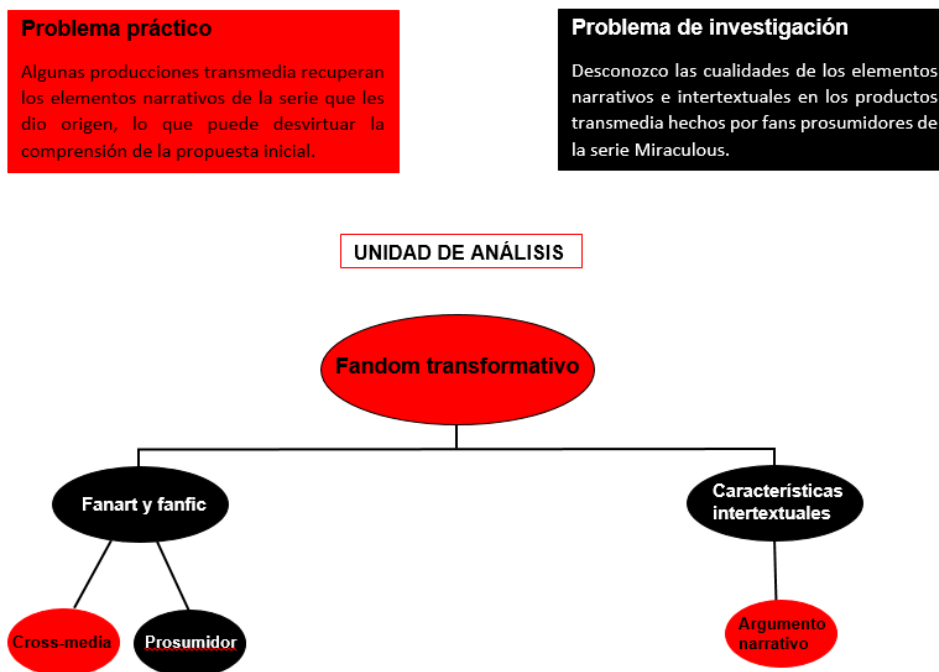
1.3.2 Esquema de la Unidad de Análisis

Una vez realizadas las matrices 5 y 6, se elaboró el esquema de categorías. Este esquema es una unidad de análisis, en la cual hay conceptos clave que ayudarán en la investigación. Se muestran cuatro variables dependientes, en palabras de Azcona, Manzini y Dorati (2013) son “aquellas características que se desea investigar en los objetos seleccionados y que pueden adoptar diversos valores de tipo cualitativo o cuantitativo” (p. 75).

El esquema en cuestión se muestra en la siguiente imagen.

Figura 1

Unidad de análisis



Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid

1.4 Objetivos de las Preguntas

Un objetivo de investigación es “hablar de las contribuciones que haremos a la disciplina, pueden consistir en un hallazgo, una comprobación, una demostración, la aportación de una clasificación, la descripción de una estructura, una refutación o la aportación de un conocimiento teórico” (Camacho y Lara, 2008, p. 37).

Los elementos que llevan los objetivos son: verbo, sujeto y predicado. El verbo debe estar en infinitivo y como modo de guía se emplea la taxonomía de Bloom, la cual clasifica a los verbos entre conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación (Rodríguez, 2022).

Con base en la pregunta general y las preguntas específicas presentadas anteriormente se eligió un verbo de la taxonomía de Bloom para adaptar dichas

preguntas a los objetivos. El objetivo general es: **establecer los elementos que llevan a las creaciones de la comunidad de fans de la serie animada *Miraculous* a ser un producto transmedia**. Y los objetivos específicos son: **comparar las similitudes que encuentran los fans consumidores entre el producto transmedia y la serie con los elementos empleados por la creadora del producto y explicar la relación entre los productos transmedia hechos por fans con la historia original de la serie *Miraculous* para extender su universo narrativo**.

Tabla 6.

Preguntas y objetivos

Matriz 3. Objetivos y preguntas	
Preguntas de sentido común	Objetivos
<p>Pregunta general</p> <p>¿Por qué las producciones de la comunidad de fans de la serie animada <i>Miraculous</i> se consideran productos transmedia?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Establecer los elementos que llevan a las creaciones de la comunidad de fans de la serie animada <i>Miraculous</i> a ser un producto transmedia</p>
<p>Pregunta específica 1</p> <p>¿Con qué características cuenta el producto transmedia para que los fans lo relacionen con la serie animada <i>Miraculous</i>?</p>	<p>Objetivo específico 1</p> <p>Comparar las similitudes que encuentran los fans consumidores entre el producto transmedia y la serie con los elementos empleados por la creadora del producto</p>
<p>Pregunta específica 2</p> <p>¿De qué forma los productos transmedia creados por fans se relacionan con la narrativa de la historia original de la serie <i>Miraculous</i>?</p>	<p>Objetivo específico 2</p> <p>Explicar la relación entre los productos transmedia hechos por fans con la historia original de la serie <i>Miraculous</i> para extender su universo narrativo</p>

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

1.5 Justificación

Durante la búsqueda de observables se localizaron una serie de datos que muestran lo que ya se ha encontrado acerca del tema y el tópico. Por ejemplo, la trayectoria de la serie en múltiples países, ya que *Miraculous* comenzó transmisiones primero en Corea, Francia y Estados Unidos (Martínez, 2017). Debido al impacto que tuvo en dichos países, pasaron de ser 3 a más de 130 los países que transmitía la serie en sus respectivos canales televisivos. Lo anterior dio paso a que la empresa Bandai buscará la licencia de la marca para llevar los juguetes a diversos países, entre ellos México (Martínez, 2017).

Respecto a las narrativas transmedia, distintas fuentes mostraron que las comunidades de fans basan sus historias e ilustraciones en el relato original y que éstas pueden alterar la narración base, así como tener influencia en el futuro de la historia original. Los mismos creadores de diversas historias consideran a los productos hechos por fans relevantes para dar a conocer sus series a más personas, que empresas dedicadas a hacer mercancía se interesen por la marca y fabriquen productos de la serie. Prácticamente, es una manera de hacer publicidad gratuita; el ejemplo de una franquicia en específico es *Star Wars*, pues tanta fue la influencia de los fans, que los productores alargaron la historia y agregaron cosas que no se contemplaban al principio. Esto último también es conocido como “*fan service*”, entendido como “contenido añadido para entretener a los fans” (Hernández, 2019, párr. 2).

La historia creada por George Lucas en el año 1977 tuvo un alcance inimaginable, ya que en 1983 muchos fans creyeron que sería el fin de *Star Wars*, sin embargo, 16 años después, el relato regresa con 3 películas más, pero esta vez como precuela para explicar lo ocurrido en el primer filme del universo narrativo. No obstante, 20 años después, *The Walt Disney Company* adquiere a *Lucas Film* y obtiene los derechos de la franquicia, planeando así, una nueva trilogía (Rodas, 2017).

El universo de *Star Wars* demuestra que “la narrativa transmedia ha estado presente y ha sido clave para la vigencia de esta saga cinematográfica a lo largo de 40 años. Su presencia en el intermedio de años entre cada trilogía ha sido lo que

ha mantenido a los fans unidos y recordándoles que aún hay más cosas por contar de Star Wars” (Rodas, 2017, p. 41)

Por medio de las redes sociales los consumidores pasan a ser prosumidores, ya que participan en la expansión del mundo narrativo de su historia favorita. Los fans crean universos alternos del relato original y cambian las personalidades de los personajes, así como emparejarlos con otros que tal vez ni siquiera pertenecen al mismo universo narrativo.

Para que sus productos tengan mayor alcance, los fans deben tomar en cuenta la red social por la que compartirán, con personas de su misma comunidad, los contenidos generados, puesto que tienen que ser las correctas para que los usuarios tengan una buena experiencia a la hora de consumirlas. Dichas creaciones mostrarán una visión diferente del relato original, considerándose una expansión de éste.

Para encontrar el vacío de conocimiento, se reflexionó sobre la manera de cómo llenarlo; por lo cual, se pensó que la justificación lógica de esta investigación es la siguiente:

Estoy estudiando algunas producciones transmedia que recuperan la narrativa original de la serie que les dio origen, porque quiero analizar por qué las producciones de la comunidad de fans, de la serie animada *Miraculous*, se consideran productos transmedia, para finalmente, comprender cómo los elementos narrativos que se desarrollan en los productos transmedia son una extensión de la serie, creando universos narrativos diferentes.

Lo anterior nos muestra “cuál es la ausencia de conocimiento que detectamos y de qué manera su indagación ayudará a resolver toda una serie de interrogantes” (Camacho y Lara, 2008, p. 30).

1.5.1 Unidades de Observación

La unidad de observación se puede entender como el objeto que se investigará, ya sean sujetos o documentos. Se debe delimitar tanto el tiempo, como el espacio, ya que de este dependerá la recolección de datos y, por lo tanto, repercutirá en la investigación. (Azcona, Manzini y Dorati, 2013)

El primer sujeto de estudio es la ilustradora digital Aracely Calderón (Arachely). Es mujer, cuenta con 20 años y estudia una licenciatura. Actualmente se dedica a realizar ilustraciones sobre pedido. Los demás sujetos de estudio son 5 fans pertenecientes a la comunidad de fans de la serie desde el año 2016, y que siguen el trabajo de la ilustradora, dichas fans actualmente continúan activas en el fandom. El resto de los sujetos de estudio son documentos: serie animada *Miraculous* y un cómic digital titulado *Es mi culpa* (2017).

El proyecto pretende estudiar eventos que se han realizado a partir del 2016 que es cuando la serie *Miraculous* llega a Latinoamérica y comienzan a salir productos transmedia realizados por fans hasta la época actual, ya que la serie continúa en emisión y la comunidad sigue activa en redes sociales. Se comparará el documento escrito y visual con el relato original en el que se basa. El proyecto se llevará a cabo en México, porque tanto la ilustradora como la gran mayoría de las personas que siguen su trabajo son de dicho país.

En la siguiente Matriz se muestra la justificación lógica y las unidades de observación.

Tabla 7

Justificación lógica y Unidad de observación

Matriz 4. Justificación lógica y Unidad de observación	
Justificación lógica	Unidad de observación
<p>Estoy estudiando algunas producciones transmedia que recuperan la narrativa original de la serie que les dio origen, porque quiero analizar por qué las producciones de la comunidad de fans, de la serie animada <i>Miraculous</i>, se consideran productos transmedia, para finalmente, comprender cómo los elementos narrativos que se desarrollan en los productos transmedia son una extensión de la serie, creando universos narrativos diferentes.</p>	<p>Sujetos de estudio. El primer sujeto de estudio es la ilustradora digital Aracely Calderón (Arachely). Es mujer, cuenta con 20 años y estudia una licenciatura. Actualmente se dedica a realizar ilustraciones sobre pedido.</p> <p>Los demás sujetos de estudio son 5 fans pertenecientes al fandom de la serie desde el año 2016, y que consumen el trabajo de la ilustradora.</p> <p>El resto de sujetos de estudio son documentos: la serie animada <i>Miraculous</i> y el cómic digital "Es mi culpa" (2017).</p> <p>Temporalidad. El proyecto pretende estudiar eventos que se han realizado a partir del 2016 que es cuando la serie <i>Miraculous</i> llega a Latinoamérica y comienzan a salir productos transmedia realizados por fans hasta la época actual, ya que la serie continúa en emisión y la comunidad de fans sigue activa en redes sociales.</p> <p>Espacio. El proyecto se llevará a cabo en México, porque tanto la ilustradora como la gran mayoría de las personas que siguen su trabajo son de dicho país.</p>

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

Tras realizar un acercamiento sobre el tema transmedia en este capítulo y determinar a los sujetos de estudios, en el siguiente capítulo se explicará la relevancia de las comunidades de fans en una investigación, ya que se mostrará la forma en que otros investigadores interesados en el tema transmedia han realizado sus respectivas indagaciones y a qué conclusiones llegaron tras estudiar determinada comunidad de fans de programas y series, sobre todo de índole histórico. Lo anterior pondrá en evidencia los puntos más importantes que se manejan entre los fandoms y así determinar los conceptos clave de la presente tesis.

Capítulo 2. Perspectiva Teórica

Para darle al lector un mayor panorama de la llamada perspectiva teórica, se explicarán las palabras que componen este concepto. El término perspectiva dentro de una investigación es cuando, a partir de su visión, un investigador observa un fenómeno social en el contexto en el que se mueve, así como los conocimientos previos que tiene. Ortiz (2003), define perspectiva como “Uno de los principales criterios para evaluar una teoría. Una teoría posee más perspectiva cuanto mayor cantidad de fenómenos explique” (p. 126).

En cuanto al término teoría, podemos explicarlo como un dicho científico que sustentará el trabajo; es decir, es la base con la que se demostrará el fenómeno que se busca explicar. Desde el punto de vista de Noreña (2020), se trata de “un conjunto de conceptos, definiciones y proposiciones sistemáticamente interrelacionados que se avanzan para explicar o predecir fenómenos (hechos)” (p. 67).

Este capítulo tiene por objetivo mostrar al lector los antecedentes del presente tema de investigación, las teorías y metodologías que se han empleado, así como los resultados que han arrojado. Lo anterior sirve para retomar las teorías que sustentarán la investigación, pero también tomando en cuenta otras que no se habían considerado para explicar el fenómeno social. Finalmente, se mostrará cómo se definieron las categorías y variables clave para el Marco conceptual.

2.1 Estado del Arte

El estado del arte, también llamado estado de la cuestión es una indagación acerca de una investigación en diferentes fuentes; por lo tanto, se trata de revisar la forma en que otros investigadores han trabajado determinado tema. Guevara (2016) considera que “El estado del arte es una revisión de las propuestas de investigación y sus productos y el desarrollo teórico, investigativo y social de un fenómeno” (p. 169). En pocas palabras, y según Guevara (2016), “se podría hablar de la investigación sobre la investigación” (p. 168).

Para el estado del arte del presente tema, se buscaron fuentes en una base

de datos, se optó por la plataforma de Biblioteca digital de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, las investigaciones se dividen en: capítulos de libros y artículos de revista. La mayoría de las fuentes se centran en un determinado programa televisivo. Sin embargo, hay investigadores que decidieron ejemplificar los conceptos sobre el tema a través de diferentes programas televisivos. A pesar de estas diferencias, cada investigación trata de explicar el fenómeno de las comunidades de fans de acuerdo con su interpretación y objeto de estudio.

Para facilitar la organización del estado del arte se realizó la Matriz 5, la cual cuenta con 5 apartados; lo anterior, sirve para tener precisión de los datos de cada fuente, la información que se requirió fue: tipo de fuente (bibliográfica y/o hemerográfica); descripción de aspectos teóricos; listado de conceptos clave asociados a los aspectos teóricos; descripción de aspectos metodológicos; y descripción de conclusiones, resultados o hallazgos. A continuación, se muestra un fragmento de la mencionada Matriz con una de las 6 fuentes consultadas.

Tabla 8

Estado del arte

Matriz 5. Estado del arte					
No.	Tipo de fuente (Bibliográfica y/o Hemerográfica)	Descripción de aspectos teóricos	Listado de conceptos clave asociados a los aspectos teóricos	Descripción de aspectos metodológicos	Descripción de conclusiones, resultados o hallazgos
1	Bibliográfica (capítulo de libro) Ferrerías, J. & Torrado, S. (2017). Series de ficción, fenómeno fan y narrativas transmedia. En territorios transmedia y narrativas audiovisuales (pp. 57-88) Editorial UOC.	En este capítulo los autores explican que los fandoms de las series históricas españolas: Isabel y el Ministerio del Tiempo comienzan a crear contenido en diversos idiomas para lograr que las series tengan espectadores diferentes a los hispanohablantes. Y que las series sean detonantes para aprender un nuevo idioma. Se emplea el término de la economía del regalo. Los autores lo definen como las producciones hechas por fans de manera voluntaria, es decir, que no reciben ninguna remuneración.	<ul style="list-style-type: none"> • Gift Economy (Economía del regalo) • Fansubbing • Fandoms transculturales y transnacionales • Fan Works • Merchandising • Fans creadores • Fans consumidores • Afinidad efectiva • Fansubs • Period dramas • Crossovers 	Se implementó la perspectiva cualitativa. Sus principales ejes fueron la etnografía virtual y el análisis de contenido. Se empleó la observación no participante y se dividió en dos partes. La primera consistió en analizar contenidos audiovisuales, textos visuales y escritos acerca de temas históricos y las biografías de personajes que aparecen en series españolas y británicas. Dichos contenidos fueron publicados en las redes sociales: Twitter, Tumblr y YouTube.	Los respectivos fandoms de las series analizadas tienen cierta preocupación por crear contenidos transmedia de calidad y que lleguen a fans de otros países. Es a partir de la organización de los fandoms que se identifican dos tipos de fans: los creadores y los consumidores. Sin embargo, ambos buscan el mismo fin; generar e interactuar con el contenido que se basa en las series que les gustan, así como traspasar la barrera del idioma.

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

2.1.1 Aspectos Teóricos de la Narrativa Transmedia

Una vez mostrada la manera en que se recopilaron los antecedentes del tema, se explicará exhaustivamente cada fuente consultada. Para mayor comprensión y

facilidad de identificación de las investigaciones, primero se presentarán las fuentes de capítulos de libros y, posteriormente, los artículos de revista.

La primera fuente se titula “Series de ficción, fenómeno fan y narrativas transmedia”. Dicha investigación pertenece al capítulo 3 del libro *Territorios transmedia y narrativas audiovisuales* (2017). Los autores definen una serie de conceptos utilizados en las comunidades de fans y dan un breve acercamiento al lector sobre las series históricas de origen español para explicar el fenómeno fan. En primer lugar, se explica que los fandoms de las series históricas españolas, *Isabel* y *El Ministerio del Tiempo*, comienzan a crear contenido en diversos idiomas para lograr que dichas producciones tengan espectadores diferentes a los hispanohablantes. Además de que las series sean detonantes para aprender un nuevo idioma (Torrado et al., 2017).

En dicho capítulo se emplea el término economía del regalo. Los autores lo definen como las producciones hechas por fans de manera voluntaria; es decir, que no reciben ninguna remuneración. A pesar de los límites geográficos, lingüísticos y culturales, los productos transmedia hechos por fans unen a la comunidad, pero para esto debe haber una base; por ejemplo, en las series *Isabel* y *El Ministerio del Tiempo*, son producidas y emitidas en España, pero tienen repercusión en Latinoamérica y en aquellas personas interesadas en las series históricas (*Period dramas*) (Torrado et al., 2017). Durante los últimos años el fenómeno fan ha ido en aumento y se ha hecho visible ante la sociedad. Las producciones fan y la narrativa transmedia fragmentan el relato, considerándose dos realidades para la expansión de una historia.

Como se mencionó al principio, a lo largo del capítulo se usaron una serie de términos que los autores iban definiendo, y que al mismo tiempo servían para que el lector tuviera un panorama más amplio de lo que se estaba analizando. Los términos con mayor relevancia son: *Gift Economy* (Economía del regalo), *Fansubbing*², *Fan works*, *Merchandising*, Fans creadores, Fans consumidores, Fan, *Fanfiction*, Canon y Fanon³ (Torrado et al., 2017).

² Subtítulos de series y películas hechos por fans (Torrado et al., 2017).

³ Es la ficción no oficial creada a partir de productos de origen fan. Respetan la estructura del relato original, solo buscan complementarlo y enriquecerlo (Landeros, 2021).

La segunda investigación se titula “Series, fans y fandom studies” de la autora María del Mar Grandío Pérez, la cual se encuentra en el libro *Adictos a las series, 50 años de lecciones de los fans* (2016). En ella, se explica que, en las primeras aproximaciones académicas, se relacionaban a los fans con las *gruppies*, que la autora describe como personas que muestran euforia cuando están ante una cosa que les gusta. Al igual que el anterior autor, ésta explica términos usados por fans, además de algunos tipos de fans, los cuales los identifica de la siguiente manera:

a. Fans buscadores-extratextuales son aquellos que se dedican a buscar información más allá de la que proporcionan los mismos capítulos de la historia. Los datos que encuentren pueden ser generados de manera oficial, o por periodistas, blogueros o personas de la misma comunidad de fans. Éstos se dedican únicamente a buscar, es decir, no tendrá otra interacción con más usuarios.

b. Fans participativos-conversadores, quienes además de buscar información sobre la historia, tienden a comentar los episodios con otros fans, especialmente en la red social Twitter, usando hashtags o palabras clave para filtrar la información.

c. Fans participativos-creadores, éstos son prosumidores, es decir, crean productos basados en su historia favorita, dejando volar su imaginación y emociones.

d. Fans participativos-activistas: se unen y por medio de Twitter utilizan una determinada etiqueta para lograr que se haga algo con su serie favorita, por ejemplo: que se renueve.

Según la autora, los productos más populares hechos por fans son:

a. Fan Arts: dibujos tradicionales y digitales de un determinado producto de la cultura popular.

b. Fan Fictions: relatos que pueden ser breves o tan extensos como una novela. Existe una tipología de *Fan fictions*, la cual se basa en los personajes o su extensión.

c. Fan Vid: se combinan canciones y escenas de series o películas en un video.

d. Memes: ideas, frases o conceptos que se presentan de manera textual o visual a los usuarios. Los memes hechos por fans se muestran con videos cortos o fotos sobre el relato que siguen (Grandío, 2016).

Los conceptos clave de esta fuente son: *Gruppies*, *Seriéfilo*, *Fans*

participativos- creadores, *Fan Arts, Fan Fictions Fan Vid* y Memes.

La última investigación bibliográfica se llama “Narrativas audiovisuales transmedia y social media”. Se encuentra en el libro *La evolución de la narrativa audiovisual: analógica, transmedia y social media* (2021). El autor es Gerardo Karbaum Padilla. El autor explica que las principales características de las narrativas transmedia son que las historias se extiendan a través de diversos medios y que la audiencia crea versiones extraoficiales de las historias que les apasionan (Karbaum, 2021).

El autor realiza una diferenciación de las redes sociales basada en el propósito para lo que fueron creadas; éstas son:

a. Redes sociales horizontales: se dirigen a públicos masivos. Las más conocidas son *Facebook* y *Twitter*.

b. Redes sociales de contenidos: los usuarios se dividen entre los que crean, intercambian y distribuyen. Los ejemplos con mayor número de usuarios son *YouTube* e *Instagram*.

c. Redes sociales profesionales: su objetivo es ayudar al desarrollo profesional de sus usuarios, ya que sirve de vínculo entre ellos y las organizaciones. (Karbaum, 2021).

Los conceptos importantes son: narrativas transmedia, realizadores de versiones extraoficiales, intertextualidad transmedia, narrativas humanas y prosumidores mediáticos.

La primera fuente hemerográfica se titula “Entre fans anda el juego: audiencias creativas, series de televisión y narrativas transmedia” (2016). La autora es María Josefa Establés Heras. Este trabajo realiza una investigación sobre una serie histórica y ella pertenece a dicha comunidad de fans, por lo cual, explica lo que significa que un investigador sea fan de su objeto de estudio. Ella lo denomina aca-fan (Establés, 2016).

Establés recopila lo afirmado por distintos autores y a partir de esto muestra un listado sobre las características de las narrativas transmedia:

1. El relato debe poder expandirse por diferentes medios y la historia debe contarse de la mejor manera.

2. Dicha expansión debe poder darse tanto por parte de los creadores (*Top-down*) de la historia original, o desde abajo (*Bottom-up*) por la audiencia (CGU- Contenidos Generados por los usuarios).

3. La capacidad que pueda tener el universo narrativo base para poder expandir su historia en diferentes medios. Hasta cierto momento cada expansión puede tener un cierto grado de autonomía (Jenkins 2003, 2006, 2009; Guerrero-Pico y Scolari, 2016; Scolari, 2013, citados por Establés, 2016). En esta investigación, los conceptos relevantes son: Aca-fan⁴, Narrativas Transmedia, Canon, Fanon, *Top-down*, *Bottom-up* y CGU⁵.

El siguiente artículo se titula “El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas” (2017). Los autores son: Carlos Scolari y María Josefa Establés Heras. Estos autores se centran en explicar un poco sobre las producciones transmedia. En el artículo, se explica cómo, las narrativas transmedia van más allá de una adaptación del relato original, ya que lo que se cuenta en un medio difiere de lo que se publica en otro. El canon⁶ se complementa con las creaciones de los fans (Scolari y Establés, 2017).

El productor se centrará en diseñar la estrategia transmedia; es decir, la parte específica de la historia original que se propagará por un medio en específico. Los autores identifican las diferencias entre los conceptos: Mundo Transmedial y Narrativa Transmedia. Por un lado, el mundo transmedial se centra en las propiedades abstractas que atraviesan a un determinado universo narrativo y los productos que de éste se derivan. Por otro lado, la Narrativa Transmedia se concentra en la narración de un relato a través de diferentes medios (Scolari y Establés, 2017). Los conceptos relevantes son: *Cult TV*, Narrativa Transmedia, *Transmedia producer* (productor transmedia), *Fan fiction*, Ministéricos, Mundo transmedial.

La última fuente consultada se llama “Expansión narrativa de Víctor Ros: Transmedia Storytelling en Twitter” (2015). Su autora es Mónica Barrientos-Bueno. A diferencia de las investigaciones anteriores, ésta se enfoca, únicamente, en la red

⁴ Académico fan.

⁵ Contenidos generados por los usuarios.

⁶ Producción oficial.

social *Twitter* y la interacción de una cuenta de uno de los personajes de la serie que se está analizando, pues es por medio de esta cuenta que los fans interactúan con los personajes y así se enteran de datos extra que no salieron en la serie transmitida. Barrientos se enfoca más en los consumidores (Barrientos-Bueno, 2015).

Para la autora, la narrativa transmedia es cuando se cuentan distintos relatos de una misma historia y que serán publicados en diferentes canales. La construcción de mundos, el universo en el que se desarrolla el relato tiene un estrecho vínculo con las estrategias implementadas para adentrar al espectador a la historia. Los consumidores son relevantes para la realización de las narrativas transmedia, pues tienen un papel activo por el hecho de compartir sus intereses con otros fans. En esta investigación, los conceptos clave son: narrativa transmedia, temporalización interna del relato, comprensiones narrativas y realización (Barrientos-Bueno, 2015).

Las seis investigaciones tienen en común la Teoría de Narrativas transmedia. Como su nombre lo indica, se centra en proponer una forma de entender lo que conlleva una producción transmedia. Todos los textos trataron de explicar el fenómeno fan utilizando esta teoría, pero también los autores buscaron emplear y definir distintos términos creados a partir de sus propias experiencias en diferentes fandoms.

2.1.2 Aspectos Metodológicos de Investigación de Relatos Transmedia

La primera investigación (Ferrerías y Torrado, 2017), implementó la perspectiva cualitativa. Sus principales ejes fueron la etnografía virtual y el análisis de contenido. Se usó la observación no participante y se dividió en dos partes. La primera consistió en analizar contenidos audiovisuales, textos visuales y escritos acerca de temas históricos y las biografías de personajes que aparecen en series españolas y británicas. Dichos contenidos fueron publicados en las redes sociales: *Twitter*, *Tumblr* y *YouTube*. La segunda parte se centra en páginas web dedicadas a subtítular series y películas.

La segunda (Grandío, 2016), hizo un análisis de contenido y se utilizó la observación no participante, ya que se usaron algunas comunidades de fans para ejemplificar los conceptos presentados.

La tercera (Karbaum, 2021), realizó un análisis de contenido y se utilizó la observación no participante, puesto que, con el objetivo de ejemplificar lo explicado, se mencionaron las cuentas en redes sociales de diferentes marcas, como lo son: *Zoom*, *PlayGround*, *BBC*, *Lab RTVE*, entre otras.

La cuarta fuente (Estábles, 2016), empleó el análisis interpretativo de los productos realizados y publicados por fans en plataformas digitales. También se realizó una encuesta que fue respondida por 20 fans. Finalmente, se recopilaron los hashtags usados en *Twitter* por la comunidad de fans de la serie *El Ministerio Del Tiempo* durante la emisión de su primera temporada.

En la quinta (Scolari y Establés, 2017) optaron por el uso de la observación participante, ya que la investigadora está dentro de la comunidad de fans de la serie *El Ministerio del Tiempo*. Se hizo análisis de datos, puesto que se hace una recopilación de los contenidos hechos por la comunidad de fans. Estudio de caso. Se explica de manera general de lo que trata la serie en cada temporada y el papel que los fans jugaron mientras se transmitía cada una de éstas.

La sexta y última investigación (Barrientos-Bueno, 2015) hizo un análisis del perfil personal en *Twitter* del protagonista de la serie Víctor Ros, centrándose en los *tweets* publicados del 10 de diciembre de 2014 al 11 de enero de 2015. Se emplea el estudio de caso con el fin de conocer la manera en la que se está aplicando la narrativa transmedia en el objeto de estudio. Se eligió esta serie para observar el uso de la red social *Twitter* como recurso narrativo.

Cada una de las investigaciones acerca del tema, optó por adentrarse en él de manera distinta, puesto que adaptaron su metodología a la forma en que las comunidades de fans se desenvuelven sobre una determinada producción audiovisual.

2.1.3 Hallazgos y Resultados Relevantes

La primera fuente encontró que los respectivos *fandoms* de las series analizadas

tienen cierta preocupación por crear contenidos transmedia de calidad y que lleguen a fans de otros países. Es a partir de la organización de los *fandoms* que se identifican dos tipos de fans: los creadores y los consumidores; sin embargo, ambos buscan el mismo fin: generar e interactuar con el contenido que se basa en las series que les gustan, así como traspasar la barrera del idioma con otros integrantes de su comunidad.

Mientras unas producciones de fans expanden la historia respetando los argumentos de la original, otros se encargan de experimentar con nuevas propuestas sobre la historia en la que se basan, la cual no difiere del todo de lo planteado en la serie. Las producciones fans deben tomarse en cuenta para extender las narraciones (Ferrerías y Torrado, 2017).

En la segunda investigación se mostró que las empresas dedicadas al entretenimiento han comprendido que, durante los últimos años, la manera de consumir series ha cambiado; por lo tanto, ahora toman en cuenta a los espectadores desde el inicio de la idea para una nueva historia, hasta la etapa final.

Netflix ha mostrado saber desempeñarse en el mundo digital, ya que toma en cuenta a las comunidades de fans que poco a poco van tomando una mayor relevancia. Lo anterior muestra cierta ventaja sobre aquellas productoras televisivas que aún dudan adentrarse a internet (Grandío, 2016).

El último trabajo de origen bibliográfico, arrojó que los prosumidores mediáticos tienen un papel importante, ya que expanden los relatos con versiones alternas al canon oficial. En los últimos años se ha notado un aumento en la participación creativa, esto debido a que, actualmente, hay mayor accesibilidad a dispositivos para crear determinados contenidos y distribuirlos. Las narrativas social media son un paso evolutivo para la comunicación humana. Las narrativas transmedia y las narrativas social media no son incompatibles, pero se pueden encontrar unas en las otras (Karbaum, 2021).

La primera investigación de un artículo de revista mostró que los universos narrativos de las series *Isabel* y *El Ministerio del Tiempo* se han ido expandiendo debido al Fanon. La televisora que transmite ambas series (TVE) ha notado la relevancia que tienen las comunidades de fans, por eso ha ido impulsando la

participación de éstos en diferentes perspectivas.

En el caso de *Isabel*, el fanon ha tenido repercusión en cuanto a la creación de productos transmedia. Mientras que en el caso de la serie *El Ministerio del Tiempo*, su comunidad de fans ha influido en la manera de dar a conocer la serie por medio de *Facebook* y *Twitter*, así como en la parte turística⁷ de los lugares que se muestran en la historia. Ambas producciones han traspasado las fronteras de su país de origen: España (Estábles, 2016).

Para la segunda investigación las narrativas transmedia son una estrategia de utilidad para tener consumidores leales para un producto. La serie *El Ministerio del Tiempo* es ejemplo de narrativa transmedia táctica, ya que, con ayuda de sus fans, se fue expandiendo por diferentes plataformas. Originalmente la historia fue creada para transmitirse por un único medio, televisión, a diferencia de otros proyectos que desde el inicio son pensados para ser transmedia, es decir, narrativa transmedia estratégica (Scolari y Estábles, 2017).

La última fuente hemerográfica demuestra que la serie Víctor Ros es contada en dos pantallas, siendo *Twitter* de vital importancia para los fans, ya que en el perfil del protagonista se dan a conocer datos que en ninguno de los seis capítulos se mostró. Cada plataforma en la que se ha distribuido la serie es tomada como una nueva forma de acceder al universo narrativo de Víctor Ros. La expansión de la historia en múltiples plataformas conlleva a planear el contenido que se publicará (Barrientos- Bueno, 2015).

Una similitud que se encontró en las fuentes previamente explicadas es que la mayoría de éstas tenía como objeto de estudio una serie televisiva de género histórico, siendo la más popular la que se titula *El ministerio del tiempo*⁸.

⁷ Algunos de los lugares más emblemáticos de España que se han mostrado en la serie de ficción histórica “El Ministerio del Tiempo” son: El Museo del Ferrocarril de Madrid; El castillo Loarre, en Huesca; El Corral de Comedias de Almagro; El castillo de Guadamur, en Toledo; Peñíscola; El Palacio de la Duquesa de Sueca, en Madrid (Alós, 2019) .

⁸ El título de la serie es “El Ministerio del tiempo”, esta es una institución gubernamental autónoma y secreta. Únicamente los reyes, presidente y personas en específico saben de su existencia. El objetivo del Ministerio es identificar y detener a cualquier sujeto del pasado llegar al presente o viceversa, puesto que buscan utilizar la historia en beneficio propio (Corporación de Radiotelevisión Española, s. f.).

2.2 Marco Teórico

Conforme a las fuentes consultadas para estructurar el estado del arte, así como los conocimientos previos al inicio de esta investigación, se identificó a la narrativa transmedia como la teoría necesaria para explicar el fenómeno fan. Los autores de estas teorías han trabajado en conjunto para lograr entender las comunidades de fans, por lo tanto, se les considera los máximos exponentes sobre el tema de las Narrativas transmedia.

No obstante, y debido a la unidad de observación para esta investigación, se consideró a la Intertextualidad. Esta mirada teórica, se enfoca más al área narrativa y discursiva, por lo tanto, servirán de complemento a las narrativas transmedia.

2.2.1 Mosaico teórico: Narrativas Transmedia e Intertextualidad; Silencio y Abstención, Estructura literaria, Continuación y Prolongación la Muerte del Autor y Dominio de Código Narrativo

2.2.1.1 Área de Relación Disciplinar: Narrativas Transmedia

En palabras de (Scolari, 2013), las narrativas transmedia “son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (p.23).

El área de relación disciplinar es la comunicación y narrativa, puesto que, como se ve en la cita anterior, los relatos comenzarán a propagarse a través de diferentes formas y diversos medios. Los responsables de dicha propagación pueden ser los mismos creadores del relato original, marcas⁹ interesadas en colaborar con el proyecto audiovisual, o la comunidad de fans que ha ido ganando a lo largo del tiempo a partir de su salida al mercado. Es en la última en la que nos centraremos en esta investigación.

⁹ El estudio de animación Zag se encarga de animar la serie *Miraculous: Las aventuras de Ladybug* y ha concedido la licencia del programa a diversas marcas para sacar al mercado mexicano distintos tipos de productos, como lo son: zapatos, productos escolares, cosmética infantil, novedades, accesorios, libros, ropa, artículos para fiesta, patines, bicicletas, juguetes, entre otros (Admin, 2022).

La primera persona en acuñar el término narrativa transmedia fue el académico Henry Jenkins, quién a través de un artículo en *Technology Review* en el año 2003 dio a conocer dicho concepto (Scolari, 2013). Jenkins plantea que “hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales” (Jenkins, 2003 citado por Scolari, 2013).

Para el año 2013, Carlos Scolari retoma lo dicho por Jenkins en su libro *Narrativas Transmedia*. El texto mencionado se utiliza para esta investigación, ya que no solo menciona lo dicho por Jenkins, también anexa términos utilizados en las comunidades de fans, así como ejemplificarlos con programas televisivos y películas de la cultura popular, ya que, aunque pasen los años, no dejan de estar de moda y sus comunidades de fans siguen en aumento.

2.2.1.2 Intertextualidad

Julia Kristeva es la primera en emplear el término Intertextualidad en 1967 (Higuera, Naranjo, Carrillo y Cueva, 2015). Para esta autora, “todo texto se construye como un mosaico de citas, todo texto es la absorción y transformación de otro texto” (*cit. pos.* Higuera, Naranjo, Carrillo y Cueva, 2015, p. 191).

Es a partir de lo propuesto por Kristeva que otros autores le dan su propia definición a la Intertextualidad. Una de estas nuevas definiciones es de Marinkovich, el cual piensa que es “como una relación de copresencia entre dos o más textos o la presencia de un texto en otro. La forma más explícita y literal de intertextualidad es la citación y la menos explícita es el plagio o también la alusión” (Marinkovich, 1998, citado por Higuera, Naranjo, Carrillo y Cueva, 2015, p. 191).

Para Kristeva (1981) la escritura pone en evidencia dos posibilidades para la semiótica literaria y es que “el silencio y la abstención, o la continuación del esfuerzo para elaborar un modelo isomórfico con respecto a esa otra lógica” (p.187). En otras palabras, la autora hace referencia a que la creación de un nuevo discurso, en la mayoría de las ocasiones tiene a otro como base en el que aquellos posibles autores del nuevo discurso decidirán si mantenerse en silencio, abstenerse o inclinarse por dar continuación y que, por lo tanto, podrán vincular su creación a la original.

Mijail Bajtín citado por Kristeva (1981), sostiene que la estructura literaria se elabora con relación a otra, puesto que, la palabra literaria es un cruce de superficies textuales, un diálogo de muchas escrituras conformadas por el escritor, el destinatario o personaje y del contexto cultural anterior o actual.

Genette (1989) explica los términos *continuación* y *prolongación* de una obra. Mientras que el primero es dar seguimiento a la obra de otra persona cuando no se ha terminado, el segundo consiste en seguir expandiendo una obra cuando tiene éxito, sobre todo cuando ya se había dado por terminado y después de un tiempo vuelve a resurgir. En pocas palabras, la continuación se hará a la obra de otra persona, mientras que la prolongación se realiza a una obra propia.

Barthes (1994) afirma que el autor de una obra entra en su propia muerte en el momento en que hay una ruptura en la obra cuando un hecho es relatado, pero no tiene por objetivo tener repercusión en lo real. En el caso de las obras analizadas, se puede notar que, al hacer una comparación, no solo hay una ruptura en la línea narrativa en cuanto a los sucesos que tienen que enfrentar los personajes, también en el hecho de que la ilustradora no busca tener un efecto en lo canon¹⁰ o real que pasa en la historia, más bien, es en mostrar su respectivo referente al capítulo en que se basó, demostrando que el fandom es transformativo.

El área disciplinar es la comunicación y el discurso, puesto que la creación de un producto transmedia a partir de la historia original de la serie *Miraculous* hace que se cree un nuevo discurso. La intertextualidad se encargará de explicar aquellas diferencias entre el discurso base y el nuevo creado por los fans.

2.2.1.3 Sentido para la Investigación

Es a partir de las narrativas transmedia que habla de la expansión de los relatos como se podrá explicar el fenómeno social de esta investigación. Porque como se ha ido mostrando a lo largo de estas páginas, las comunidades de fans cada vez han cobrado mayor relevancia para el éxito de los nuevos relatos que se publican.

En el caso de la serie animada *Miraculous*, las teorías ayudarán a entender

¹⁰ Significa que un hecho ha ocurrido de verdad en la historia, película, novela o serie, es decir, que el autor lo pensó originalmente para su obra (Quiñones, 2024).

como a través de los cómics digitales los fans vuelven realidad lo que quieren que pase en la historia. Además de que los fans que comparten sus productos transmedia con el resto de la comunidad, hacen realidad el deseo de que pase determinada acción con alguno o algunos de los personajes.

Se hará uso de la intertextualidad para mostrar las características que comparten los productos transmedia, en este caso, el cómic digital con el relato en el que se basa, es decir, la serie animada *Miraculous*.

Las teorías mostradas dan paso al marco conceptual, ya que para explicarlas es necesario definir las categorías y variables. A continuación, se explica a profundidad la manera en que se llegó a dichas categorías y variables, y qué teoría será la base para explicar cada una.

2.2.2 Marco conceptual

Los aspectos conceptuales se escogieron con base en la Matriz 8 y así distinguir y organizar la categoría, subcategorías y las variables. La categoría consta del concepto *Fandom* transformativo, se eligió debido a que se busca entender las producciones hechas por fans y que la comunidad, de la serie a analizar, se considera un *Fandom* de este tipo. Las subcategorías son *Fanart* y *Fanfic* y características intertextuales, los primeros son términos empleados por las comunidades de fans y se usan para referirse a los productos transmedia más populares entre dichas comunidades; mientras que la segunda sub-categoría mostrará la relación entre la historia de la serie con las creaciones de los fans.

Finalmente, las variables son: Cross-media, Porsumidor y Argumento narrativo, los dos primeros mostrarán la manera en que se distribuirán los contenidos hechos por fans y como se les denomina a estos creadores. La última variable ayudará al análisis narrativo de la historia, tanto la de la serie, como la del cómic digital.

A continuación, y como forma ilustrativa, se muestra la imagen de un fragmento de la Matriz 8.

Tabla 9

Definición de categorías

Matriz 8. Definición de categorías			
Nombre de las categorías	Definición a partir de una cita de autor/es	Definición propia construida por la estudiante	Teoría/s asociada/s
<p>Categoría principal</p> <p>Fandom transformativo</p>	<p>“Se centran en hacerse con la fuente y distorsionarla para satisfacer los propios objetivos de los fans, ya sea para enmendar una cuestión decepcionante del material de origen, o utilizar el material fuente para demostrar algo” (Obsession_inc, p. 25, 2009, citado por Jenkins, 2015).</p>	<p>Tienen por objetivo alterar el material original, ya sea para cambiar algo que pasó y no les gustó, o para hacer realidad de alguna manera lo que quieren ver en el relato original.</p>	<p>Narrativas transmedia Autores: Henry Jenkins y Carlos Scolari</p> <p>La muerte del autor Autor: Roland Barthes</p>
<p>Sub-categoría 1</p> <p>Fanart y Fanfic</p>	<p>“Se refieren al arte y la narrativa creados por los fans de películas, personajes, videojuegos, animación y obras literarias. Son una forma de homenajear las obras de su preferencia; se basan en propósitos expresivos, lúdicos y no lucrativos” (Lugo, 2010, p. 4).</p>	<p>Fanart hace referencia a aquellas ilustraciones digitales o físicas, mientras que los Fanfics son historias publicadas en diversas plataformas digitales. Como sus nombres lo indican, los autores de dichas obras son fans, quienes buscan mostrar se admiración o deseos hacia ciertas producciones creando productos transmedia.</p>	<p>La muerte del autor y dominio del código narrativo Autor: Roland Barthes</p> <p>Continuación y prolongación de una obra Autor: Gerard Genette</p> <p>Silencio y abstención Autora: Julia Kristeva</p> <p>Modelo de análisis narrativo Autor: Hugo López</p>

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

Categoría Fandom transformativo

Un Fandom transformativo tiene por objetivo alterar el material original, ya sea para cambiar algo que pasó y no les gustó, o para enseñar algo en específico. En palabras Obsession_inc., “Se centran en hacerse con la fuente y distorsionarla para satisfacer los propios objetivos de los fans, ya sea para enmendar una cuestión decepcionante del material de origen, o utilizar el material fuente para demostrar algo” (*cit.pos.* Jenkins, 2015)

Sub-categoría 1: Fanart y Fanfic

De manera general y según Lugo (2010) Fanart y Fanfic “Se refieren al arte y la narrativa creados por los fans de películas, personajes, videojuegos, animación y obras literarias. Son una forma de homenajear las obras de su preferencia; se basan en propósitos expresivos, lúdicos y no lucrativos” (p.4).

El Fanart hace referencia a aquellas ilustraciones digitales o físicas, mientras que los Fanfics son historias publicadas en diversas plataformas digitales. Como

sus nombres lo indican, los autores de dichas obras son fans, los cuales buscan mostrar su admiración de ciertas creaciones audiovisuales o literarias a través de productos basados en éstos.

Los fanarts y fanfics son los productos principales en las comunidades de fans; sin embargo, la investigación está centrada en los cómics digitales y su base son los fanarts y fanfics. Mientras que los primeros son las ilustraciones de los cómics, los segundos tienen relación en cuanto a la estructura de la historia.

Variable dependiente 1: Cross-media

El cross-media se define a partir de cuatro criterios:

- La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas.
- Es una producción integrada.
- Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc.
- El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje, dependiendo del tipo de proyecto (Boumans, p. 25 *cit. pos.* Scolari, 2013).

Considerando lo dicho por Boumans y adaptándolo a la expansión de una determinada historia, se puede precisar que es por medio de diferentes plataformas que se cruzará la historia, complementándose unos a otros y que los contenidos que se generen pueden ser consumidos en diferentes dispositivos electrónicos.

El cross-media será fundamental para la expansión del relato, puesto que las producciones transmedia se comparten a través de diferentes canales. Para los productos hechos por fans, sus canales de distribución son las redes sociales. Éstas son diferentes, pero todas se complementarán entre sí.

Variable dependiente 2: Prosumidor

Un prosumidor es “Aquella persona que desarrolla una doble acción de cara a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Estas acciones son la del productor y la del consumidor de contenidos” (Sánchez y Caldeiro, 2016, p.1).

Es el sujeto que no solo se dedica a consumir cierto tipo de contenido, puesto que busca contribuir a que un producto cultural específico pueda expandirse. La persona se convierte en productor al mismo tiempo que consumidor.

La variable del prosumidor resulta ser importante, puesto que así es como se les denomina a los consumidores que no se conforman con consumir, también buscan participar en la producción del relato. Para la investigación, los llamados prosumidores son los fans.

Sub-categoría 2: Características Intertextuales

Se entiende por características intertextuales a “La relación de dependencia que se establece entre, por un lado, los procesos de producción y recepción de un texto determinado y, por otro, el conocimiento que tengan los participantes en la interacción comunicativa de otros textos anteriores relacionados con él” (cit. pos. Marinkovich, 1998).

También, son aquellas que existen entre un texto y otro, es decir, las partes específicas del texto en que se basó para crear uno nuevo. La relación intertextual dependerá del conocimiento que tenga el creador del segundo texto sobre el original. Este tipo de características indicarán las similitudes y diferencias sobre los personajes (físicas y de personalidad) y la historia que hay entre el cómic digital y la serie animada Miraculous.

Variable dependiente 3: Argumento Narrativo

Un argumento narrativo “Es lo que se narra, la historia en sí, o el conjunto de hechos narrados en orden cronológico no necesariamente como se presentan en el texto” (Rueda, 2018). Se puede definir, también, como la estructura que establece el autor por la que se llevarán a cabo los acontecimientos dentro de la historia. La manera mediante la cual se contará el relato y cuáles serán las bases para sostener dicho argumento.

El argumento narrativo mostrará las diferencias que habrá entre el relato original de la serie y los cómics digitales en cuanto a la estructura de la historia, puesto que estos cómics alteran determinados capítulos y así orientan la historia hacia lo que les hubiera gustado ver originalmente.

En el presente capítulo se mostró como diversos autores han trabajado el tema de narrativas transmedia en diferentes comunidades de fans y a las conclusiones que llegaron. Lo anterior permitió tener un acercamiento sobre los conceptos más importantes para los fans y por lo tanto, poder determinar la categoría, sub-categorías y las variables para esta investigación y que en conjunto con los objetivos y la pregunta de investigación del primer capítulo, se puedan definir las técnicas e instrumentos a emplear, los cuales se presentarán en el siguiente capítulo.

Capítulo 3. Perspectiva Metodológica

La perspectiva metodológica puede definirse como la manera en que se hará el acercamiento con los sujetos que se estudiarán y al fenómeno en general. Ayudará a responder las preguntas de investigación y a comprobar o rechazar la hipótesis.

La metodología en una investigación es el procedimiento que se seguirá para determinar las técnicas e instrumentos que se emplearán para el estudio. Es una manera de planear los pasos a seguir cuando ya se está realizando la investigación, ya sea documental o de campo. En concreto, la metodología “describe en detalle la manera en que se efectuó la investigación” (Ortiz, 2003, p. 110).

Es a partir de este capítulo que se puede observar un primer acercamiento a la manera en que se estudiará el fenómeno y cómo se obtendrá la información de los sujetos a investigar. Se especificará la perspectiva de conocimiento, el enfoque metodológico y de investigación, los niveles metodológicos, la unidad de observación, así como las técnicas e instrumentos a implementar; además de mostrar su diseño definitivo. Finalmente, se presentan los protocolos de aplicación.}

3.1 Perspectiva de Conocimiento

La perspectiva de conocimiento que tendrá la investigación es teórico - crítico. Ésta se centra en el papel que juega la comunicación al transmitir determinada idea a través de distintos medios. El sujeto y el objeto se construyen mutuamente, pues actúan uno sobre el otro.

Se eligió dicho enfoque debido a que éste analiza las características que tiene la sociedad actualmente. Pensando en el tema, el mencionado enfoque puede precisar las características que muestra un grupo social (comunidad de fans) ante determinados contenidos distribuidos por medio de redes sociales. Es a través de éstas que los productos transmedia llegan a los individuos, pero que cada uno los encontró de una forma distinta, además del significado social que detona a partir de dicho tipo de producciones.

También, toma en cuenta la tesis, antítesis y síntesis. Mientras la primera afirmará algo, la segunda lo negará y la última tomará en cuenta lo dicho por ambas, estableciendo algo y logrando unificar a las dos (Miro, 1986). El estudio de las

producciones transmedia, y las opiniones de los involucrados pueden llegar a colisionar en un punto pero que, al juntarlas, dará origen a una nueva interpretación de la realidad social.

A pesar de que existen múltiples producciones donde las personas se involucran para distribuir, los miembros de cada grupo social (fandoms) tienen su propia manera de vislumbrar la realidad que viven dentro de las comunidades para crear, compartir o intercambiar opiniones sobre temas relacionados con el producto cultural que les gusta. Una vez que se identificó que la perspectiva de conocimiento es teórica - crítica, se determina que el enfoque de la investigación es mixto.

3.2 Enfoque Metodológico y de Investigación

Para definir el enfoque de la investigación como absoluto, relativo y/o reflexivo se sigue a Jesús Ibáñez (1988) considerando lo que plantea como posiciones de observación. Este autor realiza una analogía entre la mecánica newtoniana, la mecánica relativista y la mecánica cuántica para mostrar la posición del sujeto. Se dice que el sujeto es absoluto porque “el sujeto y el objeto no se deforman entre sí” (Ibáñez, 1980, p. 60). Es relativo cuando “el sujeto es deformado por el objeto, hay un conjunto de posiciones relativas para el sujeto: el acceso a la verdad exige una conversación entre todos los observadores posibles” (Ibáñez, 1980, p. 60). Finalmente, para el sujeto reflexivo “la observación (extracción de observación) y la manipulación (inyección de neguentropía) son reflexiones del objeto sobre sí mismo” (Ibáñez, 1980, p. 60). En este último, se puede decir que el sujeto (observados/manipulador) fungirá como un espejo, ya que a través de él se verán reflejadas sus reflexiones (Ibáñez, 1980).

Tomando en cuenta las comparaciones entre las mecánicas newtoniana, relativista y cuántica con la manera en que pueden asumir los investigadores su observación, e identificar los enfoques que tendrían que emplearse para estudiar el fenómeno, se deben retomar a los sujetos de estudio, los objetivos y las preguntas de la investigación. Específicamente, la matriz 3 de preguntas y objetivos y la matriz 4 de Unidad de observación. Tomándolas de base, se pueden inferir, de manera más sencilla, los enfoques a utilizar. Lo anterior ayudó en la construcción de la

Matriz 9, la cual se presenta a continuación.

Tabla 10

Enfoque metodológico

Matriz 9. Enfoque metodológico			
Enfoque	Tipo de alcance de nuestras preguntas	Técnicas de investigación	Instrumentos de investigación
Absoluto	¿Con qué características cuentan los productos transmedia realizados por la comunidad de fans de la serie <u>Miraculous</u> para considerarse un fandom transformativo?	Técnica de primer orden o descriptivas: <ul style="list-style-type: none"> • Documental • Grupo focal 	<ul style="list-style-type: none"> • Modelo de análisis • Guía de preguntas
Relativo	¿Qué aspectos del <u>fanfic</u> y el <u>fanart</u> empleó la ilustradora del cómic para que el resto del fandom identifique y relacione su producto con la serie <u>Miraculous</u> ? ¿Cuáles son las características intertextuales de los productos transmedia creados por fans para relacionarse con el universo narrativo de la serie <u>Miraculous</u> ?	Técnicas de segundo orden o estructurales: <ul style="list-style-type: none"> • Entrevista 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario de preguntas abiertas <u>semiestructuradas</u>

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

Después de haber explicado los tipos de enfoques metodológicos, se pueden determinar los enfoques de la investigación como absoluto y relativo; para establecer el primero, se ha realizado una investigación documental previa para el estado del arte; mientras que, con el segundo, se busca indagar más allá para explicar las características de las creaciones de los fans de la serie animada *Miraculous* para considerarse productos transmedia y expandir la historia original, compararlas con las características de los cómics y relacionarlas con los productos hechos por fans e instituir la correspondencia existente entre algunos de ellos para identificar el cómo sirven para la expansión de la historia.

Una vez determinado que la perspectiva de conocimiento es teórico – crítico,

se asimila que el enfoque de la investigación es mixto; es decir, cualitativo y cuantitativo. El primer tipo de investigación es flexible y busca una realidad particular dentro de un determinado contexto y así entender la conducta, no predecirla. El investigador se debe acercar al objeto de estudio, después se inicia la recolección de datos de forma empírica y finaliza con la búsqueda de la teoría que interprete los hechos estudiados. Mientras que el cuantitativo busca que “las teorías y conceptos existentes suponen el punto de partida para la investigación, siendo el objetivo de esta última el de confirmar o no la veracidad de dichas teorías y conceptos” (Ugalde y Balbastre, 2013, p. 181). El uso de ambos tipos de metodologías será de ayuda para la investigación, puesto que se obtendrán “hallazgos más completos, una mayor confianza, mejor validación y entendimiento de los resultados” (Ugalde y Balbastre, 2013, p. 184).

Existe una relación de acompañamiento entre el investigador y el objeto. Por lo anterior, el conocimiento tendrá una construcción de forma colaborativa, siendo la reflexión la que permite el análisis de las ideas y percepciones de los participantes del estudio (Corona, 2018). Se decidió que la investigación fuera mixta, ya que, del lado cualitativo, se busca dar voz a las opiniones de las personas que se encuentran inmersas en una comunidad fan, específicamente, la de una serie animada que muchos consideran para niños; Mientras que, la parte cuantitativa, se centra en tener una medición exacta por medio de los análisis narrativo e intertextual.

La interpretación de los datos que se recolecten servirá para comprender las razones por las que algunos fans crean extensiones narrativas de un relato específico, la manera en que las eligen y cómo determinan a qué relato quieren crearle una historia alternativa o darle continuidad. También, se reflexionará sobre las opiniones que tengan los fans que consumen los productos que otros crean, porque ellos son los consumidores que decidirán qué tanta relación hay entre la historia original y, como es en el caso de esta investigación, los cómics digitales; sin embargo, se considerarán dos tipos de análisis para ver de forma teórica qué tanta relación hay entre la serie animada y los cómics digitales. Es en este punto en el que tanto las opiniones como los análisis pueden entrar en choque y, por lo tanto, demostrar algo interesante y que no se ha visto en otras investigaciones de la misma

índole, pero con diferentes comunidades de fans.

3.3 Niveles metodológicos de Investigación

Los niveles metodológicos de investigación, según Müggenburg, María y Pérez (2007) responderán “al problema, a los objetivos, a la fuente de datos, a la experiencia del investigador, a las revisiones bibliográficas y al tiempo y recursos disponibles para llevar a cabo el estudio” (p.35).

Hay dos niveles de profundidad en la investigación; el primero, es descriptivo típico, puesto que “describe las características de una sola muestra” (Müggenburg, María y Pérez, 2007, p. 36), siendo ésta la comunidad de fans de la serie *Miraculous*. El segundo nivel es explicativo o analítico, ya que responderá al porqué de un fenómeno en específico (Müggenburg, María y Pérez, 2007). En el caso de la investigación, se explicará la relación existente entre la serie con los cómics digitales y de éstos últimos con los productos transmedia.

Para el nivel de intervención se hará un estudio observacional, ya que, según Müggenburg, María y Pérez (2007) se desarrolla “por medio de la observación directa y el registro de fenómenos” (p.36). Para efectos de la investigación, es necesario dejar libres a los sujetos, ya que será de ayuda para entender, en mayor medida, la manera en que se desarrollan los productos transmedia y cómo se consumen, específicamente en el fandom de *Miraculous*.

El nivel de indagación es prospectivo, es decir, se irá registrando conforme va sucediendo el fenómeno observado (Müggenburg, María y Pérez, 2007); por ello, se considera así puesto que la serie continúa en emisión y sus fans siguen creando productos transmedia e interactuando entre sí.

En cuanto al nivel de recolección de datos, serán transversales y longitudinal. En el primero “se recolectan datos en un sólo momento, en un tiempo único” (Müggenburg, María y Pérez, 2007, p. 37). Para el análisis se retomaron productos transmedia del año 2016, es decir, se recogieron de un momento específico. Dichos productos tienen relación con capítulos transmitidos en ese mismo año. Mientras que en el nivel longitudinal “se recolectan los datos a través del tiempo” (Müggenburg, María y Pérez, 2007, p. 37). Tomando en cuenta lo anterior, es importante

considerarlo porque el punto de vista de los fans puede tener variantes de cuando los productos transmedia fueron publicados a la actualidad, ya que la serie ha ido avanzando y, con ella, la perspectiva de los fans sobre las futuras temporadas.

Finalmente, el nivel de acopio de datos se refiere a las fuentes de las que se basará la investigación. Se recurrirá a dos niveles: estudio documental y estudio de campo. El primero se basa en documentos para la búsqueda de información (Müggenburg, María y Pérez, 2007), los documentos para la investigación son: la serie animada *Miraculous* y el cómic digital. El segundo, el cual parte de un estudio de campo, es aquel que se sitúa en el espacio y el tiempo en el que se desarrolla el fenómeno (Müggenburg, María y Pérez, 2007). Para éste se empleará la entrevista y el *focus group*, para tomar en cuenta las opiniones de determinadas personas pertenecientes al fandom de *Miraculous*. Las técnicas e instrumentos que se pondrán en marcha para la investigación, serán presentados y justificados en los siguientes apartados.

3.4 Técnicas e Instrumentos de Investigación

Por técnicas de investigación se comprende que son los procedimientos de recolección de información empleados para tener una aproximación al fenómeno social que se está investigando. Del Río (2011) sostiene que las técnicas o métodos de investigación son “los procedimientos utilizados por los investigadores para recoger la información o realizar la observación” (P. 29).

Los instrumentos de investigación son las herramientas que servirán de apoyo a las técnicas de investigación para tener un acercamiento al fenómeno que se está estudiando y así poder recopilar la información requerida. En otras palabras, le dan acceso al investigador a datos sobre la realidad y así poder comprobar o rechazar su hipótesis (Mejía, 2005).

A partir de los objetivos y preguntas de investigación, las cualidades de la unidad de observación y los niveles metodológicos, se identifican las técnicas e instrumentos de investigación. Dichos elementos fueron desarrollados en los primeros dos capítulos y que, junto a los enfoques absoluto y relativo, se logran orientar las técnicas e instrumentos necesarios para obtener la información que

requiere la investigación.

Una vez definido lo anterior se puede determinar que las técnicas de investigación a implementar son: análisis narrativo, análisis intertextual, entrevista y *focus group*. El primero que se aplicará es el análisis narrativo, éste se centra en considerar una serie de elementos que permitan dar un acercamiento más específico sobre una determinada narración. Se realizará el análisis narrativo general de la serie, lo cual servirá no sólo para presentar la historia que gira alrededor del cómic digital, sino también se especificará a los personajes principales del relato y aquellos elementos de la historia que resulten importantes para comprender la trama.

Lo anterior dará paso al análisis intertextual, el cual consiste en encontrar en un relato la presencia de elementos específicos provenientes de otra historia (Zavala, 2007). Primero se mostrará el cómic digital que funge como representantes de los productos transmedia; ello para introducir la relación intertextual entre el cómic y la serie animada. Mostrar dichas semejanzas y diferencias entre ambas narrativas dará un primer acercamiento sobre el porqué la serie *Miraculous* es transmedia.

Una vez realizados los análisis, se hará uso de la entrevista enfocada. Galindo (1998) retoma la definición de Ruiz, quien dice que ésta “pretende responder a cuestiones muy concretas” (p. 299). Se entrevistará a la creadora del cómic digital y así conocer su perspectiva como prosumidora.

Finalmente, se empleará el *focus group*, el cual tiene por objetivo que los participantes platiquen entre ellos a partir de las preguntas dichas por el moderador. A lo largo de la discusión, los participantes pueden quedarse con su opinión inicial, o cambiarla, o bien, considerar nuevas ideas a partir de lo dicho por los demás (Silveria et al., 2015).

Por un lado, la autora de dichas producciones responderá aquellas incógnitas que surgen sobre los fans creadores, puesto que existe una gran diversidad de razones por las que las personas deciden crear productos transmedia con base en un relato en específico, porque además de sacar su creatividad, hay producciones que resultan ser más complejas y, por lo tanto, su elaboración puede llevar más

tiempo.

Por otro lado, las personas pertenecientes a la comunidad de fans darán su punto de vista acerca de qué percepción tuvieron ante la propuesta visual y narrativa que la autora del cómic muestra; además de conocer la manera en que llegaron al material publicado.

El propósito de estas técnicas de investigación es comprender la razón por la que la serie animada ha tenido éxito entre personas de distintas edades y qué lleva a los fans a buscar producciones más allá de las transmitidas de televisión y en redes sociales a través de las cuentas oficiales de la serie y de las personas involucradas en su creación.

3.4.1 Unidad de Observación

La unidad de observación para la investigación es: la serie animada *Miraculous*, un cómic digital, su creadora y sus consumidores.

El primer sujeto para estudiar es el documento, siendo éste la serie *Miraculous* que cuenta actualmente con 5 temporadas transmitidas y la 6 próxima a estrenarse, además de una película y 4 capítulos especiales, la inclinación por la serie es por el universo narrativo que la compone, también de los múltiples productos oficiales y no que se unen a su narrativa. El segundo documento es el cómic digital, titulado *Es mi culpa* (2017). La elección de éste es porque se publicó un año después del estreno de la serie en América Latina; es importante mencionar que el cómic se publicó en YouTube y, por lo tanto, se le dio formato de video, lo cual permitió que no solo tuviera a espectadores de habla hispana, puesto que los globos de diálogo están en idioma español, pero su audio hecho por fans (*Fandub*) es en inglés.

El segundo sujeto es la ilustradora digital Aracely Calderón, *Arachely*. La creadora del cómic a estudiar y de acuerdo al año en que se publica y por documentos que anteceden al mencionado cómic, se estima que lleva dentro de la comunidad de fans de la serie desde su primera temporada transmitida en México. Su producto transmedia refleja la manera en la que a ella que pudiera ser la revelación de identidades entre los protagonistas de la historia.

Finalmente, el resto de los sujetos son personas que pertenecen al fandom *Miraculer* (de la serie *Miraculous*). Dichos individuos han estado en la comunidad desde la primera temporada de la serie estrenada en México, hasta la actualidad, además de encontrarse en contacto directo con los distintos productos transmedia publicados en las diferentes redes sociales.

El universo de estudio son todos aquellos elementos que pertenecen a un determinado grupo social. Para Condori-Ojeda (2020), el universo de estudio son elementos globales, tales como personas, objetos, entre otros; es decir, es general. Una vez entendido lo anterior, se afirma que el universo de estudio de esta investigación es la comunidad de fans de la serie animada *Miraculous*.

La muestra de estudio es el fragmento del universo seleccionado que se tomará para realizar la investigación y así estudiar características específicas (Ortíz, 2003). A partir de esta definición, se determinó que la muestra son las personas pertenecientes a la comunidad de fans de la serie animada *Miraculous* que consuman productos transmedia publicados en redes sociales.

La perspectiva aplicada a la comunicación es la mirada con la que se estudiará un aspecto de la realidad social de determinados sujetos de interés, pero siempre tomando a la comunicación como la base principal de la investigación. Existen diferentes tipos de perspectivas aplicadas a la comunicación, pero la que se realiza es la Socio-psicológica. Según Carlos Fernández Collado (s. f), esta perspectiva se centra en “estudiar la comunicación como proceso de expresión, interacción e influencia” (*cit. pos.* Gamboa, 2022). Se eligió dicha perspectiva debido a que se busca saber ¿por qué las producciones de la comunidad de fans de la serie animada *Miraculous* se consideran productos transmedia?

El término muestreo es la técnica que se empleará para elegir la muestra representativa del universo de la investigación (Ortíz, 2003). Existen diferentes tipos de muestreos, como son: muestreo aleatorio irrestricto, a partir de una lista se elegirá a los participantes de forma aleatoria y así establecer la muestra; muestreo por estratos proporcional, cada estrato debe tener el mismo número de participantes, los cuales serán elegidos al azar; muestreo por cuotas, las personas serán elegidas con base en la relación entre la cuota (calidades de los

participantes) y las características que se van a estudiar (Adorno, 1975).

El último tipo de muestreo es el que se empleará para la investigación. En el muestreo por cuotas los sujetos se seleccionan siempre y cuando resulten representativos para la investigación (Ortíz, 2003). La muestra elegida debe tener ciertas características, puesto que resulta importante que los sujetos hayan tenido cierta interacción con el producto transmedia seleccionado, además de haberse unido a la comunidad de fans de la serie cuando se comenzaron a transmitir los capítulos con el doblaje para Latinoamérica.

Para terminar de precisar la unidad de observación se deben definir las variables independientes. Para Ortiz (2003), éstas son aquellas que el investigador puede ir seleccionando para establecer su relación con el fenómeno que se está estudiando. Basado en lo anterior, las variables independientes de la unidad de observación son:

- Pertenecer a la comunidad de fans desde el estreno de la primera temporada en Latinoamérica, específicamente en el año 2016
- Haber consumido el producto transmedia seleccionado (Cómics digitales)
- Ser miembro activo del fandom en las redes sociales y consumidor de las publicaciones que comparten las diversas cuentas de la serie creadas por fans
- Cómics digitales publicados durante las primeras temporadas de la serie
- Mostrar, a través del cómic, una alternativa de cómo resolver la incógnita más importante de la serie

A partir de la identificación de los sujetos de estudio, el lugar en que se desarrollará la investigación y la temporalidad, y el reconocimiento de las técnicas, podemos definir los instrumentos y diseñarlos para cubrir con lo requerido para la investigación.

3.4.2 Instrumentos de Investigación

La primera técnica elegida es el análisis narrativo. El objetivo es darle al lector un acercamiento a la historia de la serie en caso de desconocerla; pero si es el caso

contrario, el lector tendrá la oportunidad de poder identificar aquellos elementos que son importantes para analizar la estructura del relato y, que tal vez, no habían reconocido.

Se hizo uso del instrumento planteado por Hugo Israel López Coronel, donde abarca “diversos elementos presentes en el texto y cuya abstracción se realiza mediante el análisis y la lectura crítica mediante el cuestionamiento del texto” (López, 2019, p. 10). El investigador se basa en lo propuesto por una serie de autores y que dicho modelo de análisis consta de 10 puntos, estos son:

- Título
- Autor
- Argumento
- Contexto
- Estructura narrativa
- Secuencia narrativa
- Narrador
- Personajes
- Dicotomías
- Propuesta ideológica

En segundo lugar, se usó el análisis intertextual. Una vez entendido de lo que trata la historia de la serie, se debe comprender la relación que tiene con el cómic digital. La intertextualidad es la que explicará por qué se relacionan y, sobre todo, porqué se considera una producción transmedia.

Se optará por realizar lista de puntos comparativo, estos son:

- Personajes
- Capítulo
- Trama
- Villano

Tras mostrar las comparaciones entre la serie y el cómic de manera visual y escrita, se hizo un cruce con las teorías de intertextualidad de los siguientes autores:

- Julia Kristeva
- Mijail Bajtín

- Gerard Genette
- Roland Barthes

La tercera es la entrevista semiestructurada a la autora del cómic digital. Este tipo de entrevista se puede adaptar a la personalidad del sujeto entrevistado, puesto que se toman en cuenta las respuestas que va dando. Es una técnica con la que además de obtener datos sobre una persona, logra hacer que el sujeto hable y así poder comprenderlo desde su interior (Corbetta, 2003, como se citó en Tonon, 2009).

Las respuestas obtenidas mediante la entrevista, no solo dieron cuenta del proceso creativo que lleva a cabo un fan dedicado a crear productos transmedia, también en entender su perspectiva sobre la repercusión que llegan a tener sus creaciones sobre la historia original.

El cuestionario para entrevista fue el siguiente:

1. ¿Qué te llamó la atención de la serie Miraculous?
2. ¿Desde cuándo perteneces a la comunidad de fans de dicha serie?
3. De todas las creaciones hechas por fans que existen, ¿por qué elegiste hacer cómics digitales?
4. ¿Cuál es tu proceso creativo para hacer un cómic digital?
5. ¿Cuánto tiempo tardas en terminar un cómic digital?
6. ¿Con qué objetivo decidiste crear el cómic titulado “Es mi culpa”?
7. ¿En qué capítulo de la serie te basaste para crear “Es mi culpa”?
8. ¿Crees que tus creaciones (fanarts y cómics) podrían considerarse una extensión de la historia de la serie Miraculous?
9. ¿Crees que los fanarts y fanfics son la base para crear un cómic digital?
10. ¿Cómo ha sido para ti juntar el fanart y fanfic para así crear un cómic digital?
11. ¿Lo presentado en el cómic “Es mi culpa” es como te imaginabas la revelación de identidades?
12. ¿Crees que si una persona lee el cómic “Es mi culpa” sin haber visto la serie, podría tener una idea equivocada de lo que trata la historia de la serie?
13. ¿En qué momento decidiste dejar de ser solo espectadora de la serie Miraculous y pasar a crear productos sobre la historia de ésta?
14. ¿Qué representa para ti crear este tipo de contenido fan?

No obstante, al tratarse de una entrevista semiestructurada se agregaron otros cuestionamientos, los cuales aparecen a continuación:

15. De los productos (cómic, fanarts, animaciones) que has publicado sobre la serie, ¿cuál es el que ha tenido más éxito entre los demás miembros de la comunidad de fans?
16. ¿En qué plataformas ha sido publicado el cómic?
17. ¿En cuál tuvo un mayor éxito?
18. ¿Qué te han dicho otros miembros de la comunidad de fans acerca del cómic “Es mi culpa”?
19. ¿Con qué dificultades te encontraste al momento de escribir la historia del cómic “Es mi culpa”?
20. ¿Qué tan importantes piensas que son tus creaciones sobre Miraculous para el fandom?
21. ¿Por qué crees que las personas buscan creaciones hechas por fans en redes sociales?

Finalmente, la cuarta fue el *Focus group*. Para Juan y Roussos (2010) “consiste en reunir a un grupo de personas para indagar acerca de actitudes y reacciones frente un tema” (p. 3). Es a través de este intercambio de opiniones, que personas pertenecientes a la comunidad de fans respondieron a las incógnitas que puede traer consigo el consumir un producto transmedia, puesto que cada uno llegó a las producciones de diferente manera, pero con un mismo objetivo. Además, se pudo entender si ellos encuentran la relación existente, narrativamente hablando, entre el cómic y la serie, ya que dicha unión será identificada si se recuerda el capítulo exacto en el que se basó la autora y decidió dar continuidad para así resolver la revelación de identidades.

Cuestionario para el *Focus group*

1. ¿Creen que las producciones audiovisuales (series y películas) animadas son únicamente para el público infantil?
2. A partir de su experiencia dentro de la comunidad de fans de la serie Miraculous, ¿de qué rango de edad son las personas del fandom?
3. ¿Por qué si va dirigido para un público infantil, también hay personas mayores de 20 o hasta 30 años que ven la serie?

4. De las creaciones hechas por fans basadas en la serie Miraculous y publicadas en las diferentes redes sociales, ¿Cuál es la más común? ¿Por qué?
5. De las cuentas que publican contenido de la serie, ¿cuál es la más popular?
6. ¿Qué tipo de productos transmedia consumen y a qué red social acuden para buscarlos?
7. ¿Cuál es la razón por la que buscan este tipo de producciones transmedia?
8. ¿Qué red social es la más popular para consumir cómics digitales de la serie Miraculous?
9. Además de los personajes, ¿qué similitudes puedes notar entre el cómic “Es mi culpa” con la historia de la serie?
10. ¿La historia presentada en el cómic guarda un parecido con algún capítulo de la serie original?
11. Los fanarts y fanfics son los productos más populares dentro del fandom, ¿creen que al juntarlos en los cómics estos sean más populares?
12. ¿Creen que la creadora del cómic “Es mi culpa” imaginaba la revelación de identidades de los protagonistas como lo presentó en el cómic?
13. A partir del hiatus de la primera temporada a la segunda, ¿creen que las publicaciones de los productos transmedia comenzaron a aumentar?
14. ¿Creen que los cómics puedan ser una extensión de la historia? ¿Por qué?
15. ¿Qué buscan las personas pertenecientes al fandom de Miraculous al crear fanarts, fanfics, cómics, entre otros y publicarlos en redes sociales?
16. ¿Creen que alguien que no ha visto la serie Miraculous y vea los cómics sobre ésta podría tener una idea equivocada de la serie original?
17. ¿Por qué los fans consumen las creaciones de otros fans que se publican en las redes sociales?

3.4.3 Protocolos de Aplicación

El protocolo de aplicación funciona para tener un orden al momento de poner en marcha los instrumentos de investigación, ya sean documental, o de campo

(Gamboa, 2022). En el caso de la presente investigación, se hizo uso de ambos tipos de instrumentos, esto con el fin de tener el mayor alcance posible con los sujetos de estudio. Con el objetivo de llevar un orden en la aplicación, se usaron como base las matrices propuestas por G. León-Barrios, quien abarca los criterios de método, técnicas y sistematización. Dichas matrices se pueden observar en la tabla 11.

En el caso de la entrevista y el grupo focal, previo a su aplicación, se dio una carta de confidencialidad a los participantes; el objetivo es que estuvieran enterados de que todo lo que digan será únicamente para fines científicos. Dicha carta se encuentra en el apartado de anexos.

Tabla 11.

Criterios de método, técnicas y sistematización

CRITERIOS DE METODO	
Unidad de observación	Descriptorios
Sujetos (quiénes) - Ilustradora digital Aracely Calderón - Personas pertenecientes a la comunidad de fans de la serie animada Miraculous Documentos (cuáles) - Serie animada Miraculous - Cómic digital: <i>Es mi culpa</i> (2017)	Universo La comunidad de fans de la serie animada Miraculous Muestra Las personas pertenecientes a la comunidad de fans de la serie animada Miraculous que consuman productos transmedia publicados en redes sociales. Perspectiva aplicada a la comunicación Socio-psicológica Tipo de muestreo Muestreo por cuotas Variables independientes <ul style="list-style-type: none"> - Pertenecer a la comunidad de fans desde el estreno de la primera temporada en Latinoamérica, específicamente en el año 2016 - Haber consumido el producto transmedia seleccionado (Cómic digital) - Ser miembro activo del fandom en las redes sociales y consumidor de las publicaciones que comparten las diversas cuentas de la serie creadas por fans - Cómic digital publicado durante las primeras temporadas de la serie - Mostrar a través del cómic una alternativa de cómo resolver la incógnita más importante de la serie

CRITERIOS DE TÉCNICA(S)	
Tiempos (cronograma)	Ver los capítulos de la primera temporada de la serie animada del 22 al 25 de septiembre. Leer el cómic digital el 26 de septiembre Realizar los análisis del 27 de septiembre al 1 de octubre. Hacer la entrevista el 2 de octubre. Llevar a cabo el grupo focal el 4 de octubre.
Técnicas de investigación	- Análisis narrativo - Análisis intertextual - Entrevista - Grupo focal
Objetivos por técnica (tipo de información requerida)	- Análisis -Conjunto de respuestas (Entrevista) -Conjunto de respuestas (Grupo focal)
CRITERIOS DE SISTEMATIZACIÓN	
Procedimiento	El levantamiento de información será de manera virtual.
Registro	Los datos se registrarán de manera digital.
Instrumento	Los instrumentos a emplear son: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionarios para entrevista y para el grupo focal. • Modelos para análisis narrativo e intertextual
Lugares (dónde)	El levantamiento será de manera virtual, a través de las siguientes plataformas: -Instagram -Zoom
Producto(s)	Dos análisis: narrativo e intertextual Dos transcripciones: entrevista y grupo focal
Criterios de clasificación de los datos	Por tipo de sujeto y documento
Procesamiento de la información	Transcripción y codificación

Esta serie de instrumentos nos servirá para tener un acercamiento analítico de la serie *Miraculous*, esto con el fin de rechazar o aceptar la hipótesis planteada en este trabajo de investigación, la cual será enunciada líneas adelante. En el capítulo 4 se aplicarán dichos instrumentos y revelarán 4 criterios: 1. La historia de la serie; 2. Las similitudes entre la serie y el cómic digital; 3. La perspectiva de la fan creadora (prosumidora); 4. Las opiniones de los fans (consumidores) acerca del cómic digital y sus experiencias dentro del fandom.

Capítulo 4. Análisis de Datos

Para este capítulo se mostrarán y explicarán los resultados que derivaron de la aplicación de los instrumentos mostrados en el capítulo anterior. Dichos resultados respaldarán las respuestas que tendrán las preguntas de investigación.

Se hará el análisis de datos a partir de la recopilación y organización de éstos, reflexionando sobre lo obtenido y lo planteado previo a la aplicación del instrumento, logrando una vinculación. Dicho con palabras de Sánchez, Reyes y Mejía (2018), “consiste en organizar la información recogida para que pueda ser tratada en forma minuciosa o analítica, describiendo, caracterizando e interpretando la información” (p. 17). En este caso, el análisis, constará del uso de una matriz, la cual organiza a los conceptos clave de la investigación, el instrumento empleado, los datos adquiridos y las interpretaciones que se hicieron a partir de dos fases: primaria y secundaria.

En el cuarto y último capítulo se analizan los datos que se obtuvieron por los instrumentos, tanto documentales, como de campo. El análisis se muestra en etapas, desde el general, hasta específico. Los datos se presentan en las siguientes fases: el procesamiento de los datos, la interpretación primaria e interpretación secundaria.

4.1 Procesamiento de Datos

Los datos obtenidos fueron producto de la aplicación de instrumentos documentales y de campo. Se optó por aplicar primero los de índole documental, puesto que sirven como base para comprender a mayor profundidad los resultados arrojados por los instrumentos de campo.

El primer instrumento documental aplicado fue el análisis narrativo general de la serie. Al abarcar la historia que tienen como base los capítulos para darle continuidad, se consumieron los episodios que contienen datos importantes para la trama central del relato. Los capítulos vistos son: Orígenes parte 1 y 2; Coleccionista; Día de los héroes parte 1 y 2; Animaestro; Inverso; Timetagger; Cat

blanc; Félix; Robustus; Destrucción; Miraculous world: París, las aventuras de Shadybug y Claw noir.

Como una manera de facilitar la identificación de los elementos a estudiar, se empleó una tabla de criterios de observación, donde se consideraron los siguientes aspectos: Siglas del investigador, temporada, número de capítulo, nombre del capítulo, características importantes dentro de la historia en general, personajes y características de los personajes. A continuación, se muestra un fragmento de la mencionada tabla. Además de capturas de pantalla de algunos capítulos que se tomaron en cuenta.

Tabla 12

Criterios de observación

Criterios de observación						
Siglas del investigador	Temporada	Número de capítulo	Nombre del capítulo	Características importantes dentro de la historia en general	Personajes	Características de los personajes
GNCP	1	25 Y 26	Orígenes parte 1 y 2	1. Historia de los <u>Miraculous</u> (joyas mágicas) 2. El funcionamiento de los poderes de los protagonistas 3. Los Superhéroes no pueden revelar sus identidades 4. El guardián de los <u>Miraculous</u> vive oculto entre los civiles, cuidando la caja de los <u>Miraculous</u> y a los <u>Kwamis</u> .	<u>Adrien Agreste</u> <u>Marinette Dupain-Cheng</u> Maestro Fu	Es modelo y lo educaron en casa. Su padre es un diseñador famoso y su madre desapareció. Le gusta la moda. Llega a ser un poco torpe y duda en ser capaz de tener la responsabilidad de ser la portadora del <u>Miraculous</u> de la catarina. Es el guardián de la caja que contiene los <u>Miraculous</u> .

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

Figura 2

Capítulo orígenes parte 1



Nota. Adaptado de Miraculous ladybug & Cat noir (origen - parte 1) [Fotografía], por Miraculous- Las aventuras de Ladybug, 2019, YouTube (<https://youtu.be/IO25xDJYmhl?si=84V97qgM2pXrckK6>)

Figura 3

Capítulo Día de los héroes parte 2



Nota. Adaptado de Miraculous Mayura - El Día de los Héroes (parte 2) [Fotografía], por Miraculous- Las aventuras de Ladybug, 2019, YouTube (<https://youtu.be/vOWj6b9kMio?si=3F465jkyNptiSZch>)

Una vez recopilada la información necesaria, se comenzó el análisis, tomando como base el modelo planteado en el capítulo anterior. Los datos obtenidos se procesaron por medio de una matriz, y que considera los puntos: conceptos clave, instrumento de investigación, información obtenida e interpretación primaria.

En la columna de conceptos clave, como su nombre lo indica, se encuentran los conceptos definidos en el marco conceptual del capítulo 2. Empezando con el concepto general y, posteriormente, ambos conceptos específicos con sus respectivas variables dependientes. Todos los conceptos se definen a partir de una cita textual, así como con una explicación propia. Mientras que en el apartado de instrumento de investigación se explica, de manera breve, los elementos considerados en el modelo de análisis narrativo.

Por un lado, la información obtenida trata de explicar de manera específica los puntos que abarca el mencionado análisis, indicando los títulos de algunos capítulos para usarlos de justificación de lo puesto en el análisis. Por otro lado, en la interpretación primaria se explica la vinculación existente entre la información que se obtuvo gracias al análisis y los conceptos, demostrando que, el instrumento funciona positivamente para entender el objetivo que tiene la presente investigación.

Tabla 13

Procesamiento de datos

Matriz 10. Procesamiento de datos			
Concepto clave	Instrumento de investigación	Información obtenida	Interpretación primaria
<p>Fandom transformativo Es la forma por la cual las personas que siguen determinada historia, buscan hacer realidad lo que quieren ver en el relato original.</p>	<p>Análisis documental de la narrativa de la serie Miraculous.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título Es necesario saber el nombre completo de la serie. Se debe argumentar el <u>porqué</u> se llama así, puesto que se hace un relación entre el título y la historia (López, 2019). • Autor Además de explicar los datos del autor y de la obra, se expondrá el origen de ésta y así poder comprender la intención de su creación (López, 2019). • Argumento Se debe mostrar "la idea central del texto, la síntesis de la trama que permite comprender la esencia de la historia a partir sólo de sus generalidades" (López, 2019, p. 11). • Contexto Se centra en especificar el tempo o época, el espacio y la circunstancia en la que se desarrolla la historia (López, 2019). 	<p>Título Al principio de todos los capítulos y especiales de la serie se muestra la <u>intro</u> y al final sale el logotipo que caracteriza a la historia, pero a pesar de que se muestra en francés "Les aventures de Ladybug et Chat noir", en el doblaje para Latinoamérica se traduce como "Las aventuras de Ladybug". La serie lleva el nombre del elemento que otorga los poderes mágicos a los superhéroes: los Miraculous. Además, se muestran los nombres de los héroes principales.</p>  <p>Autor La historia nace a partir de que el creador, Thomas Astruc ve a una joven con una blusa que tiene una Catarina en medio. Realiza algunos bocetos de la protagonista del universo que buscaba crear.</p>	<p>La unidad de observación quedó representada por la revisión de los siguientes capítulos de la serie Miraculous: Orígenes parte 1 y 2, animestro, día de los héroes parte 1 y 2, Quisbratímigo, Coleccionista, Inverso, Timetagger y Cat blanc. Todos pertenecen a distintas temporadas, y se seleccionaron porque cada uno muestra un dato fundamental para comprender la historia general que rodea al universo.</p> <p>El concepto general y categoría de esta investigación es fandom transformativo. Se vincula con los puntos de título, autor y secuencia narrativa, ya que los dos primeros destacan la manera en que se estructuró la narrativa de la serie desde el inicio, además de la forma en cómo se decidió el nombre de la serie y así poder alargar la historia en caso de tener éxito, además de la forma en cómo se fue alterando las primeras nociones de la historia y cómo se presentó el producto final, siendo esto clave para la interacción de la comunidad de fans, puesto ellos se apropiaron del relato para crear diversos productos que comparten con el resto de la comunidad.</p>

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

Una vez expuesta la historia de la serie, se realizó el segundo instrumento documental, es decir, el análisis intertextual. Éste se divide en dos apartados: teórico y práctico. En el primero se explican e interpretan las teorías sobre intertextualidad, adaptándolas con el relato que se desarrolla en la serie, mostrando que, a pesar de ser teorías enfocadas de literatura, pueden ser la base para explicar la relación intertextual de cualquier historia. En el segundo apartado se desarrolla un cuadro comparativo titulado “Serie VS Cómic”, este cuenta con cuatro apartados: Punto de comparación, serie, cómic digital y descripción. Los puntos que compara entre ambas producciones son: Personajes, capítulo, trama y villano. Un fragmento del cuadro se muestra abajo, además de algunas partes del cómic analizado.

Tabla 14

Cuadro comparativo. Serie VS Cómic

**CUADRO COMPARATIVO
SERIE VS CÓMIC**

Punto de comparación	Serie	Cómic digital	Descripción
Personajes	<p style="text-align: center;">Marinette</p>  <p style="text-align: center;">Ladybug</p> 	<p style="text-align: center;">Marinette</p>  <p style="text-align: center;">Ladybug</p> 	<p>La ilustradora del cómic respetó los diseños originales de los personajes. La única diferencia es el estilo de dibujo, puesto que mientras que el original tiene un diseño 3D, el cómic tiene uno 2D.</p> <p>Los colores originales de los diseños son respetados, además de la vestimenta y apariencia física. Además de las personalidades mostradas en la serie.</p>

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

Tras comprender la historia y las similitudes que tiene con el cómic, se buscó información de este último con su creadora, la ilustradora *Arachely*, a quien se le hizo una entrevista para comprender su participación dentro del fandom de *Miraculous*. Se le realizaron 21 preguntas, en las cuales se indagó desde su primer

acercamiento a la serie, hasta cómo fue recibido su cómic por la comunidad de fans. Las respuestas obtenidas se transcribieron. A continuación, se muestra una captura de pantalla de la cuenta de Instagram de la ilustradora y uno de sus fanarts de *Miraculous*.

Figura 4

Perfil de Instagram de la ilustradora Arachely



(Calderón, s.f.)

Figura 5

Fanart de la escena del paraguas de Marinette y Adrien



(Calderón, 2020)

Finalmente, y como una forma de unir a los instrumentos anteriores, en este se hace un acercamiento con quienes tienen la opinión más importante: los fans. El *focus group* constó de 17 preguntas con las que se logró una aproximación sobre la experiencia que han tenido durante sus años en la comunidad, puesto que todas comenzaron a consumirla desde la primera temporada, hasta este momento en el que está próxima a estrenarse la sexta. Cada una cuenta con distintos acercamientos con los productos transmedia. Las respuestas obtenidas se transcribieron, ya que, si bien en algún punto las opiniones coincidían, en otro se separaban. A continuación, se muestran algunas de las respuestas textuales de los fans.

Figura 6

Respuestas de fans de Miraculous en el Focus group

1. ¿Creen que las producciones audiovisuales (series y películas) animadas son únicamente para el público infantil?

Miraculous es una serie enfocada a lo infantil, si nos vamos a eso. Aunque analicemos todos los episodios y queramos sacar una conclusión muy lógica, pues sigue siendo una serie infantil. Al principio no la veía, la empecé a ver porque una amiga me dijo que la viera. Al principio no me gustaba, pero a medida que iba avanzando como que fui viéndolos poco a poco y me fui picando.

Aunque digan que la serie es de niños, realmente en algunas ocasiones toman como que temas más delicados, A partir de la cuarta temporada, yo sentí que profundizaron en algunos temas y ahorita en la quinta temporada, dicen que serán más fuertes, por eso se le cambió la clasificación de "solo para niños" a "público en general", porque van a tocar temas más serios. A mí también me atrapó desde la primera vez. Yo decía en las primeras temporadas: "Ay, es una serie que me tranquiliza, pero una vez avanzando las temporadas me di cuenta que no".

Definitivamente no y no solo por Miraculous, hay muchas series que son animaciones específicamente para adultos. Igual después de ver Miraculous, hay muchas cosas que dices esto no es solo para niños, tiene su contexto aparte que un adulto o alguien mayor puede entender.

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

4.2 Interpretación primaria

En este tipo de interpretación es la primera por la que pasa la información que se obtuvo con los instrumentos. Ésta busca hacer una relación entre dicha información y los conceptos del marco conceptual. Es decir, especificar qué elementos del modelo de análisis narrativo, las teorías y puntos de comparación del análisis intertextual, la entrevista y el *focus group* tienen vinculación con el concepto general, los conceptos específicos y las variables dependientes, dando origen a un dato.

Entendiendo que los datos son el resultado de la interpretación de la información alcanzada. Como señalan Sánchez, Reyes y Mejía (2018), el dato es “toda información extraída de los fenómenos o hechos que es fijada o codificada por el investigador”.

A continuación, y a manera de lista, se presentarán y definirán cada uno de los conceptos clave que estructuran al marco teórico de la investigación.

- Concepto clave: fandom transformativo

El fandom transformativo tiene como fin alterar el material original, ya sea para cambiar algo que pasó y no les gustó, o para enseñar algo en específico. En palabras de un autor, “se centran en hacerse con la fuente y distorsionarla para satisfacer los propios objetivos de los fans, ya sea para enmendar una cuestión decepcionante del material de origen, o utilizar el material fuente para demostrar algo” (Obsession_inc, p. 25 2009, citado por Jenkins, 2015)

- Conceptos específicos 1: Fanart y Fanfic

De manera general y según Lugo (2010) Fanart y Fanfic “Se refieren al arte y la narrativa creados por los fans de películas, personajes, videojuegos, animación y obras literarias. Son una forma de homenajear las obras de su preferencia; se basan en propósitos expresivos, lúdicos y no lucrativos” (p.4). El Fanart hace referencia a aquellas ilustraciones digitales o físicas, mientras que los Fanfics son historias publicadas en diversas plataformas digitales. Como sus nombres lo indican, los autores de dichas obras son fans, los cuales buscan mostrar su admiración de ciertas producciones audiovisuales a través de creaciones basadas

en dicha producción.

- Variable dependiente 1: Cross media

El cross-media se define a partir de cuatro criterios:

-La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas.

-Es una producción integrada.

-Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc.

-El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje, dependiendo del tipo de proyecto.

(Boumans, p. 25 citado por Scolari, 2013).

Considerando lo dicho por Boumans y adaptándolo a la expansión de un relato específico, se puede determinar que es por medio de diferentes plataformas se cruzará la historia, complementándose unos a otros y que los contenidos que se generen pueden ser consumidos en diferentes dispositivos electrónicos.

- Variable dependiente 2: Prosumidor

Un prosumidor es “Aquella persona que desarrolla una doble acción de cara a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Estas acciones son la del productor y la del consumidor de contenidos” (Sánchez y Caldeiro, 2016, p.1). Es el sujeto que no solo se dedica a consumir cierto tipo de contenido, puesto que busca contribuir a que un producto cultural específico pueda expandirse. La persona pasa a convertirse en productor al mismo tiempo que consumidor.

- Concepto específico 2: Características intertextuales

“La relación de dependencia que se establece entre, por un lado, los procesos de producción y recepción de un texto determinado y, por otro, el conocimiento que tengan los participantes en la interacción comunicativa de otros textos anteriores relacionados con él” (Beaugrande y Dressler, p.731, 1981, citado por Marinkovich, 1998). Son aquellas que existen entre un texto y otro, es decir, las partes específicas del texto en que se basó para crear uno nuevo. La relación intertextual dependerá del conocimiento que tenga el creador del segundo texto sobre el original

- Variable dependiente 3: Argumento narrativo

“Es lo que se narra, la historia en sí, o el conjunto de hechos narrados en orden cronológico no necesariamente como se presentan en el texto” (Rueda, 2018). Es la estructura que establece el autor por la que se llevarán a cabo los acontecimientos dentro de la historia. La manera mediante la cual se contará la historia y cuáles serán las bases para sostener dicho argumento.

La unidad de observación quedó representada por la revisión de los siguientes capítulos de la serie Miraculous: Origenes parte 1 y 2; Animaestro; Catalizadora: Día de los héroes parte 1, Mayura: Día de los héroes parte 2; Quiebratiempo; Coleccionista; Inverso; Robostus; Timetagger; Cat blanc; Félix; Destrucción; Miraculous world: París, las aventuras de Shadybug y Claw noir. Todos pertenecen a distintas temporadas, y se seleccionaron porque cada uno muestra un dato fundamental para comprender la historia general que rodea al universo.

El desarrollo de la relación entre la información obtenida por medio de las técnicas y los conceptos del marco conceptual se presenta a continuación.

- El concepto general y categoría: fandom transformativo.

El análisis narrativo se vincula con los puntos de título, autor y secuencia

narrativa, ya que los dos primeros destacan la manera en que se estructuró la narrativa de la serie desde el inicio; además de la forma en cómo se decidió su nombre y así poder alargar la historia en caso de tener éxito; también de la manera en cómo se fue alterando la historia al inicio y cómo se presentó el producto final que se explica es la secuencia narrativa, siendo esto clave para que los consumidores interactuaran con la serie, convirtiéndose en un fandom transformativo, pues los fans van modificando la historia.

Respecto al análisis intertextual, las teorías de los autores Julia Kristeva y Roland Barthes nos dan un acercamiento teórico a lo que hacen los fans con la historia para que pase lo que ellos quieren ver. Mientras que los puntos de comparación del cuadro “Serie VS Cómic” son: Personajes, capítulo y trama. Al unir estos puntos del análisis teórico y visual, se logra visualizar qué características de la serie se usaron en el cómic.

Las preguntas clave realizadas en la entrevista para este concepto son las que engloban la cuestión narrativa del cómic, la conexión que tiene con la serie y el papel de los productos transmedia desde la visión de una fan creadora. Una vez identificando los aportes de las primeras tres técnicas realizadas, las respuestas obtenidas en el *focus group* con los fans sobre las historias de ambas producciones y su experiencia con los productos transmedia, nos da un acercamiento sobre qué transmiten los contenidos fan y, por ende, entender qué tipo de fandom que es la comunidad de Miraculous.

- Sub-categoría 1: fanart y fanfic

Las especificaciones narrativas clave para esta subcategoría son: contexto, estructura narrativa, secuencia narrativa y personajes. Estos puntos demuestran por qué los prosumidores van a crear fanfics y fanarts para desplegar sus producciones por medio de distintas plataformas y que el fandom pueda consumirlas. Una vez identificadas las características narrativas de la serie, se establecieron los puntos a comparar en el cuadro comparativo intertextual muestra de manera visual y escrita cuáles son las diferencias y semejanzas entre la serie y el cómic, y es de este último del que se desprenden el fanart y fanfic.

La ilustradora explicó su proceso de creación de algunos productos fan y el

primer acercamiento que tuvo con este tipo de producciones, lo que nos permiten vislumbrar la importancia que tienen para ellos y para el resto del fandom, puesto que a través del *focus group* se entendió el impacto que tienen estas creaciones dentro de una comunidad de fans, sobre todo en la comunidad *Miraculer* ya que estas creaciones son de las más populares.

- Variable dependiente 1: Cross-media

A nivel narrativo se emplearon todos los puntos del análisis, puesto que así se logra entender la estructura que maneja el creador de la serie para poder expandir distintos contenidos oficiales ligados a la historia base y así lograr cruzar las plataformas. Desde el punto de vista intertextual, el teórico Gerard Genette menciona que un autor puede expandir una obra cuando consigue ser reconocida. *Miraculous* cuenta con diversas expansiones de diversos tipos y que se propagan en distintas plataformas.

Lo anterior demuestra el poder de expansión de la serie, lo que sirvió de punto de partida para que la autora del cómic decidiera qué producto realizar, sobre qué trataría, además de las plataformas en las que se distribuiría su producto y en la que tuvo mayor éxito, puesto que en una se unió su creación al fandub. Lo anterior derivó en que las fans especificaran las redes sociales más populares entre la comunidad para consumir cómics de *Miraculous*.

- Variable dependiente 2: Prosumidor

La técnica de análisis intertextual, específicamente la parte teórica, nos muestra las perspectivas de Gerard Genette y Roland Barthes, quienes ayudan a mostrar cómo funciona y se denomina la participación de los fans en la narrativa de la serie, además del papel que juegan los creadores y productores con las producciones fan. Lo anterior se confirma con las respuestas de la ilustradora, ya que explica qué impulsó la ilustradora para pasar de consumidora a prosumidora de la serie *Miraculous* y la experiencia que ha sido para ella serlo. Finalmente, las consumidoras de los productos transmedia mencionan lo que saben sobre cómo

algunos fans creadores de Miraculous comenzaron a realizar productos transmedia. Además de manifestar cuales son los productos que ellas consumen y en qué redes sociales los buscan.

- Sub-categoría 2: Características intertextuales

Los puntos que definen las características narrativas son los personajes y la estructura y secuencia narrativa, pues la información aquí expuesta es la base para el análisis intertextual. Este último es el instrumento más importante de esta sub-categoría, ya que las teorías de Julia Kristeva, Mijaíl Bajtín, Gerard Genette y Roland Barthes, junto con el cuadro comparativo, permitieron visualizar las características intertextuales. Se verificó la relación entre el cómic y la serie, puesto que, en la entrevista, la artista mencionó en qué capítulo basó su producto, y cuál es la característica con la que se podría considerar una extensión de la historia de Miraculous. Asimismo, las fans identificaron el capítulo en que se basa el cómic, mencionando más similitudes narrativas entre la serie y el cómic que las que empleó la ilustradora.

- Variable dependiente 3: Argumento narrativo

La primera técnica, análisis narrativo es primordial, específicamente el punto que se denomina igual que esta variable, y será este mismo con el que se une. Además de la secuencia narrativa, con la cual se entiende con más detalle las características del relato. La explicación narrativa se apoya de dos autores intertextuales que centran sus postulados en la narrativa, Julia Kristeva y Mijaíl Bajtín, quienes, junto a los apartados de capítulo, trama y villano del cuadro comparativo, determinan qué aspectos del relato de Miraculous se fusionan con la historia del cómic.

Durante el proceso de creación de la parte de fanfic del cómic, la ilustradora mencionó que solo toma de referencia una parte del capítulo y cambia un poco el estilo de la serie, lo que sirve como base para no confundir a los consumidores del producto con relación a la historia de la serie. Sin embargo, las fans indicaron que,

si bien es claro con que capítulo guarda parecido el cómic, identificaron que hay pequeños tintes de otros capítulos en la narrativa mostrada por la ilustradora, asimismo mencionaron en qué afecta o ayuda a la serie que una persona lea el cómic antes de ver la serie.


4.3 Interpretación secundaria

Para llegar al análisis de datos, se optó por primero realizar una interpretación secundaria, la cual se desarrolló con la ayuda de una matriz similar a la matriz 10, procesamiento de datos, pero con la diferencia de que se anexó una columna junto a la de interpretación primaria. El objetivo de esto es notar como toda la información obtenida se va desglosando con mayor precisión de los datos que se van alcanzando.

A diferencia de la interpretación primaria, la secundaria se adentrará en demostrar con mayor especificidad la relación entre los conceptos, la información obtenida y la serie en general. Dicho vínculo se desarrolló sin dejar de lado la teoría de las narrativas transmedia, de los autores Henry Jenkins y Carlos Scolari. Demostrando que el uso del instrumento elegido fue el correcto, ya que, aparte de relacionarlo con los conceptos establecidos, también se hace con la producción transmedia.

Tabla 15.

Análisis preliminar de datos

Matriz 11. Análisis preliminar de datos				
Concepto clave	Instrumento de investigación	Información obtenida	Interpretación primaria	Interpretación secundaria
<p>Fandom transformativo Es la forma por la cual las personas que siguen determinada historia, buscan hacer realidad lo que quieren ver en el relato original.</p>	<p>Análisis documental de la narrativa de la serie Miraculous.</p> <ul style="list-style-type: none"> Título Es necesario saber el nombre completo de la serie. Se debe argumentar por qué se llama así, puesto que se hace una relación entre el título y la historia (López, 2019). Autor Además de explicar los datos del autor y de la obra, se expondrá el origen de ésta y así poder comprender la intención de su creación (López, 2019). Argumento Se debe mostrar "la idea central del texto, la síntesis de la trama que permite comprender la esencia de la historia a partir sólo de sus generalidades" (López, 2019, p. 11). Contexto Se centra en especificar el tiempo o época, el espacio y la circunstancia en la que se desarrolla la historia (López, 2019). 	<p>Título Al principio de todos los capítulos y especiales de la serie se muestra la intro y al final sale el logotipo que caracteriza a la historia, pero a pesar de que se muestra en francés "Les aventures de Ladybug et Chat noir", en el doblaje para Latinoamérica se traduce como "Las aventuras de Ladybug". La serie lleva el nombre del elemento que otorga los poderes mágicos a los superhéroes: los Miraculous. Además, se muestran los nombres de los héroes principales.</p>  <p>Autor La historia nace a partir de que el creador, Thomas Astruc ve a una joven con una blusa que tiene una Catarina en medio. Realiza algunos bocetos de la protagonista del universo que buscaba crear.</p>	<p>La unidad de observación quedó representada por la revisión de los siguientes capítulos de la serie Miraculous: Orígenes parte 1 y 2, <i>antimascotas</i>, día de los héroes parte 1 y 2, <i>Quebratempo</i>, <i>Coleccionista</i>, <i>Inverso</i>, <i>Timeagacez</i> y <i>Cat blanc</i>. Todos pertenecen a distintas temporadas, y se seleccionaron porque cada uno muestra un dato fundamental para comprender la historia general que rodea al universo.</p> <p>El concepto general y categoría de esta investigación es fandom transformativo. Se vincula con los puntos de título, autor y secuencia narrativa, ya que los dos primeros destacan la manera en que se estructuró la narrativa de la serie desde el inicio, además de la forma en cómo se decidió el nombre de la serie y así poder alargar la historia en caso de tener éxito, además de la forma en cómo se fue alterando las primeras nociones de la historia y cómo se presentó el producto final, siendo esto clave para la interacción de la comunidad de fans, puesto ellos se apropiaron del relato para crear diversos productos que comparten con el resto de la comunidad.</p>	<p>Variable dependiente 1: Cross-media Se relaciona con el instrumento en todos los puntos, puesto que se muestra la forma en que se estructura el relato y como de despliegan los contenidos oficiales a través de distintas plataformas. Por ejemplo, además de que los capítulos sean transmitidos en canales televisivos de índole infantil y/o familiar, también publican avances de los próximos capítulos. Otro caso es la versión <i>ghibbi</i> de la serie, la cual se publica de uno de los canales oficiales de YouTube de la serie. Los materiales publicados por los fans, como lo son los cómics, <i>fanarts</i> y <i>fanfics</i>, resultan importantes para darle seguimiento a la narrativa de determinado capítulo y así cruzar las plataformas para complementar la historia.</p> <p>En el caso del producto transmedia de esta investigación es un ejemplo del cruce, puesto que muestra una versión alternativa de una de las escenas del capítulo "Volpina". El cómic fue publicado por la artista en distintas plataformas, además de que dos <i>Youtubers</i> conocidos dentro del fandom le pidieron autorización para publicar el cómic en su canal de YouTube, pero con <i>Fandub</i>; logrando así el cruce las plataformas.</p>

Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

Al contrario que en la interpretación primaria, el desarrollo de la interpretación secundaria comienza de las variables dependientes, hacia el concepto general.

- Variable dependiente 1: Cross-media

El análisis narrativo muestra la forma en cómo se unen todos los contenidos publicados de manera oficial y no, puesto que, como se ha demostrado, la historia se ha planteado de tal manera que se pueda expandir. Por ejemplo, además de que los capítulos sean transmitidos en canales televisivos de índole infantil y/o familiar, también se han publicado avances de capítulos futuros en otros medios, como YouTube, Facebook, y complementar. Otro es el caso de la versión Chibi de la serie, como se muestra en la figura 7, la cual se publica en uno de los canales de YouTube oficiales. Los materiales publicados por lo fans, como lo son los cómics y fanfics, resultan importantes para darle seguimiento a la narrativa de determinado capítulo y así cruzar plataformas para complementar la historia.

Figura 7

Los protagonistas en versión chibi



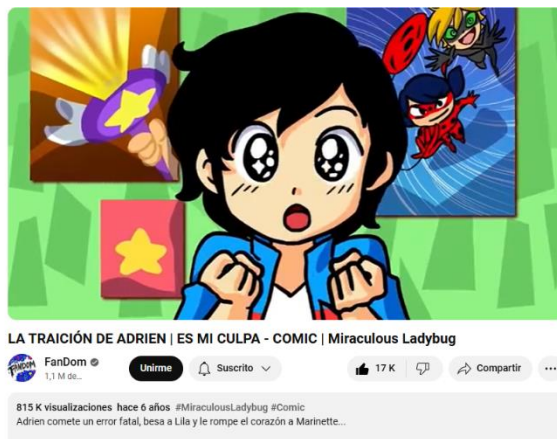
Nota. Adaptado de Miraculous chibi [Fotografía], por Miraculous Chibi, s. f., YouTube (<https://youtube.com/@miraculouschibi?si=PO1plow8cdJ1JlrA>)

Un ejemplo de este cruce es el cómic “Es mi culpa”, el cual fue publicado originalmente en las redes sociales de la creadora *Arachely*, pero que tuvo un mayor

alcance al ser publicado y doblado por Youtubers pertenecientes al fandom de Miraculous. Dicho cómic presenta una continuación del capítulo “Volpina”, donde, de manera alternativa, muestra la reacción de los protagonistas ante la aparición de una de las villanas que busca terminar con ellos, logrando integrar la serie y el cómic para complementarse entre sí (FanDom, 2018). Véase figura 8.

Figura 8

Intro del canal del youtuber Fandom



Nota. Adaptado de La Traición De Adrien Es Mi Culpa - Comic Miraculous Ladybug [Fotografía], por FanDom, 2018, YouTube (<https://youtu.be/SaG6jVYWRYE?si=-0xDZKXij3k2g-O5>)

El teórico Genette se centra en la relación intertextual entre ambas producciones, pues plantea que el autor de una obra puede prolongarla una vez que logra popularidad o para que siga vigente. Cada vez que una temporada culmina, pasan algunos meses para que inicie la siguiente, y mientras eso pasa, los fans crean sus productos, el autor también opta por seguir expandiendo su universo a través de capítulos especiales que duran alrededor de una hora y se ambientan en distintos países. Crea un universo alternativo con los mini capítulos chibi de los protagonistas. También busca la colaboración con otras marcas para sacar al mercado el manga o libros basados en la serie. Todas estas expansiones se distribuyen a través distintos canales, logrando que puedan consumirse desde distintos dispositivos.

La creadora del cómic “Es mi culpa” mencionó que su producto se publicó en DeviantArt, Facebook, Twitter y YouTube. Sin embargo, es en esta última es donde tuvo mayor éxito, ya que el cómic fue doblado por Youtubers¹¹ del fandom Miraculer. Sin embargo, las fans determinaron que las redes sociales donde se pueden encontrar cómics digitales de Miraculous con mayor frecuencia son Instagram y Youtube, y aunque en menor cantidad, en Twitter también se publican algunos.

- Variable dependiente 2: Prosumidor

Para comprender la forma en que un consumidor decide convertirse en prosumidor, dos postulados intertextuales se centran en explicar de qué forma se puede expandir una historia por una persona diferente a su autor. Por un lado, Genette manifiesta que la continuación se realiza a la obra de otra persona. Por otro lado, Barthes menciona que el creador de un relato pone a disposición el código narrativo a los demás, pero sabiendo que por más que su obra sea alterada, él siempre será el autor. Pensando en lo anterior, la ilustradora da continuación a la obra de Thomas Astruc, no haciéndolo al final del episodio, sino a la mitad, que es donde inicia el cómic, pues aprovecha el sentir de Marinette al ver a Adrien con Lila para impulsar que la pareja protagónica confiese su amor, pero para llegar a esto, los héroes primero pelean con una villana creada por la artista, para que posteriormente tenga una charla y ambos sepan quién está detrás de la máscara.

Desde su experiencia, Arachely mencionó que a partir del hiatus de la primera a la segunda temporada fue lo que la impulsó a comenzar a crear productos fan. Algunos fans que leyeron el cómic y han conversado directamente con la artista le han dicho que la historia los hizo llorar y que el final es muy bello. Cita de la respuesta de la ilustradora: “Para mí más que nada es una forma de expresar mis sentimientos, ideas o historias o puede ser una forma de expresar deseos para la serie”.

La razón por la que la ilustradora se convirtió en prosumidora de la serie, se relaciona directamente con la perspectiva de las fans, puesto que todas

¹¹ El cómic fue doblado y publicado en el canal del YouTuber “Fandom”:
<https://youtu.be/SaG6jVYWRYE?si=0kNC63DazqAjnE5f>

concordaron que en el hiatus de la primera a la segunda temporada los fans comenzaron a crear fanfics, fanarts y cómics, en donde mostraban el cuadro amoroso de los protagonistas y la forma en que podría ser la revelación de identidades. Para este pequeño grupo de fans, los productos que más buscan son: cómics digitales, fanarts, y gifs, un ejemplo de estas creaciones es la figura 9. Las redes sociales donde los consumen son: Instagram, Twitter, YouTube y Pinterest.

Cita de la respuesta de una de las participantes: “Yo creo que el éxito de los productos oficiales actuales, sí se debe a los productos de fans del 2016”.

Figura 9

Fanart de Adrien descubriendo la identidad de Ladybug



(Danismilek, 2021)

Actualmente está próxima a estrenarse la sexta temporada, pero cuando la quinta estaba en emisión, un canal televisivo de Brasil se llevó la mayoría de los estrenos, por lo cual, una gran parte de fans de Latinoamérica lograron ver los capítulos con poca diferencia de horas con respecto a Brasil, de tal manera que al poco tiempo de que termina el capítulo se comenzaban a publicar capturas de

pantalla del episodio, estas publicaciones resultan ser populares, ya que la mayoría de fans se sienten identificados sobre sus sentimientos al ver determinadas escenas. El capítulo Júbilo, estrenado el 24 de octubre del año 2023, muestra que por el ataque del akuma, los protagonistas sueñan con derrotar a Monarca (Hawk Moth) y finalmente estar juntos y formar una familia (Cruz Ando La infancia, 2022). Las reacciones de los fans a dicho capítulo se muestran en la publicación de una página de Facebook de los fans que se muestra en la figura 10.

Figura 10

Publicación de una página de Facebook de fans sobre el capítulo Júbilo



Nota. Actualmente la página de Facebook ya no está disponible.
(Miraculous de Agreste, 2022)

- Variable dependiente 3: Argumento narrativo

La trama de la serie se mostró de manera general en el análisis narrativo, revelando que, además de alargar la historia y ser capaz de tener capítulos especiales (más extensos), la serie sigue manteniendo la incógnita que la historia plantea desde el inicio; la revelación de identidades. Ya que, a pesar de llevar 5

temporadas y con la sexta próxima a entrenarse, los protagonistas aún no revelan sus identidades entre sí, pero ya se enamoraron del verdadero ser que ocultan detrás de su forma civil o del traje de superhéroe. A lo largo de las temporadas transmitidas, ha habido capítulos que se centran en mostrar qué pasaría en caso de que los protagonistas se revelen sus identidades, pero que por una u otra cosa no pueden recordarlo, volviendo a la misma incógnita. Uno de los capítulos con más impacto de la revelación es uno de la tercera temporada, titulado “*Cat blanc*”. Dicho episodio muestra que a partir de un error cometido por Marinette (Ladybug) se descubren las identidades, logrando que Marinette y Adrien se den cuenta de sus sentimientos por el otro. Inician una relación, pero eso repercute en que el villano sepa sus debilidades y las use en su contra para conseguir las joyas mágicas (*Miraculous En Español*, 2020).

Dicho capítulo tuvo tanta repercusión dentro del fandom, que durante una presentación del evento *Iluma fest* en Puebla, los actores de doblaje de los protagonistas, doblaron en vivo la escena donde Marinette descubre la identidad de Adrien que se muestra en el capítulo “*Cat blanc*” (Luna Munny, 2019). En las figuras 11 y 12 se muestran dos momentos importantes de dicho evento.

Figura 11

Iluma fest 2019



Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

Figura 12

Actores de doblaje de los protagonistas y la embajadora de Miraculous para fans en Latinoamérica en el Iluma fest 2019



Nota. Elaboración propia por Guadalupe Natali Cid Palacios

Tanto Mijaíl Bajtín como Julia Kristeva coinciden en que todos los discursos tienen como base otro u otros, y para la artista la serie *Miraculous* fue la base para retomar un conflicto presentado en el capítulo “Volpina”, pero haciendo que tuviera un efecto distinto. Mientras que en el episodio se muestra que el sentimiento negativo de Lila es por culpa de Ladybug y eso termina por akumatizarla y volverse la villana Volpina; el cómic presenta la forma en que Adrien se entera de la identidad de su querida Ladybug, y que solo le faltaba descubrir quién estaba detrás de la máscara para que saliera a relucir su amor por Marinette.

La artista usa como base el capítulo “Volpina” de la primera temporada para iniciar el cómic y la situación que servirá para la revelación de identidades. La prosumidora argumenta que el hecho de que su creación tenga más drama, no podría hacer que una persona piense que la serie es igual, ya que, al menos deben tener el contexto de las identidades. Sin embargo, las chicas de la comunidad de fans, además de reconocer al capítulo “Volpina”, contemplaron que Lila siempre trata de hacerle daño a Marinette por sus acciones.

Asimismo, notaron que el cómic es más dramático que las primeras temporadas, a pesar de ello, no pensaron que difiriera mucho de las últimas temporadas transmitidas. Para ellas, para que una persona pueda tener una idea equivocada sobre la serie al leer primero el cómic, dependerá de su edad, puesto que no es lo mismo el pensar de un niño que el de un joven o un adulto. Sin embargo, sí se podría pensar que es un relato más dramático o que guarda cierto parecido con “Spiderman”. No obstante, en algunas ocasiones, si las personas consumen primero los cómics, se podrían dar una idea de lo que va la serie.

Una de las respuestas de los participantes fue: “Probablemente, porque he conocido muchos casos de fans actuales que ven primero cómics o alguna imagen, o así y tienen una idea errónea de lo que es la serie hasta que la ven, puede ser positivo o negativo”.

- Subcategoría 1: Fanart y Fanfic

A nivel visual y narrativo, el fanart y el fanfic son una forma de expresión por las cuales los fans demuestran su sentir ante la historia, ya que, conforme pasan

los capítulos, nos muestran a los personajes más maduros y enfrentándose a problemas cada vez más serios, haciendo que el fandom comience a imaginar qué pasaría si vivieran determinados hechos, dándole así, un giro a la narrativa mostrada. Tras revisar algunos capítulos clave, se encontró algo interesante, puesto que en el episodio “Inverso” de la segunda temporada, los personajes secundarios Nathaniel y Marc realizan un comic sobre las aventuras de Ladybug y Cat noir. Mientras que Nathaniel realiza las ilustraciones, Marc escribe la historia, esto demuestra que hasta dentro del universo Miraculous se realizan Fanarts y Fanfics de los protagonistas (Astruc et al., 2018). Dichos personajes y su cómic se muestran en la figura 13.

Figura 13

Nathaniel y Marc en el capítulo Inverso



Nota. Adaptado de Miraculous Inverso Episodio Completo Temporada 2 Episodio 20 [Fotografía], por Miraculous- Las aventuras de Ladybug, 2024, YouTube (https://youtu.be/Ti8F5DX6NRE?si=48DvQiOfZ_168gB).

En el cuadro comparativo “Serie VS Cómic” del análisis intertextual, se muestra de manera visual las diferencias de cada producción. Los fanarts son las ilustraciones de los personajes, los escenarios y la nueva villana a la que enfrentan la pareja de héroes. En lo que a fanfic respecta, el punto del capítulo y la trama presentan la separación de las historias, pues el capítulo trata sobre el engaño de

Lila a Adrien, ya que le menciona que además de ser portadora del miraculous del zorro, es una gran amiga de Ladybug, pero es esta última quien la desmiente y esto provoca el sentimiento negativo en Lila y por lo tanto su akumatización. En el caso del cómic, el beso que Lila le roba a Adrien provoca que Marinette cometa el error de no cuidar su identidad y sea el mismo Adrien quien la descubra. Pero al contrario de ser algo malo, hace que el chico le confiese que sabe su identidad y le muestre que él es Cat noir, además de entender que lo que siente por ella es amor.

Para una prosumidora, el fanart y el fanfic pueden ser la base para crear un cómic, pero también dependerá de si parte de algo personal, personajes de originales o de otro proyecto. La ilustradora se inclinó por hacer cómics porque es una forma más rápida de expresar sus ideas, pues se tarda aproximadamente 6 horas en realizar uno, según sea la historia. Para ella, no resultó complicado juntar ambos estilos de arte para crear un tercero, puesto que ya entendía bien tanto la historia de la serie como el diseño de los personajes, y buscaba transmitir los deseos que tiene para la serie.

Los productos transmedia que más consumen las participantes son cómics digitales, fanarts y gifs, y las redes sociales a las que acuden a buscarlos son Twitter, Youtube, Pinterest e Instagram. Todas coincidieron en que los productos con mayor producción dentro del fandom son los fanarts y fanfics. Al juntar estas creaciones en los cómics, los cuales son una manera más rápida en la que cada artista con su estilo de ilustración puede demostrar su amor por la serie.

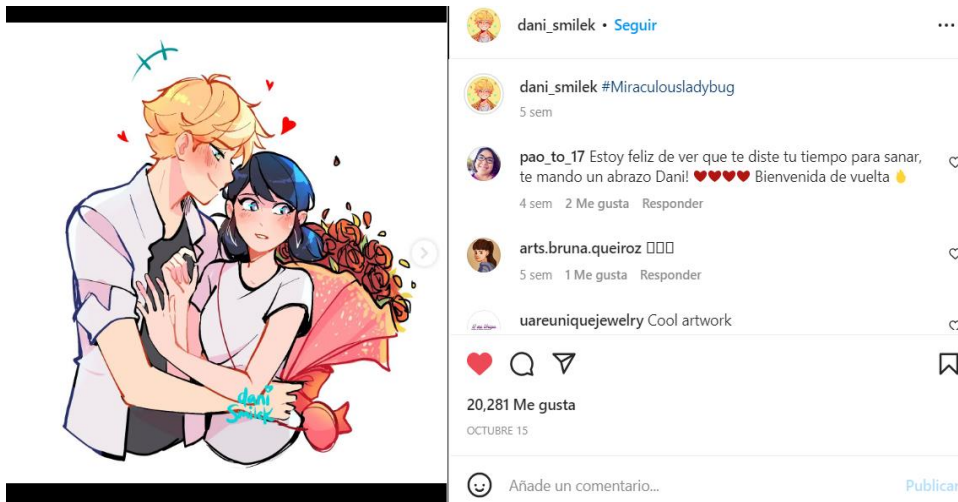
Cita de la respuesta de una participante: “Cuando uno ve lo que son estas cosas que hacen los fans para otros fans pues a todo mundo le gusta consumirlo, porque es como una perspectiva diferente a lo que los escritores tenían pensado y la historia que ellos tenían pensada y pues es una forma también como algo que, como un código de nos entendemos, eso es lo que todos quisiéramos, pero que sabemos que no lo pueden dar todo”.

A la fecha de la redacción de esta investigación, existen una gran variedad de cuentas dedicadas a la serie Miraculous, las redes con mayor alcance son: Twitter, Facebook e Instagram. La temporada transmitida actualmente, ha causado revuelo entre la comunidad, puesto que se ve la evolución de los héroes y lo más

importante es que el famoso cuadro amoroso se ha invertido. Fue tal el impacto, que se han publicado múltiples productos sobre este tema, sobre todo ilustraciones haciendo alusión a la pareja principal. En la figura 14 se muestra a Adrien interesado por Marinette, mostrando como se ve el *ship* denominado Adrinette.

Figura 14

Miraculous Ladybug



(Daniela, 2022)

- Subcategoría 2: Características intertextuales

La narración está planteada de tal manera que sea sencillo su entendimiento e incorporación a otras extensiones de la historia, puesto que además de los diversos personajes que hay con sus versiones de civiles y de superhéroes, y las dicotomías en los universos alternos dentro de la narrativa, los fans también tienen los múltiples saltos en el tiempo que se dan dentro de la historia, además de aquellos finales abiertos en cada capítulo. La comunidad tiene la oportunidad de orientar la historia hacia donde quieran, puesto que la intertextualidad lo permite, facilitando la expansión narrativa.

Las cuatro teorías intertextuales empleadas dejaron ver que desde distintas perspectivas de la intertextualidad la unión entre la serie y el cómic. La ilustradora

realizó un nuevo discurso, basándose en el de la serie animada, pero alterando el relato. Debido a que a partir del capítulo “Volpina”, Lila comienza a tener rencor hacia Ladybug y Marinette, por lo que comienza a mentir para perjudicar a la protagonista. Pensando en esto, la artista toma en cuenta el comportamiento de Lila y las enfoca en algo que todo el fandom quiere ver; la revelación de identidades de los protagonistas. En el espacio de tiempo que aconteció entre el final de la primera temporada y la producción de la segunda, la prosumidora decidió tomar el dominio del código narrativo y dar continuación a la historia a través de un cómic. Lo anterior demuestra que de la muerte del autor (tiempo en el que Thomas Astruc estaba en la producción de los capítulos), nació la prosumidora (la ilustradora comenzó a crear productos fan). Respecto al cuadro comparativo, se mostró el cambio en el estilo de dibujo de los personajes, el capítulo y la escena con la que inicia el cómic, las diferencias dramáticas entre cada trama y la villana, siendo que la artista optó por crear una villana nueva, pero con el mismo objetivo de obtener las joyas mágicas.

La artista explicó que el inicio del cómic toma lugar en una escena que sucede a mitad del capítulo “Volpina” de la primera temporada, cuando Lila y Adrien están en el parque, pero existe una separación narrativa, puesto que el cómic tiene una historia más dramática, mientras que, al ser de la primera temporada, el capítulo es más tranquilo, sin tanto drama, así que los personajes no sufren tanto. La escena en la que los protagonistas experimentan angustia se muestra en la figura 15.

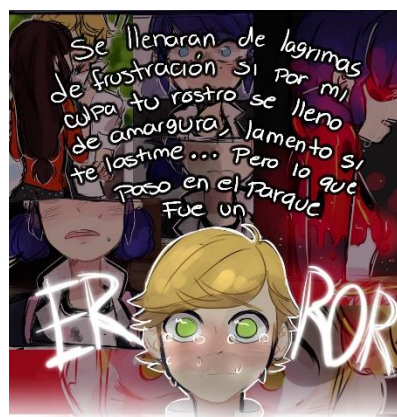
Cita de la respuesta de la ilustradora:

“Quería intentar un tipo de cómic angst¹², porque quería darle un poco de contraste a lo que normalmente se ve en la serie”.

¹² La historia es de angustia, los personajes tendrán muchos problemas y el lector sufrirá al leerla (Inkspired, 2021).

Figura 15

Fragmento del cómic "Es mi culpa"



Si...
He sido un ciego, Por no ver
Quien eres en realidad Pero
ahora
Estoy seguro de una cosa
...

"Te amo"

(Calderón, 2017)

Por su conocimiento sobre la serie, la mayoría de las fans identificaron que el capítulo en el que se basa la ilustradora para una parte de su cómic es "Volpina" de la primera temporada. Sin embargo, una persona mencionó que no como tal, puesto que, como en el resto de capítulos en los que salía, Lila siempre buscaba hacerle daño y dejar mal ante los demás a Marinette. El resto de participantes apoyó ésta idea, además de que Marinette toma decisiones muy precipitadas, tal como se presenta en el cómic y que el ambiente es similar al de la serie.

- Concepto general y categoría: fandom transformativo

Los apartados de títulos, autor y secuencia narrativa del primer análisis realizado, detallan la historia general que engloba la serie, dándonos un panorama

de la gran variedad de aspectos que pueden tomar los fans para expandir la historia. El concepto general describe lo hecho por los fans de la serie *Miraculous*, puesto que al ser una comunidad activa en redes y con los estrenos de nuevos capítulos convencionales, los especiales y la segunda película, los fans comienzan a crear productos con las nuevas características narrativas y personajes de la serie, compartiéndolos con la comunidad de fans, ya sean de su mismo país, o con los fans que hablan el mismo idioma, como es el caso de América latina, con este alcance, logran que más personas conozcan la serie a través de sus creaciones.

La alteración narrativa del producto original, es decir, la relación intertextual entre la serie y el cómic digital se demuestra con los postulados de Julia Kristeva y Roland Barthes, además del cuadro comparativo. La teoría de Kristeva y adaptándolo al cómic "Es mi culpa", la ilustradora de éste crea su propio discurso a partir de la serie, la artista retoma un el capítulo "Volpina" de la primera temporada y busca darle continuidad, puesto que reestructura una escena que sucede a la mitad del episodio y guía la historia hacia otro lado.

En cuanto al postulado de Roland Barthes, el creador de *Miraculous*, Thomas Astruc entró en su propia muerte cuando la ilustradora, *Arachely*, tomó como base el conflicto de un capítulo, con el que además de crear una nueva historia, buscó que los consumidores notaran de qué capítulo se trataba y que así tuviera coherencia lo que sucedería en su cómic. Finalmente, en el apartado de personajes del cuadro comparativo, se mostró que la ilustradora realizó con su estilo de dibujo a los personajes, pero respetó el diseño original de la serie.

En el apartado de capítulo, se revela que la artista trató de replicar lo que pasó en la serie, pero con algunas variantes, ya que el episodio solo muestra al personaje de Adrien hablando con Lila en la banca de un parque, pero que ella buscaba impresionarlo porque gustaba de él, esto sucede mientras Marinette está detrás de un bote de basura espíandolos. En el cómic Lila le roba un beso a Adrien, Marinette los ve y tropieza. La comparación de dicha escena entre la serie y el cómic se exponen en las figuras 16 a la 20. Respecto a la trama, Originalmente Lila es la que tiene el sentimiento negativo y es akumatizada, pero en el producto Marinette es quien se entristece, si bien no la akumatizan, esto desencadena que cometa un

error con su identidad secreta y Adrien se entere que ella es Ladybug, lo que más adelante lleva a que ambos sepan sus identidades. Como se puede notar, la ilustradora distorsionó el material de origen para demostrar una alternativa de la revelación de identidades.

Figura 16

Fragmento del cómic "Es mi culpa"



Calderón, A. (2017)

Figura 17

Capítulo Volpina



Nota. Adaptado de Miraculous Volpina Episodio Completo Temporada 1 Episodio 26 [Fotografía], por Miraculous- Las aventuras de Ladybug, 2024, YouTube (<https://youtu.be/q1QYXICzEns?si=IxFIHxcMq>)

La ilustradora buscó modificar el relato original por medio del cómic “Es mi culpa” en el cual se muestra la revelación de identidades, que, si bien ella no cree

que podría pasar así en la serie, quiso mostrar una historia con tintes más dramáticos. Para ella, los productos transmedia que realiza podrían ser una extensión del relato de la serie con los personajes de los padres de Adrien, pues son con los que tiene más continuidad en relación a los originales. Desde su punto de vista de fan creadora, los fans que buscan productos transmedia se centran en los artistas que publican contenidos fan que cumplen con las expectativas y deseos que ellos quieren para la serie.

Las fans piensan que el ambiente del cómic y la personalidad de la protagonista son similares a la serie, además de que identificaron que Lila buscó lo mismo en ambos productos; perjudicar a Marinette. En cuanto a la revelación de identidades algunas difieren, ya que unas piensan que la artista así cree que será, pero el resto se inclina que la ilustradora presentó algo alternativo. Todos coinciden en que los cómics son una forma de expandir el universo Miraculous y que es una manera de expresar lo que quieren que pase en la serie, además de que estos productos sirven de base para que la comunidad de fans cree teorías sobre los futuros capítulos, puesto algunos cómics han acertado en predecir lo que pasará en algunos capítulos. Desde una perspectiva de fans consumidores, buscan productos de origen fan para convivir con el resto del fandom, además de que los fans creadores expanden el universo y satisfacen lo que el resto quiere ver en la serie.

Cita de la respuesta de una participante: “Con que una persona lo haga y que sabe hacer un comic, ya el resto del fandom comprende lo que quiere decir esa persona, porque están en la misma sintonía y no solo pasa en el fandom de Miraculous, pasa en todos los fandoms, en todos hacen edits de algo y todo mundo comprende a la velocidad de la luz de qué trata y más es como una especie de convivencia que tienen dentro del mismo fandom”.

Tras revisar la información obtenida y vincularla con los conceptos, se deja ver una parte de la creación del Universo narrativo de Miraculous, la repercusión que ha tenido y que, por lo tanto, logró convertirse en una producción transmedia. En el siguiente capítulo se explican las conclusiones a las que se llegaron.

Capítulo 5. Conclusiones

Durante al menos 12 años la autora ha pertenecido a distintos tipos de comunidades de fans ha participado del lado de los fans consumidores, así como de los prosumidores. A partir de estas experiencias nació su interés por las narrativas transmedia, las cuales, a pesar de estar en todas las comunidades de fans, muchas personas desconocen que así se les denomina a los productos que de cada fandom emanan.

Entrar en los procesos que hay detrás de la creación de la serie, la construcción de estructura narrativa por parte del creador para poder expandir la historia, la perspectiva de una artista digital sobre sus creaciones para un fandom, la comparativa teórica y práctica entre una serie y un cómic digital, y sobre todo, la forma en que las comunidades de fans se conectan a través de un producto transmedia fue enriquecedor, ya que nos da una perspectiva de la forma de comunicación entre un fandom en específico.

Al momento de identificar las semejanzas y diferencias de ambas producciones, nos podemos percatar en qué tanto repercutió la serie en la historia presentada en el cómic, sobre todo a nivel narrativo. Puesto que, sin querer, la ilustradora presentó una historia con tintes más dramáticos que en las primeras temporadas de la serie, pero que no dista del todo de los últimos capítulos transmitidos.

Como fans consumidores, generalmente logramos identificar con rapidez la relación que tiene un determinado producto con la historia en que se basa e incluso, detectamos similitudes que, tal vez, no estaban consideradas por el fan creador del producto. Al pertenecer a una comunidad de fans, buscamos una manera de obtener material extra del relato que consumimos, debemos apoyar el trabajo de los fans creadores, puesto que además de ser una forma de convivir y conocer a nuevas personas con los mismos gustos, impulsas a una persona que comparte su arte y que repercutirá en su futuro como artista.

Pregunta específica 1

¿Qué cualidades de los fanarts y los fanfics tienen los cómics para que se relacionen con los productos transmedia hechos por fans?

El análisis narrativo logró develar que, la estructura narrativa de la producción original está hecha para crear los fanarts y fanfics, puesto que los capítulos, en la mayoría de las ocasiones cuentan con un final abierto y con una tarjeta de lo sucedido más adelante, éste “espacio” puede ser un impulso para que los fans imaginen qué es lo que sucedió en ese momento con los personajes y por lo tanto pueda dar origen a un fanfic, mientras que la mayoría de los fanarts pueden ser creados una vez transmitido un capítulo de importancia para la trama, como lo son aquellos que tratan el tema de la revelación de identidades de los protagonistas.

Tanto los fanfics como los fanarts se juntan y dan origen a los cómics, ya que mientras se crea una nueva narrativa basada en un relato ya existente por el lado del fanfic, se deben hacer ilustraciones para contar la historia y de esta manera hacer hasta más atractivo para el consumidor, sobre todo para los fans del mismo fandom, el material que se publicará y que transmita aquello que sintió o quiera volver realidad el fan creador del cómic.

No se cuentan con los datos completos para responder del todo la pregunta, pero se han considerado instrumentos para complementar, como lo es la entrevista y el focus group.

Pregunta específica 2

¿Cuáles son las características intertextuales de los productos transmedia creados por fans para relacionarse con el universo narrativo de la serie Miraculous?

¿De qué forma los productos transmedia creados por fans se relacionan con la narrativa de la historia original de la serie Miraculous?

Cabe mencionar que el análisis realizado solo da un primer vistazo de la relación entre el cómic elegido y la serie, pues el instrumento se inclina por explicar con mayor detalle el relato original. El hallazgo particular que se identificó, demuestra que el universo se basó en otro universo que ya cuenta con un reconocimiento mundial, además de que su comunidad de fans es una de las de

más producción, pues al ser de un superhéroe perteneciente a la productora de Marvel, los héroes se juntan en algunos largometrajes y causan que los fans hagan más productos para extender sus historias. El tomar como referencia este tipo de producciones, dio impulso para que la historia y los personajes de la serie pudieran diseñarse de una manera que los fans los tomaran para crear productos y expandir o, incluso, tomar personajes de otros relatos y hacerlos interactuar.

De manera similar a lo ocurrido con la pregunta anterior, el instrumento empleado no tiene el alcance necesario para responder de manera más específica, pero se planea usar un análisis intertextual para complementar de manera significativa la respuesta.

Pregunta general

¿Por qué las producciones de la comunidad de fans de la serie animada Miraculous se consideran productos transmedia?

Como se ha ido demostrando, a pesar de ser una serie animada, Miraculous logró reunir un fandom de distintas edades, puesto que los productos son de una producción aún más compleja, logrando una cultura participativa, es decir, las interacciones entre los sujetos sociales, en este caso, como los productos transmedia de la serie Miraculous logran unificar a personas de todo el mundo para intercambiar opiniones y lograr satisfacer la expectativa que tienen acerca de lo visto en televisión. Dicha expectativa se cumple por medio del fandom transformativo, pues crean la presentación de finales alternativos o extensiones de ciertas escenas, pero que no son autorizadas, es decir, son creadas por fans no cercanos a la producción de la serie y que alteran poco o completamente las características ya establecidas.

Los fans del fandom transformativo no buscan lucrar con la serie, más bien, quieren compartir con los demás fans sus sentimientos con los personajes y lo que acontece con la historia o que tal vez modificarían. Puede ser que el fandom completo no esté de acuerdo con algunas extensiones publicadas, pero todos tienen algo en común: su admiración y amor por la serie animada Miraculous.

Se emplearon 4 instrumentos: Análisis narrativo e intertextual, entrevista y

focus group. Cada uno con el fin de obtener determinada información, pero que al reunir los datos obtenidos llegamos al mismo fin: Narrativas transmedia.

El análisis narrativo nos permitió un acercamiento a la forma en que está constituida la historia, los tipos de personajes que hay, así como la temporalidad, etc. Entender la construcción del universo Miraculous nos da una perspectiva de la importancia que tiene la planeación de una historia para no tener incongruencias conforme se expande el relato, además de que los espectadores se pueden identificar con algún personaje o historia individual.

El universo de Miraculous es tan extenso que, a pesar de realizar un análisis narrativo de manera general, no se especifican tantas cosas, ya que se están creando nuevas temporadas próximas a estrenarse y una segunda película, por lo tanto, un análisis de este estilo en un par de años tendrá algunas variantes.

La película podría considerarse un buen resumen de la historia en general de los protagonistas, puesto que se resuelve la revelación de identidades, el cuadro amoroso, recuperar el miraculous de Hawk Moth y la relación de Adrien con su padre, además de que nos dan una perspectiva más grande de la vida de la esposa de Gabriel.

La historia tiene muchas vertientes para crear nuevos relatos, ya que cada uno de los puntos desglosados dan un acercamiento sobre la planeación del universo narrativo, puesto que, en caso de tener el éxito, se podrían alargar el número de temporadas, como es el caso, ya sea manteniendo a los mismos protagonistas, u optando por elegir otro, creando así un *spin-off*¹³.

En cuanto al análisis intertextual, las teorías que se emplearon son de índole literaria, pero al momento de cruzarlas con lo observado en ambas producciones, nos podemos percatar que también explican el fenómeno en productos de origen fan y su relación con una producción audiovisual como lo es la serie Miraculous. Los postulados develaron como la ilustradora tomó el discurso de otra persona, el creador de la serie, lo alteró, expandió esa narrativa, pero sin perder la esencia de la serie, ni la suya como artista.

¹³ Se crea una nueva historia a partir de otra. Se selecciona al personaje secundario que haya tenido mayor relevancia para el público y se realiza un nuevo relato para mostrar su historia, pasando así de personaje secundario a protagonista (La Prensa, 2020).

La tabla comparativa muestra de manera más concisa la unión entre ambas producciones y la identificación del Fanfic y el Fanart. Por un lado, se especifican aquellas similitudes a nivel narrativo, dando una visión al lector sobre el origen de la historia del cómic, puesto que se puede establecer el tipo de relato que buscaba transmitir la autora, siendo más dramático en comparación del original, reconociendo así, la parte del fanfic. Por otro lado, se presentan los estilos de dibujo, demostrando que, a pesar de ser los mismos personajes y paisajes, la ilustradora emplea su propio estilo de arte y creando nuevos escenarios donde interactúan los personajes, además agregando un nuevo villano, y así lograr reconocer sus fanarts.

Cada uno de los autores citados expresan distintas propuestas acerca de la intertextualidad desde diferentes perspectivas. Adaptando cada una de éstas a la serie y el cómic, puesto que se muestra cómo se da continuidad al discurso base, como se modifica según sea la intención del nuevo creador, la prolongación del primer relato y como se toma la idea original, pero no se altera del todo, pues solo se busca orientar la narrativa hacia un punto de interés. Dichos postulados en conjunto dan cuenta de la relación entre la serie animada y el cómic digital desde distintas visiones y características más allá de las que pueden notarse a simple vista, puesto que la relación intertextual nace desde el momento en que una obra se crea.

En el caso de la entrevista, nos permitió entender el proceso que conlleva crear un cómic de origen fan, en qué se toma en cuenta para crear la historia presentada en la creación. También lo que origina la inquietud por expresar lo que se desea para la serie, convivir con el resto de fans y como éstos reciben las producciones fan en cada plataforma y, como el presente caso, los comentarios que reciben por parte de los consumidores.

Finalmente, el *focus group* nos dejó escuchar las opiniones de fans consumidores sobre el cómic, la relación que tiene con la serie, además de confirmar que buscan determinados productos transmedia después de ver los capítulos transmitidos recientemente. Asimismo, la repercusión que los productos transmedia tienen para la serie.

Tras recopilar la información e interpretarla, se encontraron una serie de

datos emblemáticos y que repercutirán dentro de las investigaciones de esta índole. Como una forma para facilitar la lectura de los hallazgos, se presentan a manera de lista a continuación.

1. Los fans creadores realizan sus obras para que el resto de su comunidad las vea, por lo que dan por hecho que entenderán en qué se basa, lo que modifican y el contenido que es de su autoría.
2. Algunos fans optan por tomar como base su historia favorita para experimentar estilos de dibujo o tipo de historia y hacer realidad en cierta medida lo que quieren que pase en la historia o con los personajes.
3. En el caso del cómic estudiado, la ilustradora manifestó que realizó una historia más dramática que la original, característica que los fans notaron, pero también mencionaron que tenía el ambiente como el de la serie, además de la actitud de Lila con Marinette. Ésta última es muy importante, ya que, por un lado, el cómic fue creado en un momento en que los fans aún no conocían el impacto que tendría Lila con la protagonista, por lo que la artista no sabía que conforme avanzara la serie, este personaje buscaría dañar a Marinette. Por otro lado, los fans consumieron este cómic cerca de la fecha en que se creó, sin embargo, para el momento en que se llevó a cabo el *Focus group*, la temporada 5 estaba en transmisiones, por lo que repercutió en las similitudes que hicieron entre el cómic y la serie.
4. Los fans que consumen las producciones transmedia pueden interpretar más cuestiones narrativas o visuales a las que el creador tenía pensado.
5. Los fans buscan crear historias que les gustaría ver o aspectos que quieren modificar en la obra original y algunas veces, lo que ellos presentaron en sus productos con anterioridad, se vuelve canon.
6. La serie *Miraculous* fue pensada desde un inicio para tener expansiones narrativas, puesto que además de otorgarles a los fans la libertad de crear productos transmedia con la diversidad de personajes, y la historia general del primer arco narrativo o los capítulos individuales con sus finales abiertos. Los productores les ofrecieron capítulos especiales, una

- película, animación chibi, mangas y libros para echar a andar su imaginación y realizar obras con nuevos escenarios, personajes y tramas.
7. Los productores de *Miraculous* han notado la importancia de los fanarts, fanfics y fan cómics para la comunidad de fans, así que, para hacerlos parte de la serie, representaron a los fans creadores con dos de los personajes secundarios, pues uno ilustra y el otro crea historias.
 8. Los fans que comparten sus creaciones pueden publicarlas en una o varias redes sociales, y obtener un gran número de visitas o en otros casos, tener un mayor alcance de visualizaciones si un *influencer* del mismo fandom lo publica en sus redes sociales, ya sea en la forma original del producto o, como es el caso de un cómic digital, hacer un fandub de este, pero siempre dando créditos al autor del producto.
 9. La importancia que la serie *Miraculous* tiene para los fans es tanta, que deciden tomarla de referencia para experimentar, pero respetando la parte principal de la historia: la revelación de identidades.
 10. En su impaciencia por ver nuevos episodios por ver nuevo contenido de su historia favorita, los fans buscan una manera de hacerla realidad por medio de los productos transmedia, además de compartirlas con los demás fans para saber su opinión y saber si piensan lo mismo. Siendo este tiempo en el que están en producción los nuevos capítulos lo que los impulsa a ser prosumidores, pero solo quieren expresar su amor y deseos por el relato y los personajes.

Los productores de las múltiples historias que día a día son transmitidas en televisión, cine, plataformas de *streaming*, libros, entre otros, deben de tomar en cuenta la repercusión que sus relatos tendrán con el público, puesto que, conforme una historia avanza, los fans buscan contenido oficial que complemente lo que están consumiendo, en caso de que no haya nuevas actualizaciones, optan por acudir a con algunos fans creadores de la misma comunidad y seguir su contenido. Nunca subestimar la atención que los fans ponen a la narrativa, ya que, mientras se publican nuevos avances, comienzan a unir todos los puntos de la historia. En resumen, se debe dar su lugar a los fans, considerar sus opiniones y nunca perder

el interés que tienen hacia el relato, puesto, como se puede ver, una narración puede durar años, los fans crecen, pero nunca perderán su fascinación hacia una narrativa transmedia.

Al momento en que una producción deja de transmitir actualizaciones oficiales sobre determinada historia, la comunidad de fans buscará una manera de seguir comentando sobre los personajes, la historia, así como intercambiar opiniones sobre lo que pasará más adelante. Tras entrar en hiatus por más de un año, los Miraculers optaron por comenzar a crear diversos productos para seguir “Fangirleando”, por lo que se determinó que la hipótesis de esta investigación es: El fandom de la serie Miraculous es transformacional, debido a que los fans creadores de cómics digitales retoman a algunos personajes y capítulos de la serie para crear sus propios relatos y volver realidad lo que desean ver en la serie.

La hipótesis se comprueba, puesto que ambos análisis revelaron que la ilustradora retoma el capítulo “Volpina” de la primera temporada, además de ocupar a 5 personajes originales y uno de su autoría. La artista confirma la información anterior, sin embargo, mencionó que la historia que cuenta su producto es más dramática, puesto quería realizar un tipo de cómic angst, además de confirmar que, para ella, crear este tipo de obras es una forma de expresar sus deseos para la serie y que los fans consumidores buscan estos contenidos porque es una manera de cumplir sus expectativas o deseos sobre la serie. Finalmente, los fans piensan que las creaciones de origen fan son una forma de expandir el universo de Miraculous. Creen que los fans buscan las obras de fans creadores porque algunos comparten su pensar y sentir sobre la serie, además de que es una, manera de convivir entre los integrantes del fandom.

Al entrar a internet, revisar las tendencias y entrar a una de las múltiples plataformas digitales, somos susceptibles a encontrar imágenes o historias que, sin saberlo pueden tener como origen otro relato, ya sea televisivo, cinematográfico o literario, en caso de que nos llame la atención podemos indagar y encontrar el origen de éste, pero si no, podemos crearnos una idea equivocada, por lo anterior, se determinó que el problema es:

Algunas producciones transmedia, de origen fan, modifican el texto original

y, por lo tanto, se demuestra que la historia, la cual fue pensada desde un inicio para tener expansiones narrativas, puede tener variantes en su narrativa.

Los hallazgos encontrados, demuestran que, las producciones transmedia retoman una trama o los personajes de un relato, pueden variar la historia e incorporar elementos como el espacio o los personajes. Sin embargo, las fans permitieron que encontrar que el cómic muestra una historia más dramática para lo que se muestra en la primera temporada, no dista tanto de las siguientes, sobre todo de la 5, puesto que se da una perspectiva sobre los planes que tiene el personaje de Lila para destruir a Marinette.

Cuando pertenecemos a una o muchas comunidades de fans, podemos comprender la forma en que nos comunicamos, puesto que tenemos un gusto en común con muchas personas. Si bien, podríamos solo con lo que se transmite a través de canales oficiales, como sujetos sociales nos gusta interactuar para comentar con alguien que comprenda nuestro amor hacia una historia e indagar sobre lo que pasará a futuro, por lo anterior, es importante estudiar este fenómeno social desde la comunicación.

Los autores de las historias audiovisuales no saben el impacto que tendrán sus creaciones al salir al mundo, por lo que no siempre planean como seguir sus relatos en caso de que tengan éxito, así que pueden caer en contradicciones narrativas. La presente investigación mostró la importancia de planificar una narrativa, cuidar los pequeños detalles, además de crear productos adicionales de la historia, y los canales por los que se transmitirán, pues, de preferencia, todos deben complementar al relato original. Se logró demostrar el impacto que tiene un discurso en un grupo de personas, en el que, además de fomentar la creatividad, crea un intercambio de opiniones entre varias personas, demostrando la importancia de las narrativas transmedia en la interacción de los sujetos sociales.

5.1 Observaciones

En un principio, se buscaba analizar lo que conllevaba hacer producciones transmedia, es decir, centrarse en el prosumidor y no tanto en el producto; sin embargo, al momento de revisar el estado del arte, se encontró que las

investigaciones abordaban el tema desde los prosumidores y pocas eran las que se inclinaban por los productos. Por lo anterior, se pensó en juntar ambos, puesto que, sin su producto, el prosumidor solo sería un consumidor. Por la experiencia de la investigadora dentro de la comunidad de fans, y tras una revisión de cuentas fan, se logró identificar a los cómics como un producto popular y que se fusionaban los fanart y fanfics para su creación.

Los cómics digitales no se habían considerado en investigaciones previas a esta, por lo cual se tomó como objeto de estudio, además de buscar a los creadores más conocidos dentro de la comunidad de fans. Una vez eligiendo al prosumidor y su producto, se pensó que la serie podía resultar un tanto desconocida para algunos lectores, por lo cual, se optó por hacer un análisis narrativo general de la historia, además de emplear un análisis intertextual y, finalmente, tomar en cuenta las opiniones de los fans, tanto el prosumidor, como los consumidores, sobre el producto y su relación con la serie.

Sin embargo, al inicio se había pensado en contactar a una persona con cierto grado de influencia en la comunidad de fans, específicamente, la embajadora del fandom para Latinoamérica, Ferisae, pero no se logró establecer comunicación, así que se eligió a una de las ilustradoras más conocidas dentro de la comunidad de fans de México, *Arachely*.

El obstáculo más importante, fue que al ser una serie en emisión y al momento de hacer el análisis narrativo, se fueron incorporando partes de capítulos que recientemente se han transmitido, y que, al ser la quinta temporada, se han ido revelando cosas importantes para la trama, por lo cual no pudieron ser descartados.

A la fecha de escrita esta tesis, se ha concluido el primer arco narrativo de la historia en la quinta temporada, por lo que, con el inicio de la sexta temporada, no solo el villano cambia, también que todos los portadores de los miraculous tendrán a su cuidado a sus respectivos kwamis, además de que ahora Ladybug le guarda un secreto a Cat noir más importante que su identidad. Finalmente, el estilo de animación que todos los fans conocieron durante 9 años cambiará, cerrando así la historia del primer villano y el romance de los protagonistas, pero que aún queda pendiente la revelación de identidades. Como forma de cierre a lo que la serie

Miraculous se refiere, a continuación, se muestran 2 imágenes, la primera es del diseño de la pareja de héroes en las primeras 5 temporadas y la segunda es de como se verán a partir de la sexta temporada.

Figura 18

Póster de la temporada 4 de Miraculous



(Wiki, C. T. M. L., s. f.)

Figura 19

Póster de la temporada 6 de Miraculous



(Miraculous, 2024)

5.2 Recomendaciones

Preferentemente, estudiar producciones transmedia que ya hayan concluido pero que cuenten con fandom activo en redes sociales, o que su alcance fuera considerable. Además de necesitar su ayuda, invitar a los fans a participar en la investigación para dar a conocer sus experiencias y perspectivas. Tener más de una opción de sujeto de estudio. Buscar productos transmedia nuevos, o que tal vez no hayan sido producidos o en menor medida por otras comunidades de fans. No limitarse a series, libros o películas para públicos adultos, también fijarse en las que podrían considerarse para un público infantil.

Una vez terminada la investigación, surgen las siguientes preguntas que podrán ser contestadas en futuros trabajos:

¿Qué repercusiones negativas tienen las creaciones de origen fan para la producción original?

¿Cómo se planea la creación de una historia transmedia?

¿Existen producciones fan que actualmente ya no se realicen?

¿Cómo repercute el fenómeno de las narrativas transmedia con la interculturalidad?

¿Qué función tienen las narrativas transmedia con los influencers?

¿Cuál ha sido el fandom con una mayor producción de productos fan?

Referencias

- Acosta, J. (2020). La expansión de la franquicia Star Wars a través de fan clubs: estrategias transmediales de The Force de Perú y su podcast, "La mesa de Greedo". Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Admin. (2022, 7 mayo). *ZAG firma en México más de 30 nuevos licenciarios, minoristas y socios para Miraculous: Las aventuras de Ladybug*. Edomex Al Día. <https://edomexaldia.com/zag-firma-en-mexico-mas-de-30-nuevos-licenciarios-minoristas-y-socios-para-miraculous-las-aventuras-de-ladybug/>
- Admin. (2022, 4 agosto). *Miraculous: Las aventuras de Ladybug celebrará el Miraculous Day en toda América Latina*. Edomex Al Día. <https://edomexaldia.com/miraculous-las-aventuras-de-ladybug-celebrara-el-miraculous-day-en-toda-america-latina/>
- Adorno, T. W. (1975). *Epistemología y ciencias sociales*. Frónesis Cátedra. Valencia, España.
- Alós, V. (2019, 2 octubre). Viaja por las localizaciones de El Ministerio del Tiempo. *PorConocer*. <https://www.porconocer.com/espana/viaja-localizaciones-ministerio-tiempo.html>
- Andes, R. L. (2021, 2 julio). Un regalo para los fans: descubren que los personajes de la serie animada Miraculous tienen cuentas de IG con millones de seguidores. *Los Andes*. <https://www.losandes.com.ar/por-las-redes/un-regalo-para-los-fans-descubren-que-los-personajes-de-la-serie-animada-miraculous-tienen-cuentas-de-ig-con-millones-de-seguidores/>
- Angulo, E. (2011) Política fiscal y estrategia como factor de desarrollo de la mediana empresa comercial Sinaloense, un estudio de caso (Tesis de grado doctorado) Universidad Autónoma de Sinaloa <https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/indice.htm>
- Arevalo, D. (2021, 17 octubre). ¿Qué es narrativa transmedia? *El Comercio*. <https://www.elcomercio.com/tendencias/cultura/que-es-la-narrativa-transmedia.html>
- Astruc, T. (Escritor), Choquet, M. (Escritor), Duval, M. (Escritor), Lenoir, F. (Escritor), Thibaudeau, s. (Escritor), & Astruc, T. (Director), Boucher, B. (Director), Violet, J. (Director) (2018, 17 de noviembre). Mayura: Día de los héroes parte 2 (Temporada 2, Episodio 24) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment

- Astruc, T. (Escritor), Choquet, M. (Escritor), Lenoir, F. (Escritor), Thibaudeau, S. (Escritor) & Astruc, T. (Director) (2017, 21 de octubre). Coleccionista (Temporada 2, Episodio 1) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment.
- Astruc, T. (Escritor), Duval, M. (Escritor), Lenoir, F. (Escritor), Thibaudeau, s. (Escritor), & Astruc, T. (Director) (2023, 5 de diciembre). Miraculous París (Temporada , Episodio) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment.
- Astruc, T. (Escritor), Duval, M. (Escritor), Lenoir, F. (Escritor), Thibaudeau, s. (Escritor), & Astruc, T. (Director), Violet, J. (Director), Paoletti, J. (Director) (2018, 17 de noviembre). Catalizadora: Día de los héroes parte 1 (Temporada 2, Episodio 24) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment.
- Astruc, T. (Escritor), Duval, M. (Escritor), Perrin, J. R. (Escritor), Thibaudeau, s. (Escritor), & Astruc, T. (Director), Pain, W. (Director), Hess, N. (Director) (2019, 14 de mayo). Oblivio (Temporada 3, Episodio 10) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment.
- Astruc, T. (Escritor), Duval, M. (Escritor), Thibaudeau, S. (Escritor), & Astruc, T. (Director), Violet, J. (Director) (2019, 4 de mayo). Animaestro (Temporada 3, Episodio 2) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment.
- Astruc, T. (Escritor), Duval, M. (Escritor), Lenoir, F. (Escritor), Thibaudeau, s. (Escritor), & Astruc, T. (Director) (2019, 19 de noviembre). Félix (Temporada 3, Episodio 23) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment.
- Astruc, T. (Escritor), Duval, M. (Escritor), Lenoir, F. (Escritor), Thibaudeau, S. (Escritor) & Astruc, T. (Director), Violet, J. (Director), Adam, C. (Director) (2019, 25 de mayo). Timetagger (Temporada 3, Episodio 19) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment
- Astruc, T. (Escritor), Duval, M. (Escritor), Lenoir, F. (Escritor), Thibaudeau, S. (Escritor) & Astruc, T. (Director) (2019, 18 de noviembre). Cat Blanc (Temporada 3, Episodio 22) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment

- Astruc, T. (Escritor), Choquet, M. (Escritor), Lenoir, F. (Escritor), Thibaudeau, s. (Escritor), & Astruc, T. (Director), Pain, W. (Director) (2018, 31 de mayo). Robustus (Temporada 2, Episodio 11) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment.
- Astruc, T. (Escritor), Duval, M. (Escritor), Lenoir, F. (Escritor), Thibaudeau, s. (Escritor), & Astruc, T. (Director), Pain, W. (Director), Violet, J. (Director), Adam, C. (Director), Hess, N. (Director) (2022, 5 de noviembre). Destrucción (Temporada 5, Episodio 3) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment.
- Astruc, T. (Escritor), Lenoir, F. (Escritor) & Astruc, T. (Director), Boucher, B. (Director) (2018, 28 de septiembre). Inverso (Temporada 2, Episodio 20) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment.
- Astruc, T. (Escritor), Thibaudeau, S. (Escritor) & Astruc, T. (Director) (2016, 15 de agosto). Orígenes, parte uno (Temporada 1, Episodio 22) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment.
- Astruc, T. (Escritor), Thibaudeau, S. (Escritor) & Astruc, T. (Director) (2016, 16 de agosto). Orígenes, parte dos (Temporada 1, Episodio 23) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment.
- Azcona, M., Manzini, F., & Dorati, J. (2013, noviembre). *PRECISIONES METODOLÓGICAS SOBRE LA UNIDAD DE ANÁLISIS Y LA UNIDAD DE OBSERVACIÓN. APLICACIÓN A LA INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA*. 70–75. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/45512>
- Badillo, A. [Abril Badillo] (2021, 7 abril). *Narrativas transmedia: Comunidad de fans (Comunicación)* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7hOCAA7Gz00>
- Barrientos-Bueno, M. (2015). Expansión narrativa de Víctor Ros: Transmedia Storytelling en Twitter. *Opción*, 31(3). Recuperado 12 de marzo de 2022, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045567010>
- Barrenechea, M. (2019, 25 febrero). ¿Qué es un «fandom» o el «shipping»? Los significados de 5 términos populares usados por comunidades de fans. *RPP*. <https://rpp.pe/cultura/mas-cultura/que-es-un-fandom-o-el-shipping-los-significados-de-5-terminos-populares-usados-por-comunidades-de-fans-noticia-1182358>

- Barthes, R. (1994). La muerte del autor. En *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y de la escritura* (p. 65). Ediciones Paidós.
- Bello, G. [Gasti Bello]. (8 de noviembre de 2023). "Miraculous" originalmente iba a ser un anime hecho por Toei. [Imagen adjunta y datos curiosos] [Publicación de estado]. Facebook.
<https://www.facebook.com/share/p/J1NJYWaejoGS4r3o/?mibextid=WaXdOe>
- Blund, S. (2021, 1 noviembre). *Que Quiere Decir Estado Del Arte?* Criatura Del Arte. Recuperado 17 de abril de 2022, de https://www.criaturadelarte.com/arte/que-quiere-decir-estado-del-arte.html?fbclid=IwAR1QILCRompde5XQaLz_cpwCT-2j049m0h1djUxWmXbY5H5NOxTjNVhW8L8
- Booth, W., Colomb, G., & Williams, J. (2001). *Cómo convertirse en un hábil investigador*. Gedisa.
- Calderón, A. (2017). *Es mi culpa* [Cómico digital]. [Versión no disponible en línea].
- Calderón, A. [@aravth95]. (s.f.). *Publicaciones* [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 2 de diciembre de 2024, de <https://www.instagram.com/aravth95?igsh=MXduOXFuNGN0ZDh2OA>
- Calderón, A. [@aravth95]. (1 de febrero de 2020). COMMISSION BY @acnl_mayor_cat PLEASE DON'T REPOST OR EDIT [Fotografía]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/B8C5FXylmSF/?igsh=MWF0bWpsOGF3endvcw>
- Camacho, T., & Lara, G. (2008). *El proyecto de investigación, preparativos para la aventura de historiar* (Vol. 4). Universidad Autónoma de Tamaulipas.
- Campos, C. (2019, 3 julio). Narrativas transmedia. *Diario de Querétaro | Noticias Locales, Policiacas, de México, Querétaro y el Mundo*.
<https://www.diariodequeretaro.com.mx/cultura/narrativas-transmedia-3849251.html>
- Cat Noir - 2 outfits.* (s. f.). *Cat Noir - 2 Outfits*.
<https://bandai.com.mx/marcas/miraculous-ladybug/1438-cat-noir-2-outfits>
- Choquet, M. (Escritor), Rudder, L. (Escritor) & Astruc, T. (Director) (2016, 1 de septiembre). Volpina (Temporada 1, Episodio 26) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment

- Condori-Ojeda, Porfirio (2020). Universo, población y muestra. Curso Taller. <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>
- Corona Lisboa, J. L. (2018, 18 abril). Investigación cualitativa: fundamentos epistemológicos, teóricos y metodológicos. *Vivat Academia*, 144. Recuperado 19 de agosto de 2022, de <https://doi.org/10.15178/va.2018.144.69-76>
- Corporación de Radiotelevisión Española. (s. f.). *El Ministerio del Tiempo: Tus programas favoritos de TVE, en RTVE Play*. RTVE.es. <https://www.rtve.es/play/videos/el-ministerio-del-tiempo/>
- Cruz Ando La Infancia. (2022, 22 julio). *TRAILER EPISÓDIO INÉDITO JÚBILO (JUBILATION)! | MIRACULOUS 5ª TEMPORADA | Mundo Gloob* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6xgBSenEbWU>
- Daniela [@dany_smilek]. (15 de octubre de 2022). #Miraculousladybug [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/Cjwh5I8NIBk/>
- Danismilek [@Danismilek]. (2021, 18 de junio). #MiraculousLadybug [Tweet] [Imagen adjunta]. Twitter. <https://x.com/danismilek/status/1406080978930515969?s=46&t=axisQMYJoDczy8OOdd7Nj1w>
- DARK-EZE 987. (2022, 21 enero). *Burger King México Promo King Jr. Miraculous Ladybug (Enero/2022)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-MGaXOV0yQQ>
- Del Río, O. (2011). El Proceso de investigación: etapas y planificación de la investigación. En *La investigación en comunicación. Métodos y técnicas en la era digital* (pp. 67–93). Gedisa. <https://doi.org/10.13140/2.1.2570.0166>
- enminutos. (2023, 1 agosto). *MIRACULOUS LADYBUG y CAT NOIR (2023) RESUMEN EN 22 MINUTOS* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XhjJvEOXR00>
- Episodios | Wikia Miraculous Ladybug | Fandom*. (s. f.). Wikia Miraculous Ladybug. Recuperado 18 de abril de 2022, de https://miraculousladybug.fandom.com/es/wiki/Episodios#Temporada_1
- Establés, M. J. (2016). Entre fans anda el juego: audiencias creativas, series de televisión y narrativas transmedia. *Redalyc.org*, 32 (11). Recuperado 10 de marzo de 2022, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048902027>
- Fabb. (2022, 24 abril). *Strike Back (Shadow Moths Final attack) parte 2 / Español latino / Miraculous ladybug / CAPÍTULO 26* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Skq3EvftH44>

- FanDom. (2018, 5 octubre). *LA TRAICIÓN DE ADRIEN | ES MI CULPA - COMIC | Miraculous Ladybug* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SaG6jVYWRYE>
- Fan expo Perú [Fan Expo Peru]. (10 de enero de 2018). Fan Expo Perú 2018: Continuamos con los anuncio de los invitados del próximo FAN EXPO PERÚ 2018. Desde una de [Imagen adjunta] [Publicación de estado]. Facebook. https://www.facebook.com/FanExpoPeru/photos/fan-expo-per%C3%BA-2018-continuamos-con-los-anuncio-de-los-invitados-del-pr%C3%B3ximo-fan-/2012216989049265/?locale=es_LA
- Ferreras, J., & Torrado, S. (2017). Series de ficción, fenómeno fan y narrativas transmedia. En *Territorios transmedia y narrativas audiovisuales* (pp. 57–88). Editorial UOC. https://elibro-net.proxydgb.buap.mx/es/lc/bibliotecasbuap/titulos/57733?as_all=narrativa__transmedia&as_all_op=unaccent__icontains&prev=as
- Galindo Cáceres, J. (Ed.). (1998). Función y sentido de la entrevista cualitativa en la investigación social. En *Técnicas de investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación* (2.ª ed., p. 299). Pearson Educación.
- Gallegos Vargas, J. L. (2020). Elementos diegéticos o de la narración. [Material de uso exclusivo para la asignatura] Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Gamboa, A. (2014, diciembre). La estrategia heurística: variante del pensamiento científico para la investigación socio-cultural. *Redalyc.org*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=523552854005>
- Gamboa Esteves, A. C. (2022). Diseño de instrumentos de investigación y protocolos de aplicación. [Material de uso exclusivo para la asignatura] Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Gamboa Esteves, A. C. (2022). Unidad de observación (Sujetos de estudio). [Material de uso exclusivo para la asignatura] Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Genette, G. (1989). Flaubert por Proust. En *Pastiches* (p. 125). Taurus.
- Grandío, M. D. M. (2016). Series, fans y fandom studies. En *Adictos a las series: 50 años de lecciones de los fans* (pp. 15–37). Editorial UOC. https://elibro-net.proxydgb.buap.mx/es/lc/bibliotecasbuap/titulos/58588?as_all=adictos__a__las__series&as_all_op=unaccent__icontains&prev=as
- González, J. (2022, 16 enero). El cumpleaños del perro | La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. *El Sol de Tampico | Noticias Locales, Policiacas, sobre México, Tamaulipas y el Mundo*. <https://www.elsoldetampico.com.mx/analisis/el-cumpleanos-del-perro-la->

narrativa-transmedia-como-experiencia-de-simulacion-de-inteligencia-colectiva-7737686.html

- Guevara Patiño, R. (2016). El estado del arte en la investigación: ¿análisis de los conocimientos acumulados o indagación por nuevos sentidos? *Folios*, 165–179. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345945922011>
- Henriquez, A., & Barriga, O. (2003, septiembre). La Presentación del Objeto de Estudio. *Cinta de Moebio*, 17. <https://www.redalyc.org/pdf/101/10101702.pdf>
- Hernández, R. (2019, 14 mayo). *Fan service | ¿Qué significa Fanservice? | Diccionario gamer*. Geekno. <https://www.geekno.com/glosario/fan-service>
- Higuera, E., Naranjo, C., Carrillo, D., & Cueva, L. (2015). La intertextualidad como método de análisis filosófico. *Sophia, colección de Filosofía de la educación*, 15. Recuperado 18 de abril de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096010.pdf>
- Ibáñez, J. (1991). El sujeto y su conversación. En *Regreso del sujeto: la investigación social de segundo orden* (pp. 85-91). Amerinda.
- Icee México [ICEE México]. (29 de julio de 2024). #ICEEFans están listos para una nueva aventura? 🌈🦋 Ya están aquí los nuevos vasos coleccionables de #MiraculousLadybug 🦋, dense prisa y no [Imagen adjunta] [Publicación de estado]. Facebook. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=886783660139794&set=a.486153870202777>
- Iluma fest [Iluma fest]. (30 de agosto de 2019). Último artista confirmado! Thomas Astruc nos estará acompañando en nuestra primera edición. Su programa Miraculous Ladybug se ha convertido en [Imagen adjunta] [Publicación de estado]. Facebook. https://www.facebook.com/ilumafest/photos/%C3%BAltimo-artista-confirmado-thomas-astruc-nos-estar%C3%A1-acompa%C3%B1ando-en-nuestra-primer/495647197648365/?_rdr
- Inkspired. (2021). *Inkspired - Fanfiction en Español - ¿Fluff o Angst? ¿Qué tipo de fanfics prefieres?* <https://getinkspired.com/es/communities/fanfiction-en-espanol-30/10100>
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2015). *Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura red*, Barcelona: Gedisa.

- Juan, S. & Roussos, A. (2010). *El focus group como técnica de investigación cualitativa*. Universidad de Belgrano. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <http://repositorio.ub.edu.ar/handle/123456789/4781>
- Karbaum Padilla, G. (2021). Narrativas audiovisuales transmedia y social media. En *La evolución de la narrativa audiovisual: analógica, transmedia y social media* (pp. 96–153). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). <https://elibro-net.proxydgb.buap.mx/es/ereader/bibliotecasbuap/187521>
- Kellogg's Miraculous Tales of Ladybug and Cat Noir Strawberry Macaron*. (s. f.). La Casita Delicatessen. https://lacasitadeli.myshopify.com/products/kelloggs-miraculous-tales-of-ladybug-and-cat-noir-strawberry-macaron-cold-breakfast-cereal-family-size-382g?srsltid=AfmBOooDp_5TEGS-6UdKzljMLjPIfXFkd2DSeFCtAtp71ThPSs6tSX3
- Kristeva, J. (1980). La palabra, el diálogo y la novela. En *Semiótica 1* (p. 187). Editorial fundamentos.
- Ladybug, C. T. W. M. (s. f.). *Adrien Agreste*. Wikia Miraculous Ladybug. https://miraculousladybug.fandom.com/es/wiki/Adrien_Agreste
- Ladybug, C. T. W. M. (s. f.-b). *Alix Kubdel*. Wikia Miraculous Ladybug. https://miraculousladybug.fandom.com/es/wiki/Alix_Kubdel
- Ladybug, C. T. W. M. (s. f.). *Alya Césaire*. Wikia Miraculous Ladybug. https://miraculousladybug.fandom.com/es/wiki/Alya_C%C3%A9saire
- Ladybug, C. T. W. M. (s.f.). *Episodios especiales*. Wikia Miraculous Ladybug. https://miraculousladybug.fandom.com/es/wiki/Episodios_especiales
- Ladybug, C. T. W. M. (s. f.). *Equipo francés de superhéroes de Miraculous*. Wikia Miraculous Ladybug. https://miraculousladybug.fandom.com/es/wiki/Equipo_franc%C3%A9s_de_superh%C3%A9roes_de_Miraculous
- Ladybug, C. T. W. M. (s. f.). *Félix Fathom*. Wikia Miraculous Ladybug. https://miraculousladybug.fandom.com/es/wiki/F%C3%A9lix_Fathom
- Ladybug, C. T. W. M. (s. f.). *Gabriel Agreste*. Wikia Miraculous Ladybug. https://miraculousladybug.fandom.com/es/wiki/Gabriel_Agreste
- Ladybug, C. T. W. M. (s. f.). *Marinette Dupain-Cheng*. Wikia Miraculous Ladybug. https://miraculousladybug.fandom.com/es/wiki/Marinette_Dupain-Cheng#Ladybiquity
- Ladybug, C. T. W. M. (s. f.). *Personajes*. Wikia Miraculous Ladybug. <https://miraculousladybug.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Personajes>

- Ladybug, C. T. W. M. (s. f.). *Zoé Lee*. Wikia Miraculous Ladybug. https://miraculousladybug.fandom.com/es/wiki/Zo%C3%A9_Lee
- Ladybug 2 Outfits - Ladybug*. (s. f.). Ladybug 2 Outfits - Ladybug. <https://bandai.com.mx/marcas/miraculous-ladybug/1208-ladybug-2-outfits-ladybug>
- Landeros Bobadilla, M. A.. (2021, 20 abril). Lucha en los transmedia: del canon al fanon. *MediacionesCCH*. <https://mediacionescch.com/2021/04/lucha-en-los-transmedia-del-canon-al-fanon/>
- La Prensa. (2020, 3 septiembre). *¿Qué es un spin-off?* laprensa.peru.com. <https://laprensa.peru.com/espectaculos/noticia-spin-off-mundo-tv-cine-nnda-nnlt-85363>
- Larrea, M. I. (1998). Los personajes o actantes en el relato. *Revista Documentos Lingüísticos y Literarios UACH*, 21. Recuperado 30 de marzo de 2022, de <http://www.revistadll.cl/index.php/revistadll/article/view/321>
- León, G. (11 de diciembre de 2020). Comunicación personal sobre matrices para codificar Criterios de método, técnicas y sistematización.
- León Martínez, I., & Masot Dávalos, A. (2023). El tratamiento de la intertextualidad en el análisis literario. *Varona. Revista Científico Metodológica*, (78).
- López Coronel, H. I. (2019). La propuesta ideológica en el análisis de un texto literario: La ficha analítica como herramienta didáctica. *Pirandante*. <https://pirandante.filosofia.uatx.mx/wp-content/uploads/2019/02/HugoL%C3%B3pezCoronel.pdf>
- Lugo, N. (2010). Fanart y fanfiction, una estrategia de aprendizaje para los nativos digitales y sus profesores. Propuesta en el contexto del bicentenario. En Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Luna Muny. (2019, 25 noviembre). *Doblaje en vivo Cat Blanc " Rompimiento Adrinette " IlumaFest* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=l34RwGjh4Uk>
- Marinkovich, J. (1998). El análisis del discurso y la intertextualidad. *Boletín de Filología*, 37(2), Pág. 729-742. Consultado de <https://revistaderechoeconomico.uchile.cl/index.php/BDF/article/view/21478/22776>
- Martínez, L. (2017, 25 noviembre). El imperio Ladybug, el anime franco-japones que triunfa en medio mundo. *La Información*. Recuperado 26 de enero de 2022, de <https://www.lainformacion.com/empresas/asi-es-ladybug-el-anime-francojapones-que-triunfa-en-medio-mundo/6337489/>

Mega Huevo sorpresa Lady Bug | BondyFiesta. (s. f.).
<https://bondyfiesta.com/producto/mega-huevo-lady-bug/>

Mejía, E. (2005). *TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN* (Primera ed.). Unidad de Post Grado de la Facultad de Educación de la UNMSM.

Menacho, N. (2018, 12 abril). *Narrativa transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War*. Revista de comunicación. Recuperado 26 de enero de 2022, de <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/3297>

Milenio Digital. (2022, 24 mayo). ¿Qué significa shippear y cómo se utiliza en redes sociales? *Grupo Milenio*. <https://www.milenio.com/virales/que-es-shippear-y-como-se-utiliza-en-redes-sociales>

Miraculous [@Miraculous]. (21 de octubre de 2024). Miraculers, the moment we've been waiting for has arrived! The official Season 6 poster is here! 🐞🐾 What do you think [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/DBZNKQxpMEH/?igsh=MTN6bjc0aWpsdnZ6Mg%3D%3D>

Miraculous Cat Noir Ring. (s. f.). Zag Store. <https://www.zag-store.com/collections/miraculous-jewelry/products/cat-noir-ring-miraculous>

Miraculous chibi. (s.f.). *Inicio* [YouTube channel]. YouTube. Recuperado el 22 de noviembre, 2024, de <https://www.youtube.com/@MIRACULOUSCHIBI>

Miraculous Chibi (serie 2018) - Tráiler. resumen, reparto y dónde ver. Creada por Jeremy Zag | La Vanguardia. (2024, 5 diciembre). La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/peliculas-series/series/miraculous-chibi-135531>

Miraculous de Agreste. (18 de noviembre, 2022). Ladybug le dijo a ChatNoir que ya que habían vencido a Monarch, ahora si podían estar juntos Y ese, ese es el mayor sueño de ambos [Publicación de Facebook]. Recuperado de <https://www.facebook.com/miraculousnetwork01/photos/a.661861944728940/1158985568349906/>

Miraculous En Español. (2020, 25 marzo). *Miraculous Ladybug Temporada 3- Chat Blanc -Español Latino* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NOj5YI5Tq7c>

Miraculous Ladybug Cat Noir Backpack Set with Lunch Bag for Girls, 16 inch, 5 Piece Value Set, Pink : Amazon.com.mx: Ropa, Zapatos y Accesorios. (s. f.). https://www.amazon.com.mx/Miraculous-Ladybug-Backpack-Lunch-Girls/dp/B0C7LRLXM2/ref=sr_1_18?dib=eyJ2IjoiMSJ9.jWYD9ET4VzS0qL5B7bkmnmJtPKDb8clfZGfHBfCE08e1VtLkGuwzA9yUvfl_DGcHSAblzX-S4snm46Ohkp8xj0O7OKSTGL5Fr4H67mqs7Jk-FrP_-

m1iv5VtHXRgZZhregfBwcyJ9rua5pv5c044FhVamzNa0UTzwWTrCEExhEmh
dkFaCy4DeWXnpkxD_txhkyftrnq0zZ48Ui7bfQOmdZjUTtANMVW2RfizJswrm
AzX_m4a6gBKAlYAknpNrJG8mxOKJvU-
9iYoAS9yigCj_bnmYq2hZcHJyzraiZfOYs.m5KaseBn_TzWPalsF_LMi8df7Rtt
CybMf3vLIKtP2es&dib_tag=se&keywords=%C3%BAtiles+escolares+de+lady
bug&qid=1733418600&sr=8-18&ufe=app_do%3Aamzn1.fos.de93fa6a-174c-
4df7-be7c-5bc8e9c5a71b

Miraculous ladybug earrings (STUDS). (s. f.). Zag Store. <https://www.zag-store.com/collections/miraculous-jewelry/products/ladybug-miraculous-earrings-studs>

Miraculous Ladybug Mexico. (2016, 11 agosto). *Confirmado! Nuevos episodios llegan el 16 de Agosto por Disney Channel Latinoamérica en punto de las 4 pm (México Centro)* [Video]. Facebook. <https://fb.watch/ckkufd2Q53/>

Miraculous Ladybug - Mochila para niños, Multicolorido, Mochilas tradicionales: Amazon.com.mx: Ropa, Zapatos y Accesorios. (s. f.). https://www.amazon.com.mx/Miraculous-Mochila-para-ni%C3%B1os/dp/B07G152267/ref=sr_1_8?dib=eyJ2ljojMSJ9.quSXbG0GLXvZuZdxxVtleG6fj2qrKFw-LBTDGlc41WqGJIKx5rExsPQ8y9nC8megOVMaJf6ym5tRLEyhgV6Q9hRvyikICW5h-Xw5m158tRhAnC0hq4l39XZS-r58E9WNoQzoG-c23Fj6EST3Lt2Ca5So_VUclc5ZTlxiZavl4pN3m8HiARBBqkTZeSeYiBMqxN1b7zvCLvGI5ijtYulFDkChT7eSyWnpB6Kr8t0Fhe7JkLtalDJGJvCXs-9UkyJqAuRui25OXnplH1lqOagbbWPxPV_HddVBPnLArxBJ8.Oybtc7IRALVqkOUQDXPGg3lVgTd2fRSyvZcrRmx340k&dib_tag=se&keywords=mochila+la+ladybug&qid=1733418126&sr=8-8

MIRACULOUS - Las Aventuras de Ladybug. (2024, 31 octubre). *MIRACULOUS | INVERSO 🐾 | Episodio completo ▶ Temporada 2 Episodio 20* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ti8F5DX6NRE>

MIRACULOUS - Las Aventuras de Ladybug. (2019, 1 octubre). *MIRACULOUS | LADYBUG & CAT NOIR (ORÍGEN - PARTE 1) | Episodio completo* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IO25xDJYmhl>

MIRACULOUS - Las Aventuras de Ladybug. (2019, 20 noviembre). *MIRACULOUS | MAYURA - El Día de los Héroes (parte 2) | Episodio completo* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vOWj6b9kMio>

MIRACULOUS - Las Aventuras de Ladybug LA. (2020, 15 abril). *MIRACULOUS | ORÍGENES PARTE 2 - Escena del Paraguas | Las Aventuras de Ladybug LA* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LCaymaBo3a0>

MIRACULOUS - Las Aventuras de Ladybug. (2024, agosto 6). *MIRACULOUS | VOLPINA* | Episodio completo ▶ Temporada 1 Episodio 26 [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=q1QYXICzEns>

Miraculous. Las aventuras de Ladybug. Silenciador - Miraculous | PlanetadeLibros. (s. f.). Planetadelibros. <https://www.planetadelibros.com/libro-miraculous-las-aventuras-de-ladybug-silenciador/311805>

MIRACULOUS N.1. (s. f.). <https://tiendapanini.com.mx/miraculous-n1>

Miro, J. (1986, febrero). Fundamentos dialecticos de la falsación. *Revista de Filosofía* Taula, 5, 7-15. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:nDo-Sb0dlwYJ:https://www.raco.cat/index.php/Taula/article/download/70543/89769&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=mx>

Müggenburg, V., M.C., & Pérez, I. (2007, 1 enero). *Tipos de estudio en el enfoque de investigación cuantitativa.* Redalyc.org. Recuperado 6 de mayo de 2022, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=358741821004>

Nathaniel FD. (2021, 1 septiembre). *La VERDADERA HISTORIA y ORIGEN de Miraculous Ladybug y ¿CÓMO SE HIZO TAN POPULAR?* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=k88UqcYb3nQ>

Noreña Chávez, D. A. (2020). Teoría. En *Diccionario de Investigación.* Universidad de Lima. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10889/Nore%C3%B1a_Diccionario-de-Investigacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ortiz Uribe, F. G. (2003). Perspectiva. En *Diccionario de metodología de la investigación científica.* Limusa. https://dariososafoula.files.wordpress.com/2017/01/diccionario-de-metodologia-de-la-investigacion-cientifica_ortiz_uribe.pdf

Paquete de 3 milagrosos Camiseta gráfica. (s. f.). Imagikids. https://imagikids.com/es/collections/character_miraculous/products/miraculous-3-pack-t-shirts-p-133692uaga

Prodigiosa: Las aventuras de Ladybug. La película (2023). FilmAffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/film770565.html>

Quiñones, E. (2024, 9 mayo). Qué significa que algo sea canon. *Telediario México.* <https://www.telediario.mx/tendencias/canon-que-significa>

Rodas Chaccara, J. V. (2017). Análisis de la narrativa transmedia de la franquicia STAR WARS desde el punto de vista de expertos en cinematografía, Lima, 2017.

- Rodríguez, S. (2022, 6 febrero). *¿Qué es la Taxonomía de Bloom y cómo se utiliza?* Elurnet. Recuperado 10 de abril de 2022, de <https://elurnet.net/que-es-la-taxonomia-de-bloom-y-como-se-utiliza/>
- Rueda, A. (2018, 23 enero). *La trama, el tema y el argumento*. Tu lectura. Recuperado 30 de marzo de 2022, de <https://bibliotecas.unileon.es/tULEctura/2018/01/23/argumento/>
- Sánchez Carrero, J., & Caldeiro Pedreira, M. C. (2016). El prosumidor.
- Sánchez, H., Reyes, C. & Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. En *Universidad Ricardo Palma* (1.ª ed.). <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Scolari, C. (2016, 13 marzo). *Cultura participativa en la era de las redes*. Hipermediaciones. Recuperado 18 de abril de 2022, de <https://hipermediaciones.com/2016/03/13/cultura-participativa-en-la-era-de-las-redes/>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. DEUSTO. https://books.google.com.mx/books/about/Narrativas_transmedia.html?id=yFAjyTg7xMQC&source=kp_book_description&redir_esc=y
- Scolari, C., & Establés, M. J. (2017). El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. *Palabra Clave*, 20. Recuperado 12 de marzo de 2022, de <https://www.redalyc.org/journal/649/64956712007/64956712007.pdf>
- Silveria, D., Colomé, C., Heck, T., Nunes, M. & Viero, V. (2015, junio). Grupo focal y análisis de contenido en investigación cualitativa. *Index de enfermería*, 24(1-2), 71-75. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1132-12962015000100016
- Tee True love forever Ringer*. (s. f.). Zag Store. <https://www.zag-store.com/collections/shirts/products/miraculous-true-love-tee>
- Thibaudeau, S. (Escritor), Delachenal, M. (Escritor) & Astruc, T. (Director) (2016, 16 de febrero). *Quiebratiempo* (Temporada 1, Episodio 16) [Capítulo de serie de televisión]. Por J. Zag, A. Soumache (Productores ejecutivos), *Miraculous, las aventuras de Ladybug*. Zag Entertainment.
- Tines Cortos Ladybug Miraculous Unisex 3 pares*. (s. f.). MercadoLibre. https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-1600034827-tines-cortos-ladybug-miraculous-unisex-3-pares-_JM?searchVariation=175715815762#polycard_client=search-

nordic&searchVariation=175715815762&position=12&search_layout=grid&type=item&tracking_id=9150373e-c76e-467b-a37d-199b96879892

Tonon, G. (2009). Reflexiones latinoamericanas sobre investigación cualitativa. *Universidad Nacional de La Matanza-Prometeo. Buenos Aires.*

Torrado Morales, S., Ferreras Rodríguez, J. G., & Ródenas Cantero, G. (2017). Territorios transmedia y narrativas audiovisuales.

Torti Frugone, Y., & Schandor, A. M. (2013). El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural. In *VII Jornadas de Jóvenes Investigadores*. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

Ugalde, N. & Balbastre, F. (2014). Investigación cuantitativa e Investigación cualitativa: buscando las ventajas de las diferentes metodologías de Investigación. *Ciencias económicas*, 31(2), 179-187. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/view/12730/11978>

Waldo's. (s. f.). *Libreta Miraculous Ladybug*. Waldo's. [https://waldos.com.mx/products/libreta-miraculous-ladybug?utm_source=google&utm_medium=paid_search&utm_campaign=\[EPY_GADS_LF_PMAXG_TGT_REV_AON\]_-_\[_VILLAIN\]_-_\[_BCG&utm_content=PMAX_&gad_source=1&gclid=Cj0KCKQiAu8W6BhC-ARIsACEQoDDdtZ39t2OpA0hDj6V6mvvy-hoSMAF_srx_vXiQzZAKEYh2p3oSLrUaAue3EALw_wcB](https://waldos.com.mx/products/libreta-miraculous-ladybug?utm_source=google&utm_medium=paid_search&utm_campaign=[EPY_GADS_LF_PMAXG_TGT_REV_AON]_-_[_VILLAIN]_-_[_BCG&utm_content=PMAX_&gad_source=1&gclid=Cj0KCKQiAu8W6BhC-ARIsACEQoDDdtZ39t2OpA0hDj6V6mvvy-hoSMAF_srx_vXiQzZAKEYh2p3oSLrUaAue3EALw_wcB)

Wiki, C. T. M. L. (s. f.). *Season 4. Miraculous Ladybug Wiki*. https://miraculousladybug.fandom.com/wiki/Season_4

YUYIN TENIS LADYBUG BLANCO #LB2010 (18-21). (s. f.). Yuyin Oficial. <https://calzadoyuyin.com.mx/collections/miraculous/products/ladybug-choclo-lb2010-18-21-napa-sint-blanco>

Zagtoon Miraculous Ladybug Mochila y lonchera escolar – Paquete con mochila milagrosa de catarina de 16 pulgadas, bolsa de almuerzo aislada, botella de agua y más (suministros escolares de catarina : Amazon.com.mx: Hogar y Cocina. (s. f.). https://www.amazon.com.mx/Zagtoon-Miraculous-Ladybug-suministros-Suministros/dp/B09YFH6WG7/ref=sr_1_28?dib=eyJ2IjoiMSJ9.quSXbG0GLXvZuZdxxVtleG6fj2qrKFnW-LBTDGlc41WqGJIKx5rExsPQ8y9nC8megOVMaJf6ym5tRLEyhgV6Q9hRvYiklCW5h-Xw5m158tRhAnC0hq4l39XZS-r58E9WNoQzoG-c23Fj6EST3Lt2Ca5So_VUclc5ZTlxiZavI4pN3m8HiARBBqkTZeSeYiBMqxN1b7zvCLvGI5ijtIYuIFDkChT7eSyWnpB6Kr8t0Fhe7JkLtaldJGJvCXs-9UkyJqAuRui25OXnpIH1lqOagbbWPxPV_HddVBPnLARxJB8.Oybtc7IRALVqkOUQDXPGg3lVgTd2fRSyvZcrRmx340k&dib_tag=se&keywords=mochi

la+ladybug&qid=1733418126&sr=8-
28&ufe=app_do%3Aamzn1.fos.de93fa6a-174c-4df7-be7c-5bc8e9c5a71b

Zavala Alvarado, L. (2007). Glosarios. En *Manual de análisis narrativo. Literario, Cinematografía, Intertextual*. (p. 44). Trillas.

Anexos

Análisis narrativo

- **Título**

Para comenzar el análisis es necesario saber el nombre completo de la serie. Se debe argumentar por qué se llama así, puesto que se hace una relación entre el título y la historia (López, 2019).

El nombre completo de la serie es: *Miraculous: las aventuras de Ladybug*. Por su traducción al español, *Miraculous* significa milagroso. Dentro de la historia, los denominados *Miraculous* son unas joyas mágicas que contienen un Kwami, estos son unas pequeñas criaturas mágicas con formas de animales como un perro, gato, catarina, serpiente, caballo, etc. Dichos seres tienen poderes, que son los mismos que se le otorgan al portador de su joya al usarla y al emplear una determinada frase para transformarse en superhéroes.

Los dos *Miraculous* principales son los de la Catarina y el gato negro, siendo los portadores de éstos, los protagonistas de la serie. A pesar de que el título dice que son las aventuras de Ladybug, ella trabaja en equipo con Cat Noir, el portador del *Miraculous* del gato negro.

- **Autor**

Además de explicar los datos del autor y de la obra, se expondrá el origen de ésta y así poder comprender la intención de su creación. (López, 2019).

El creador de la serie *Miraculous* es Thomas Astruc, un parisino que, en el año 2005, después de conocer y trabajar con una joven que vestía una playera de una catarina, comenzó surgir la idea de crear un personaje bajo el concepto de dicho animal y así fue como la protagonista de la serie nació, pues empezaba a elaborar sus primeros bocetos. Tras esto, e inspirado en otros universos, Thomas diseñó más dibujos del personaje en portadas de cómics, llamados “La mini amenaza Ladybug” y cuya protagonista para ese entonces se llamaba Marietta (Nathaniel FD, 2021).

En el año 2010, Astruc conoció a Jeremy Zag, un productor de Zagtoon, le presentó la idea del universo de Ladybug, y comenzó a hacerle algunos cambios,

puesto que inicialmente, se planeaba que la serie fuera destinada para adolescentes y adultos jóvenes, no para niños. Es del año 2010 al 2012 el tiempo en el que se estuvo desarrollando la idea para así poder vendérsela a las televisoras y en 2012, se hizo la primera versión animada de la serie y estuvo a cargo de Toy animation, quienes la hicieron con una animación estilo anime, sin embargo, se descartó la idea y se optó por hacerla en animación 3D (Nathaniel FD, 2021).

La versión anime de la serie contaba con pequeñas diferencias, puesto que ella se llamaba Bridgette y él Félix, además de que el funcionamiento de los miraculous es un poco distinto al que actualmente se conoce, ya que el anillo de Félix (Cat noir) le causaba mala suerte al traerlo puesto y no podía quitárselo a menos de que recibiera un beso de Ladybug. Debido a lo oscura que podría ser la trama, era complicado venderla a las televisoras y el personaje de Félix que era un tanto “cliché”, así que se decidió crear a un nuevo personaje, y así es como llegó Adrien a incorporarse a la historia. Sin embargo, la idea de Félix no se desechó del todo, puesto que en las últimas temporadas se incorporó Félix a la historia, el cual funge como primo de Adrien y curiosamente, es físicamente igual a él, pero esto podría ser debido a que las madres de ambos son gemelas. En un principio se pensaba en hacer que Ladybug y Cat noir formaran parte de un equipo de Superhéroes, pero el concepto no ayudó a vender la idea, por lo cual solo quedaron ellos dos siendo equipo (Nathaniel FD, 2021).

Del año 2012 al 2014 se crearon conceptos en 3D de todos los personajes de la serie y alrededor de este último año, el estudio de animación SAMG, de origen surcoreano, se encargó de realizar la primera temporada, siendo el primero de septiembre del año 2015 la fecha en que *Miraculous* debutó en Corea del Sur y en mayo de 2016 comenzó transmisiones en Latinoamérica. A pesar de que llegó casi un año después, la serie ya contaba con fans de América latina, puesto que comenzó a popularizarse debido a producciones de origen fan publicados a través de redes sociales, además de que los fans empezaban a investigar quienes serían los actores de doblaje que darían voz a los protagonistas (Nathaniel FD, 2021).

● Argumento

Se debe mostrar “la idea central del texto, la síntesis de la trama que permite comprender la esencia de la historia a partir sólo de sus generalidades” (López, 2019, p. 11).

La serie cuenta la historia de Marinette y Adrien, dos adolescentes parisinos que en su primer día de clases se conocen y debido a que cada uno ayuda a una persona que lo necesitaba, ambos reciben un Miraculous de parte del Maestro Fu, quien, para las primeras temporadas de la serie es el guardián de la caja de los Miraculous. Él vive oculto entre los civiles, cuidando la caja de los Miraculous y a los Kwamis. Sin embargo, a partir del ataque de un villano con características sobre humanas, se ve en la necesidad de buscar a los nuevos portadores de los miraculous de la catarina y el gato negro. Tras recibir los miraculous y conocer a sus kwamis, Marinette y Adrien pasan a convertirse en Ladybug y Cat noir respectivamente.

Los villanos que atacan a los habitantes de París son enviados por Hawk Moth, el cual tiene en su poder el Miraculous de la mariposa y que con ayuda de este convierte a mariposas en “akumas”, los cuales envía a las personas que están teniendo sentimientos negativos que les provoca determinada situación. Les ofrece un trato, puesto que a cambio de convertirlos en un villano y vengarse por lo que vivieron, le tienen que quitar los Miraculous a Ladybug y Cat noir y dárselos a él. Capítulo a capítulo, Hawk Moth busca conseguir las joyas mágicas de los héroes parisinos, puesto que la persona que consiga tener los Miraculous de la creación y la destrucción obtendrá el poder absoluto.

● Contexto

Se centra en especificar el tiempo o época, el espacio y la circunstancia en la que se desarrolla la historia (López, 2019).

El espacio se divide dos: por su presentación y por su representación. El primero se divide en interno y externo. El primero es el lugar donde se desarrolla la narración y el segundo es el canal por el cual se transmite el relato. En el caso del espacio por su representación se separa en real e imaginario. El real es un lugar existente en el mundo y el imaginario, como su nombre lo indica, es un lugar que no

existe (Gallegos, 2020). El espacio por su presentación interno es en París, Francia y el externo son distintos canales televisivos alrededor del mundo como Disney channel, TFU1, Mundo Gloob, entre otros y la plataforma de Netflix. Mientras que el espacio por su representación es real, puesto que sí existe.

Es importante mencionar que existen dos capítulos especiales donde algunos de los personajes viajan, que son Nueva York y Shangai, pero que los productores están planeando otros episodios especiales con distintos destinos a los que viajarán los protagonistas, entre los cuales se contempla a Río de Janeiro y Londres (Ladybug, s. f.).

El tiempo en el que se desarrolla la narración es la época actual (se transmitió por primera vez en 2015-2024). La duración es subjetiva, ya que transcurre durante varios días, tanto, que, para futuras temporadas, se espera ver a los protagonistas adultos.

- **Estructura narrativa**

Se especifica la estructura del relato, además de la identificación de analepsis (saltos al pasado) o prolepsis (proyección a futuro) existentes dentro de la obra (López, 2019).

La estructura es clásica o lineal, es decir, inicia por el principio y termina por el final (Gallegos, 2020), la mayoría de los capítulos sigue dicha estructura. Sin embargo, existen algunos que la rompen, haciendo uso de la analepsis y la prolepsis. Analepsis cuando los personajes tienen algún recuerdo y con los poderes que puede tener un akuma sobre el tiempo, por ejemplo, en los capítulos de “Quiebratiempo” y “Evolución”. En el caso de la prolepsis, se emplea cuando los personajes hacen uso del Miraculous del tiempo, el cual es un reloj y el kwami es un conejo, el portador es capaz de brincar en el tiempo atravesando su madriguera y buscando al momento al que quiere ir, por lo tanto, aquí también aplica la analepsis.

Sin embargo, existe un capítulo que maneja una estructura circular, es decir, que empieza por el final y finaliza en este mismo punto (Gallegos, 2020). Dicho capítulo se titula “Olivio” y pertenece a la tercera temporada. En éste se muestra a la pareja de superhéroes juntos, pero presentan pérdida de memoria y justamente

se comienzan a destransformar, revelando sus identidades, pero que, al no reconocerse, no tiene tanto impacto en la trama que se viene trabajando en las temporadas pasadas (Astruc et al., 2019).

Durante el episodio los personajes se van enamorando y descubriendo qué pasó para que terminaran sin memoria. Si bien los protagonistas saben sus identidades y están enamorados de sus versiones de superhéroe y civil, todo se echa a perder cuando derrotan al villano, puesto que olvidan todo lo que pasó cuando estuvieron bajo el ataque del malo, por lo que no tuvieron trascendencia para los siguientes capítulos.

- **Secuencia narrativa**

Se identifican “los acontecimientos y las situaciones importantes que se establecen en las cuatro partes que dan secuencia a la historia: Inicio, desarrollo, nudo y desenlace” (López, 2019, p. 12).

Al inicio conocemos a nuestros protagonistas, Marinette Dupain-cheng y Adrien Agreste, dos chicos que el primer día de escuela se conocen por un mal entendido, pero que al resolverlo ella comienza a enamorarse de él. Ese mismo día, Wayzz, el kwami de la tortuga y propiedad del guardián de la caja de los Miraculous, el maestro Fu, detecta que Nooroo, el kwami del miraculous de la mariposa tiene un aura oscura y eso le hace pensar que ha caído en las manos de un poder maligno. El maestro Fu, preocupado por la situación y debido a que tiene 186 años, sabe que ya no es capaz de combatir a los villanos, así que decide buscar a dos personas que sean los portadores de los miraculous más poderosos, los aretes de Ladybug que tienen el poder de la creación y el anillo de Cat noir que concede el poder de la destrucción. Opta por buscar a personas dignas de portar dichas joyas, puesto que deben preocuparse por los demás y no usarlas en beneficio propio.

Marinette y Adrien son los elegidos. Ella pasa a ser Ladybug y su kwami es una pequeña Catarina llamada Tikki, y él es Cat noir y el kwami que le corresponde es un gato negro de nombre Plagg. Ambas criaturas les conceden poderes extraordinarios a sus respectivos dueños. Ladybug tiene un yoyo con el cual al momento de decir “Amuleto encantado” aparece un objeto con el podrá derrotar al villano, en el caso de Cat noir, cuenta con un bastón que puede ir modificando su

tamaño, y su poder especial se activa cuando dice “Gataclismo” y puede destruir cualquier objeto que toque, pero solo una vez. Después de usar los mencionados poderes, tienen pocos minutos para destransformarse. Al convertirse en superhéroes, Cat noir se enamora de Ladybug, formando así el cuadro amoroso, pues ella lo quiere a él en su forma civil, y él la quiere a ella en su forma de superhéroes.

El desarrollo se da al momento de que el miraculous de la mariposa cae en manos de Gabriel Agreste, padre de Adrien y que al transformarse se hace llamar Hawk Moth. Dicha joya la usa para convertir a mariposas blancas en akumas, los cuales manda a las personas que pasaron por una experiencia que los dejó con sentimientos negativos como lo son el enojo y la tristeza. Hawk Moth se aprovecha del momento de vulnerabilidad de la gente y los induce a vengarse a través de ataques que hacen al convertirse en villanos. Él hace un trato con ellos, y es que a cambio de poder vengarse de aquellos que les hicieron daño, deben conseguir y darle los miraculous de Ladybug y Cat noir, pues la leyenda cuenta que la persona que controle ambas joyas mágicas al mismo tiempo tendrá el poder absoluto y podrá cumplir un deseo, pero que conllevaba un riesgo, ya que al pedir algo, se debe entregar otra de cosa de igual valor; por ejemplo, si un robot deseara ser humano, una persona tendría que perder su humanidad (Astruc et al., 2018).

El nudo es cuando en los distintos capítulos la pareja de superhéroes va combatiendo a villanos que son personas akumatizadas. En gran parte de las peleas pueden derrotarlos solos, pero hay ocasiones en las son más de un akumatizado o el mismo Hawk Moth con quien deben luchar, por lo cual Ladybug debe acudir al maestro Fu para que le dé uno de los otros miraculous y dárselo a una persona que crea digna de portarlo temporalmente, pues una vez que vencieron al villano, debe regresar la joya mágica al maestro Fu.

Hawk Moth hará hasta lo imposible por tener el poder absoluto y cumplir su deseo de curar a su esposa, Emilie, la madre de Adrien, la cual todos creen que desapareció, pero no, ella se encuentra en un estado de inconsciencia debido a que en el pasado usó el miraculous del pavo real y que estaba dañado, por lo tanto, no funcionaba de manera correcta y dañaba la salud de quien lo portara. Gabriel

Agreste, optó por mantener a su esposa en una cápsula especial en una guarida subterránea de su mansión.

Los capítulos cuentan con un final abierto, ya que al terminar y antes de los créditos, se muestra una imagen a manera de resumen del capítulo, pero que muestra lo que sucedió una vez que terminó, así que queda en el receptor el imaginar qué es lo que pudo haber sucedido. Pero como hay capítulos que tienen parte uno y parte dos, se da la continuación de la primera parte, por lo tanto, la audiencia puede saber lo que aconteció después de la primera parte.

La historia está hecha de tal manera que no sea necesario seguir el orden de los capítulos para comprender lo que se quiere contar, pero existen algunos capítulos que se extienden a dos para contar por completo la historia; sin embargo, y para entender por completo la serie, es necesario verlos en orden, puesto que cada capítulo agrega algo a la trama principal, lo que hace que el espectador pueda comprender el porqué de los sucesos o comportamientos de los personajes más adelante.

Existen diversas versiones acerca de la serie, como la Chibi, donde muestran a los protagonistas con un estilo de animación distinta y viven aventuras cortas, además de no hablar (Miraculous chibi, s.f.). Otro caso es la película, la cual se estrenó en el año 2023 en la plataforma de *streaming* Netflix, en ésta se cuenta una historia un tanto distinta a la de la serie, pues si bien se mantuvo el cuadro amoroso, y el objetivo de Hawk Moth, se alteraron un poco las personalidades de los protagonistas, así como la de Gabriel Agreste, el papá de Adrien, ya que que a pesar de que consigue ambos Miraculous y descubre que su hijo es Cat noir, decide desistir del hecho de revivir a su esposa, puesto que deja al descubierto su identidad y su hijo le pide que deje ir a su madre. Por un lado, el Miraculous del villano principal es recuperado y guardado por el guardián de los Miraculous, Por otro lado, muestran a manera de resumen la relación entre Marinette y Adrien. Finalmente, se resuelve la incógnita de las identidades, pero al ser la escena final de la película, dejan a la imaginación del espectador el cómo terminó la historia de amor de la pareja de superhéroes (enminutos, 2023).

● Narrador

Se determina el tipo de narrador tomando como base a la Diégesis (Historia) y a partir de esta, identificar si el narrador es extradiegético (Externo) o intradiegético (Interno) y así reconocer la persona gramatical en la que se encuentra quien nos está contando la historia (López, 2019).

En la mayoría de los episodios se muestra el narrador externo de tipo omnisciente, es decir, lo sabe todo. Narra la historia y va reflexionando acerca de los acontecimientos que van ocurriendo.

● Personajes

Se deben identificar a los personajes que están involucrados dentro de la narración, y tomando en cuenta su participación en la historia, se deben separar de la siguiente manera: Principales, secundarios, fugaces, referidos y ambientales (López, 2019).

Se mostrarán los nombres de civil de los personajes y el de superhéroes.

Los personajes principales, es decir, en los que cae el peso de la historia son:

Marinette Dupain cheng¹⁴ / Ladybug

Adrien Agreste¹⁵ / Cat noir

Tikki/ Kwami de Ladybug

Plagg/Kwami de Cat noir

Gabriel Agreste¹⁶/ Hawk Moth

Nooroo/Kwami de Hawk Moth

Los personajes secundarios tienen importancia dentro de la narración y mayoritariamente son los amigos de los protagonistas. A continuación, se enlistan:

Alya Césaire¹⁷ / Rena Rouge

¹⁴ Otras transformaciones: Shadybug, Multifox, Multinoir, Multiratón y Lady noire.

Fusiones de Ladybug con otros miraculous: Multibug, Dragonbug, Ladybee, Pegabug, Manybug, Bug Noire, Ladyfly (Ladybug, s. f.).

¹⁵ Otras transformaciones: Misterbug, Aspiq, Cat blanc, Cat Walker, Celesticat y Claw noir.

Fusiones de Cat noir con otros miraculous: Snake noir y Rabbit noir (Ladybug, s. f.).

¹⁶ Otra transformación: Betterfly.

Fusiones de Hawk Moth con otros miraculous: Scarlet Moth, Shadow Moth, Shadow Noir, Monarca y Monarcabug (Ladybug, s. f.).

Este personaje cuenta con múltiples fusiones de más de dos miraculous, puesto que en un momento de la serie consigue obtener la mayoría de las joyas, por lo que une los poderes de cada kwami en muchas ocasiones, un ejemplo de estas uniones es en el capítulo Destrucción de la quinta temporada (Astruc et al., 2022).

¹⁷ Otras transformaciones: Scarabella, Rena furtiva y Ubicuidad (Ladybug, s. f.).

Nino Lahiffe / Caparazón
Chloé Bourgeois/ Queen bee
Alix Kubdel¹⁸ / Bunnix
Luka Couffaine / Viperion
Max Kanté / Pegaso
Zoé Lee¹⁹ / Vesperia
Juleka Couffaine / Tigresa púrpura
Rosita Lavillant / Pigella
Kim Chiến Lê Ature / Rey mono
Kagami Tsurugi / Ryuko
Marc Anciel / Gallo Feroz
Nathaniel Kurtzberg / Caprichico
Nathalie Sancoeur / Mayura
Mylène Haprèle / Polirratón
Mestro Fu / Tortuga jade
Félix Fathom²⁰ / Formidable

Los personajes referidos son aquellos que no tienen tanta relevancia en la narración y dentro de la serie son:

Sabrina Raincomprix / Sabuesa

Aurore Beauréal

Sabine Cheng

Tom Dupain

Nadja Chamack

Manon Chamack

Personajes referidos:

Emilie Agreste

¹⁸ Otra transformación: Canigirl (Ladybug, s. f.).

¹⁹ Otra transformación: Kitty noir (Ladybug, s. f.).

²⁰ Otra transformación: Argos (Ladybug, s. f.).

Originalmente este personaje sería el protagonista en la versión anime de la serie, sin embargo, descartaron este tipo de animación y también a él (Bello, 2023).

No obstante, guardaron el diseño y lo agregaron a la serie oficial. Llegó al universo Miraculous en el capítulo 23 de la tercera temporada y presentándose como el primo de Adrien (Astruc et al., 2019)

Tanto Marinette como Adrien son personajes redondos, es decir, a lo largo de la historia han mostrado una evolución psicológica. El cambio es tal que prácticamente los papeles se invirtieron, puesto que en la quinta temporada que actualmente se encuentra en emisión muestra que los papeles cambiaron, ya que ahora ella lo quiere a él en su forma de superhéroe y él la quiere a ella en su aspecto de civil.

Pero de manera contraria y siendo un personaje plano, Gabriel se muestra aún más enfocado en conseguir los miraculous principales a cualquier costo, dejando a un lado la razón que tenía al principio, ya que primero quería salvar a su esposa y aun cuando tuvo la oportunidad de viajar al pasado y cambiar las cosas, prefirió ir tras la pareja de superhéroes para derrotarlos.

Conforme los capítulos avanzan se incorporan nuevos personajes que al principio no parecieran ser tan importantes, pero que en algún momento resultan fundamentales para la historia.

● **Dicotomías**

Son los opuestos que forman el impulso de la narración, en el cual “se ven comprometidos los personajes y el giro dramático de la trama, da sentido al establecimiento de las situaciones y a la introducción de los personajes, y da continuidad a la complejidad de las interacciones entre los elementos narrativos” (López, 2019, p. 12).

Las personalidades de los protagonistas difieren de su forma civil a la de superhéroe. Marinette es una persona un tanto torpe, mientras que Ladybug es segura de sí misma. En el caso de Adrien, es alguien un tanto cerrado y cohibido, esto es resultado del encierro y el distanciamiento de su padre, pero Cat noir es abierto y bromista, saca a relucir su verdadera personalidad.

Estos opuestos tienen una mayor notoriedad en el capítulo “Inverso” de la segunda temporada, donde el objetivo del villano es cambiar a las personas al opuesto de lo que son. Por ejemplo, al momento de ser cautivos por este poder, Ladybug comienza a ser torpe con sus movimientos, tanto, que prácticamente le es

difícil caminar sin caerse, mientras de Cat noir, deja de ser valiente y atrevido, para convertirse en alguien cobarde por prácticamente cualquier cosa, desde unas escaleras, hasta la manera de manejar de alguien. Estos cambios resultan un reto para que los héroes puedan enfrentar al villano (Astruc et al., 2018).

Un ejemplo más reciente es el capítulo especial titulado “Mundo Miraculous: París, las aventuras de Shadybug y Claw noir”. Por un lado, se muestran las versiones opuestas de los protagonistas, ya que los portadores de los miraculous de ladybug y cat noir de otro universo también son Adrien y Marinette, pero además de tener una personalidad y apariencia física distintas; éstos se hacen llamar Shadybug y Claw noir. Por otro lado, también aparece la otra versión del villano principal Hawk Moth, quien usa el mismo miraculous, pero se hace llamar Betterfly.

En este universo alterno Adrien y Marinette usan sus joyas mágicas con fines malignos, puesto que deben seguir las órdenes del “Supremo”, quien es el maligno que gobierna su universo. En el caso de Gabriel, usa sus poderes para ayudar y que los demás tengan esperanza en que su mundo puede cambiar.

La serie es conocida y llamativa por el cuadro amoroso, puesto que existe una relación un tanto complicada entre los protagonistas, ya que Marinette está enamorada de Adrien, pero no de Cat noir, y éste ama a Ladybug, pero no a Marinette, así que la única combinación donde el sentimiento es mutuo cuando ella es Ladybug y él es Adrien.

La comunidad de fans decidió *shippear*²¹ y nombrar a cada combinación de parejas, estos son: Marinette y Adrien es Adrinette, Ladybug y Cat noir es Ladynoir, Marinette y Cat noir es Marichat, y Ladybug y Adrien es Ladrien.

● Propuesta ideológica

Son las conclusiones a las que se llegan después de haber entendido los puntos que anteceden a este (López, 2019).

Título

El título designado es el adecuado para la serie, puesto que da al espectador

²¹ Los fans lo usan para referir que les gustaría ver como pareja sentimental a dos personajes de una serie, una película o de un libro (Milenio Digital, 2022).

una vista rápida de lo que se contará en cada episodio. Sin embargo, el hecho de que para Latinoamérica solo se mencione a Ladybug puede causar que, de primera instancia, las personas piensen que es una heroína que trabaja en solitario o que al menos en la mayoría de los episodios así sea.

Autor

La idea de la cual parte la historia Miraculous es interesante, puesto que solo bastó con que el creador viera a alguien con la playera de determinado animal y basarse en otros universos narrativos para crear el suyo. Puede que indirectamente estuviese proyectando su idea para que, en caso de tener éxito, él poder desarrollar la historia de manera coherente y no solo explotarla como otras franquicias.

Argumento

Al ser una síntesis de la obra, y que la historia analizada es una serie, fue complicado resumir de lo que trata, sobre todo ahora, que al seguir en emisión, planeando temporadas, y con una segunda película en camino, pueden existir pequeñas variaciones y que por lo tanto debe irse actualizando.

Contexto

Además de usar paisajes de París para desarrollar la historia, también puede servir para atraer al turismo, ya que aquellos paisajes mostrados de forma animada suelen ser tan hermosos, que llaman la atención. Además de que el hecho de hacer capítulos especiales en otras partes del mundo, pueden generar en los espectadores una forma de sentirse dentro de la serie de alguna manera. Finalmente, la serie demuestra su trascendencia con fans alrededor del mundo, debido a que múltiples canales televisivos y plataformas de *streaming* la transmiten.

Estructura narrativa

A pesar de que la estructura empleada es la más común entre los relatos, se explica la historia de manera meticulosa, pues juega con la prolepsis y analepsis, logra que el espectador, además de tener una experiencia diferente de consumo, pueda entender todos los puntos de vista de los personajes y no solo quedarse con el de los protagonistas. Además de que los capítulos están pensados para poder verlos por separado y entenderlos, pero que, si se sigue el orden, se entenderá la historia general que transmite.

Secuencia narrativa

Cada capítulo presenta una secuencia similar: lo que en ese día harán los personajes, dar énfasis al personaje que será akumatizado, entender la razón de que éste tenga un sentimiento negativo, su transformación a villano, los héroes solucionándolo, explicarle al akumatizado lo sucedido, terminar con lo que estaban haciendo al principio y mostrar una tarjeta final de lo que pasó después. Si bien los capítulos son diseñados para poder verlos en desorden, es preferible verlos en orden, ya que, al juntarlos, el espectador entenderá la historia general que rodea por qué en cada capítulo, el villano trata de conseguir las joyas mágicas de la pareja de héroes.

Narrador

El narrador presentado en cada capítulo da la oportunidad a los espectadores de poder conocer todos los puntos de vista de los personajes. Lo anterior sirve para comprender a mayor profundidad el actuar tanto del villano, como el de los héroes, ya sea en su forma civil o como portador de un miraculous.

Personajes

Temporada a temporada, se presentan nuevos personajes que llegan a trascender en la historia tarde o temprano, ya sea ayudándolos, o queriendo derrotarlos. Todos los personajes son distintos tanto físicamente, como en personalidad, logrando así, que los espectadores puedan identificarse con alguno.

Dicotomías

Se muestran desde los personajes principales, puesto que ellos mismos en sus personalidades, tanto civil y de superhéroes son opuestos. También se han empleado para algunos capítulos. Finalmente, la principal y la razón por la que mucha gente ve la serie, es el cuadro amoroso, donde, sin saberlo, están enamorados el uno del otro.

Análisis intertextual

El objetivo del presente análisis es demostrar las semejanzas y diferencias narrativas y visuales entre la serie animada *Miraculous* y el cómic digital “Es mi culpa”. Por un lado, se fundamentará de manera teórica con autores de índole intertextual. Por otro lado, se realizará un cuadro comparativo para hacer más notorias las características de cada producción.

Las historias que consumimos día a día no son del todo originales. Se componen de relatos que las antecedieron y la idea que tiene su autor que nace a partir de experiencias personales. A pesar de desconocer el término “intertextual”, los sujetos sociales interactuamos día a día con prácticas de esta índole.

Podemos definir a la intertextualidad como “la conexión que podemos establecer entre un texto que se lee en el momento y otro leído anteriormente” (Ahmed, 2020 citado por León y Masot, 2023). Para efectos del presente trabajo es la historia de una serie animada y un cómic digital. En este caso, dos producciones se unen en dos puntos; la historia de *Miraculous* y los personajes.

Los pioneros en emplear el término intertextual son: Julia Kristeva, Mijaíl Bajtín, Gerard Genette y Roland Barthes. Lo propuesto por dichos autores serán la base para entender la relación teórica-intertextual entre la serie animada *Miraculous* con el cómic “Es mi culpa”.

Cruce con las teorías

Teoría de Julia Kristeva

Para Kristeva (1981) la escritura pone en evidencia dos posibilidades para la semiótica literaria y es que “el silencio y la abstención, o la continuación del esfuerzo para elaborar un modelo isomórfico con respecto a esa otra lógica” (p.187). En otras palabras, la autora hace referencia a que la creación de un nuevo discurso, en la mayoría de las ocasiones tiene a otro como base en el que aquellos posibles autores del nuevo discurso decidirán si mantenerse en silencio, abstenerse o inclinarse por dar continuación y que, por lo tanto, podrán vincular su creación a la original.

En el caso del presente análisis se demuestra en el cómic digital, ya que la

ilustradora decide crear su propio discurso a partir de la serie animada Miraculous. Si bien la postura de Kristeva podría haberse referido a creaciones literarias, la ilustradora va más allá, puesto que, además de crear una historia a partir de un capítulo, no solo retoma a los personajes, sino que los muestra con su estilo de dibujo, tal cual se muestra en la tabla anterior. En el caso de la historia, solo toma una de las escenas del capítulo, siendo el resto de su autoría.

Mijaíl Bajtín

Mijail Bajtín citado por Kristeva (1981), sostiene que la estructura literaria se elabora con relación a otra, puesto que, la palabra literaria es un cruce de superficies textuales, un diálogo de muchas escrituras conformadas por el escritor, el destinatario o personaje y del contexto cultural anterior o actual.

Puesto que, al ser de las primeras temporadas, se estima que la serie aún no se estrenaba y, por lo tanto, no se sabía la forma en que los fans reaccionarían a determinados momentos de la historia.

Por un lado, se muestra en el relato original a una “villana” en potencia que es Lila, que, para el momento actual, se sabe que ella será la villana principal de la serie en las próximas temporadas. En el caso del cómic, y tomando el contexto del fandom, la ilustradora busca que esas “maldades” hechas por Lila desemboquen en algo positivo, pues ayuda a que los protagonistas se revelen sus identidades. Ambos contextos en los que se desarrolla cada discurso tiene una fuerte repercusión en el momento que se desarrollaron. Mientras que en uno se buscaba dar continuidad a la historia y de ahí agarrarse para futuras temporadas, el otro buscaba satisfacer a los fans siguiendo la línea de la serie, pero con tintes de drama y romance entre los protagonistas.

Gerard Genette

Genette (1989) explica los términos continuación y prolongación de una obra. Mientras que el primero es dar seguimiento a la obra de otra persona cuando no se ha terminado, el segundo consiste en seguir expandiendo una obra cuando tiene éxito, sobre todo cuando ya se había dado por terminado y después de un tiempo

vuelve a resurgir. En pocas palabras, la continuación se hará a la obra de otra persona, mientras que la prolongación se realiza a una obra propia.

Si bien la serie no se dejó en abandono por su creador y su casa productora, pero entró en “hiatus”, es decir, un receso por producción de capítulos. Esto provocó que los fans buscaran una manera de dar seguimiento a la historia, entre las cuales están los cómics digitales. En el cómic que se está analizando, se refleja la continuación al inicio, ya que la ilustradora retoma el capítulo de “Volpina” de la primera temporada para dar seguimiento al sentir de la protagonista al ver a su “amado” Adrien con la chica nueva. Lo anterior no sólo detonó la revelación de identidades de los héroes, también logró que Adrien se diera cuenta de sus verdaderos sentimientos hacia Martinette.

Sin embargo, la serie Miraculous también es un ejemplo de prolongación, ya que la expansión narrativa no sólo da continuidad a la historia, también logra crear universos alternos a los mostrados en la serie. Entre los cuales están: capítulos especiales, película, manga, libros, serie Chibbi, etc.

Roland Barthes

Barthes (1994) afirma que el autor de una obra entra en su propia muerte en el momento en que hay una ruptura en la obra cuando un hecho es relatado, pero no tiene por objetivo tener repercusión en lo real. En el caso de las obras analizadas, se puede notar que, al hacer una comparación, no solo hay una ruptura en la línea narrativa en cuanto a los sucesos que tienen que enfrentar los personajes, también en el hecho de que la ilustradora no busca tener un efecto en lo canon²² o real que pasa en la historia, más bien, es en mostrar su respectivo referente al capítulo en que se basó, demostrando que el fandom es transformativo.

Sin embargo, el autor también se inclina por la perspectiva de las sociedades etnográficas, ya que “el relato jamás ha estado a cargo de una persona, sino de un mediador, chamán o recitador, del que se puede, en rigor, admirar la «performance» (es decir, el dominio del código narrativo), pero nunca el «genio»” (Barthes, 1994,

²² Significa que un hecho ha ocurrido de verdad en la historia, película, novela o serie, es decir, que el autor lo pensó originalmente para su obra (Quiñones, 2024).









p.67). En el caso del proyecto *Miraculous*, el creador de la idea original, Thomas Astruc, al realizar en formato de serie animada a sus personajes e historia, pone a disposición de los fans una historia que pueden moldear según sea su interés. La creadora del cómic emplea el código narrativo de la serie, alterando lo canon, es decir, lo pensado por el creador y guionistas de la serie. Si bien retoma a personajes ya existentes y la base de la historia, ella agrega partes de su autoría, siendo la nueva villana que enfrentan la pareja de héroes, así como la revelación de identidades de éstos.











A manera de resumen, Barthes (1994) sostiene que “El nacimiento del lector se paga con la muerte del autor” (p. 72). En el caso del tema de la presente tesis, sería que el nacimiento de los prosumidores se deriva de la muerte de los creadores de las producciones culturales.

Tras la realización del cuadro intertextual, donde se muestra de manera visual y con una descripción la relación entre la serie y el cómic, se hará el cruce entre el cuadro y las teorías que sostienen la relación existente entre la serie animada y el cómic digital.


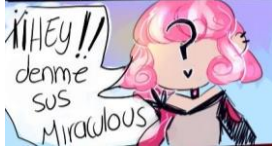
Tras la realización del cruce de las teorías intertextuales con las características de la serie y el cómic, se presenta el cuadro intertextual, titulado “Serie VS Cómic”, en este se muestra de manera visual y con una descripción la relación entre dichos productos. El cuadro se presenta a continuación.

CUADRO COMPARATIVO SERIE VS CÓMIC

Punto de comparación	Serie	Cómico digital	Descripción
<p style="text-align: center;">Personajes</p>	<p style="text-align: center;">Marinette</p>	<p style="text-align: center;">Marinette</p>	<p>La ilustradora del cómic respetó los diseños originales de los personajes. La única diferencia es el estilo de dibujo, puesto que mientras que el original tiene un diseño 3D, el cómic tiene uno 2D.</p> <p>Los colores originales de los diseños son respetados, además de la vestimenta y apariencia física. Además de las personalidades mostradas en la serie.</p>
			
	<p style="text-align: center;">Ladybug</p>	<p style="text-align: center;">Ladybug</p>	
			
<p style="text-align: center;">Adrien Agreste</p>	<p style="text-align: center;">Adrien Agreste</p>		
			
<p style="text-align: center;">Cat noir</p>	<p style="text-align: center;">Cat noir</p>		
			

	<p>Lila Rossi</p>  <p>Queen bee</p>  <p>Rena rouge</p> 	<p>Lila Rossi</p>  <p>Queen bee</p>  <p>Rena rouge</p> 	
<p>Capítulo</p>	<p>Temporada 1 Capítulo 26: "Volpina"</p>  	<p>Temporada 1 Capítulo 26: "Volpina"</p>  	<p>La escena con la que inicia el cómic aparece en la mitad del capítulo del que se basa.</p> <p>La creadora del cómic trata de replicar lo presentado en la escena, puesto que, de esta manera, aquellos fans que vean su creación, logren identificar a qué capítulo corresponde.</p>

			<p>El cómic toma lugar después de que Lila se acerca a Adrien para robarle un beso, pero, como se observa, eso no pasa en la serie, por lo cual pasa a convertirse en una parte alternativa.</p>
<p>Trama</p>	<p>El capítulo presenta a un nuevo personaje, Lila Rossi, quien es la alumna de nuevo ingreso en la escuela de los protagonistas. Tras haber convencido con mentiras a Adrien de reunirse con ella en el parque, trata de impresionarlo con un engaño. Lila busca convencerlo de que es descendiente de la portadora del Miraculous (collar) del zorro, esto después de haber visto el libro que guarda todos los secretos de los Miraculous. Además de comentarle que es una gran amiga de Ladybug, puesto que, a este punto de la temporada, Adrien demuestra una gran admiración por Ladybug. Sin embargo, es la misma Ladybug la que desmiente lo dicho por Lila, haciendo que ésta tenga un sentimiento negativo y sea akumatizada por hawk moth, convirtiéndola en "Volpina".</p>	<p>El cómic retoma desde el momento en que Adrien y Lila están juntos en el parque. Es ésta última la que se acerca a Adrien para besarlo. Marinette sale de su escondite y, en un intento por escapar, tropieza y es descubierta. Por error y sin advertir la presencia de Adrien, Ladybug se destransforma y su identidad queda revelada para el chico. Más adelante, aparece un villano y lo derrotan, pero después de la pelea, Adrien decide revelar a Marinette su identidad como Cat noir, logrando así, confesar los sentimientos mutuos.</p>	<p>En ambas se desata el conflicto a partir del encuentro de Lila con Adrien en el parque.</p> <p>En la serie, el sentimiento negativo se da en Lila y la lleva convertirse en una villana.</p> <p>En el cómic, la que tiene una emoción negativa es Marinette, puesto que se le rompe el corazón al ver a su amado Adrien en una situación comprometedor con Lila.</p> <p>Siguiendo la línea de la trama que se muestra capítulo a capítulo. El cómic incluye a un villano que es derrotado por la pareja de superhéroes. Es al final de la pelea que se muestra la ansiada revelación de identidades de los protagonistas.</p>
<p>Villano</p>	<p>Volpina</p>	<p>No se especifica el nombre</p>	<p>La ilustradora opta por crear a una nueva villana</p> <p>Dado que se necesita a</p>

			<p>un distinto tipo de villano para que el desarrollo del tipo de cómic que se quería lograr</p> <p>Además de que podría confundirse con la nueva heroína “Rena Rouge” Pues ambas obtienen sus poderes a partir de la misma joya: el collar del zorro</p> <p>Para la temporada a la que pertenece, el nombre de los capítulos es igual al de los villanos.</p>
--	---	--	--

Carta de confidencialidad para los participantes de la investigación

Puebla, Pue., a ___ de _____ de _____

Yo, Guadalupe Natali Cid Palacios, autora de la investigación que se centra en la comunidad de fans de la serie animada *Miraculous* y es para un trabajo de titulación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Me comprometo a mantener la confidencialidad y no hacer mal uso de las opiniones de los participantes de la entrevista y el grupo focal. Haciéndome responsable de que la información obtenida será usada únicamente con fines científicos.

Se hizo una síntesis del protocolo de aplicación, tomando en cuenta los siguientes criterios: de método, de técnicas y de sistematización. El primera toma en cuenta a la unidad de observación, es decir, a los sujetos y documentos; se describe de manera puntual el universo, muestra, perspectiva aplicada a la comunicación, el tipo de muestreo y las variables independientes. El segundo, se centra en el cronograma, las técnicas de investigación y los objetivos de cada una de éstas. Por último, el criterio de sistematización concentrará el procedimiento, el registro, los instrumentos, los lugares, productos, criterios de clasificación de datos y el procesamiento de la información obtenida.

Cuadro comparativo entre las respuestas obtenidas en la entrevista y la opinión de las fans en el focus group.

Fans VS Fans			
Entrevista Preguntas	Fan creadora Aracely Calderón	Fans consumidores Maviel Marenys Leticia Idalia Andrea	Focus group Preguntas
¿Con qué objetivo decidiste crear el cómic titulado “ <i>Es mi culpa</i> ”?	Porque quería intentar un tipo de cómic angst, porque quería darle un poco de contraste a lo que normalmente se ve en la serie.	<p>Por medio de las recomendaciones que hacía Instagram, puesto que antes de eso, se buscaron imágenes de índole fan sobre la serie.</p> <p>Por entretenimiento, ya que el hiatus de la primera a la segunda temporada fue de alrededor de dos años, así que se buscó una manera de seguir inmersos en el universo de Miraculous.</p> <p>Por gusto de los contenidos con diversidad de colores e iluminaciones.</p>	¿Cuál es la razón por la que buscan este tipo de producciones transmedia?
¿Crees que los fanart y fanfic son la	Bueno, depende sobre que será el cómic. Puede ser	Los productos con mayor producción son	De las creaciones hechas por fans basadas en la serie

<p>base para crear un cómic digital?</p> <p>¿Cómo ha sido para ti juntar el fanart y fanfic para así crear un cómic digital?</p>	<p>algo personal, como personajes originales, pero lo más importante es la historia y el cómo se realizará este cómic. El estilo.</p> <p>Pues en lo personal no me resultó muy complicado, ya que yo pensaba que conocía bien la serie a ese punto.</p>	<p>los fanarts y los fanfics.</p> <p>Sí, puesto que el contenido de origen fan muestra otra perspectiva de la historia.</p> <p>Las ilustraciones de los personajes que cada artista hace a su estilo y la historia se complementan entre sí para hacer más llamativo el cómic.</p> <p>El fanfic y el fanart pueden ser una manera más “rápida” de demostrar su amor por la serie y lo que esperan ver a comparación de lo que conlleva hacer cosplay.</p> <p>cuando uno ve lo que son estas cosas que hacen los fans para otros fans pues a todo mundo le gusta consumirlo, porque es como una perspectiva diferente a lo que los escritores tenían pensado y la historia que ellos tenían pensada y pues es una forma también como algo que, como un código de nos entendemos, eso es lo que todos quisiéramos, pero que</p>	<p>Miraculous y publicadas en las distintas redes sociales, ¿Cuál es la más común? ¿Por qué?</p> <p>Los fanarts y fanfics son los productos más populares dentro del fandom ¿Creen que al juntarlos en los cómics estos sean más populares?</p>
--	---	---	---

		sabemos que no lo pueden dar todo	
<p>¿En qué capítulo o capítulos de la serie te basaste para crear “<i>Es mi culpa</i>”?</p>	<p>Creo que fue más que nada en el último capítulo de la primera temporada de Volpina.</p>	<p>Sí, al capítulo “Volpina” de la primera temporada.</p> <p>No como tal, pues en varios capítulos Lila se muestra en contra de Marinette.</p> <p>Sin embargo, después de haber visto los capítulos de la 5 temporada que es la que actualmente está en emisión, los fans identificaron que, como tal, Lila siempre busca perjudicar a Marinette.</p> <p>Marinette puede llegar a tomar decisiones muy precipitadas.</p> <p>La relación existente entre Adrien y Marinette, además de que el ambiente se siente como el de la serie.</p>	<p>¿La historia presentada en el cómic guarda un parecido con algún capítulo de la serie original?</p> <p>Además de los personajes, ¿qué similitudes pudieron notar entre el cómic “<i>Es mi culpa</i>” con la historia de la serie?</p>
<p>¿En qué momento decidiste dejar de ser solo espectadora de la serie <i>Miraculous</i> y pasar a crear productos sobre la historia de ésta?</p>	<p>Creo fue a partir de haber terminado la primera temporada y entrar en hiatus que fue lo que me impulsó.</p>	<p>Sí, puesto que en el tiempo de espera para que salieron los nuevos capítulos de las primeras temporadas, por lo cual, los fans comenzaron a crear fanfics, fanarts y cómics donde se mostraba el cuadro amoroso y la forma en que podría ser la revelación de</p>	<p>A partir del hiatus de la primera temporada a la segunda, ¿creen que las publicaciones de los productos transmedia comenzaron a aumentar?</p>

		<p>identidades.</p> <p>Yo creo que el éxito de los productos oficiales actuales, sí se debe a los productos de fans del 2016.</p>	
<p>¿Lo presentado en el cómic “Es mi culpa” es como te imaginabas la revelación de identidades?</p>	<p>No realmente, porque conociendo del como maneja los temas la serie, no va tanto a drama, sino de una forma más suave.</p>	<p>Sí, ya que para el momento en que se publica, muchos fans teníamos distintas maneras de pensar en cómo podría ser la revelación de identidades.</p> <p>No, porque puede ser algo más alternativo, ya que la creadora hace cómics de distintas cosas.</p>	<p>¿Creen que la creadora del cómic “Es mi culpa” imaginaba la revelación de identidades de los protagonistas como lo presentó en el cómic?</p>
<p>¿Qué representa para ti crear este tipo de contenido fan?</p>	<p>Para mí más que nada es una forma de expresar mis sentimientos, ideas o historias o puede ser una forma de expresar deseos para la serie.</p>	<p>Los fans que crean este tipo de productos lo hacen para transmitir su amor por la serie y poder compartir con el resto del fandom y así, poder “fangirlear juntos”.</p> <p>Hacer realidad el idealismo que tenemos del romanticismo que puede existir entre los personajes.</p> <p>Por satisfacción propia, ya que la mayoría de los artistas, hacen producciones fan como hobby y/o des estrés, y</p>	<p>¿Qué buscan las personas pertenecientes al fandom de Miraculous al crear fanarts, fanfics, cómics, entre otros y publicarlos en redes sociales?</p>

		así crear algo por gusto propio, para después mostrárselo al resto del fandom, pero más allá del reconocimiento, ellos buscan compartir con los demás sus creaciones.	
¿Por qué crees que las personas buscan creaciones hechas por fans en redes sociales?	Muchos artistas tienen diferentes gustos sobre estos que pueden coincidir con el de otras personas y puede que esta sea su forma de cumplir con expectativas o deseos de ellos que tienen sobre la serie.	<p>Para convivir con el resto del fandom, ya que al compartir lo que hacen como artistas, además de emplear cosas del universo de Miraculous que solo los fans de la serie pueden comprender.</p> <p>Sienten que, el fandom es un lugar seguro para publicar sus creaciones de la serie.</p> <p>Porque muchas veces, los fans comparten el mismo pensar y sentir sobre la serie y que se plasman en las producciones creadas.</p> <p>Para expandir el universo y satisfacer lo que los fans quieren ver.</p> <p>Con que una persona lo haga y que sabe hacer un comic, ya el resto del fandom comprende lo que quiere decir esa persona, porque están en la misma sintonía y no solo pasa en el fandom de Miraculous,</p>	¿Por qué los fans consumen las creaciones de otros fans que se publican en redes sociales?

		pasa en todos los fandoms, en todos hacen edits de algo y todo mundo comprende a la velocidad de la luz de qué trata y más es como una especie de convivencia que tienen dentro del mismo fandom.	
<p>¿En qué plataformas ha sido publicado el cómic?</p> <p>¿En cuál tuvo un mayor éxito?</p>	<p>En deviantart, Facebook, YouTube y Twitter.</p> <p>En Twitter y YouTube, ya que había sido doblado por Youtubers del fandom.</p>	<p>Las redes sociales donde se pueden encontrar con mayor frecuencia los cómics son YouTube e Instagram.</p> <p>Aunque en menor cantidad, también se pueden encontrar en Twitter.</p>	<p>¿Qué red social es la más popular para consumir cómics digitales de Miraculous?</p>
<p>¿Crees que si una persona lee el cómic “Es mi culpa” sin haber visto la serie, podría tener una idea equivocada de lo que trata la historia de la serie?</p>	<p>No lo creo, se necesita mínimo el contexto de las identidades.</p>	<p>Dependería de la edad de la persona, ya que, no es lo mismo a que un niño vea la serie a un adolescente o un adulto. Se podría pensar que Ladybug es una versión femenina de “Spiderman”, que los protagonistas ya saben sus identidades o que es la típica historia de amor.</p> <p>Una idea errónea, pues se podría pensar que es más dramática de lo que realmente es, ya que algunos cómics tratan temas un tanto serios, igual depende del ambiente que dé cada</p>	<p>¿Creen que alguien que no ha visto la serie Miraculous y vea los cómics sobre Miraculous podría tener una idea equivocada de la serie original?</p>

		<p>uno. Sin embargo, podrían darse una idea de lo que va la serie con ayuda al consumir los cómics.</p> <p>Probablemente, porque he conocido muchos casos de fans actuales que ven primero cómics o alguna imagen, o así y tienen una idea errónea de lo que es la serie hasta que la ven, puede ser positivo o negativo</p>	
<p>¿Crees que tus creaciones (fanarts, cómics y animaciones) podrían considerarse una extensión de la historia de la serie Miraculous?</p>	<p>Sí, posiblemente podría hacerlo en la parte de los padres de Adrien, por ahora no se sabe con totalidad así que podría ser con eso.</p>	<p>Sí, es una forma de expandir el universo de Miraculous. Los buscan crear de alguna manera lo que quieren que pase en la serie. Es a partir de estos productos que algunos fans comienzan a crear teorías que también comparten con el resto de fans.</p> <p>Incluso, algunos cómics han llegado a mostrar ciertas cosas que en las nuevas temporadas se han llegado a ver en los capítulos.</p>	<p>¿Creen que los cómics puedan ser una extensión de la historia? ¿Por qué?</p>
<p>De todas las creaciones hechas por fans que existen, ¿por qué elegiste hacer cómics digitales?</p>	<p>Porque sentí que era una forma más rápida de poder expresar mis ideas, aunque también me gustaba la idea de hacerlos en animaciones que es</p>	<p>Cómics digitales en Instagram, Twitter, YouTube.</p> <p>Fanarts en Instagram, Twitter y Pinterest.</p>	<p>¿Qué tipo de productos transmedia consumen y a qué red social acuden para buscarlos?</p>

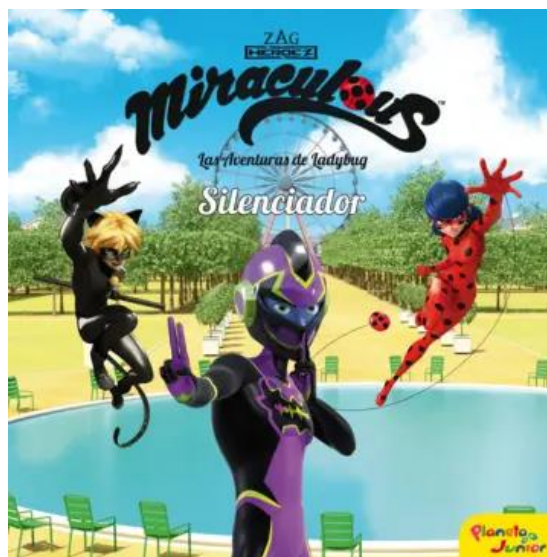
<p>¿Cuál es tu proceso creativo para hacer un cómic digital?</p> <p>¿Cuánto tiempo tardas en terminar un cómic digital?</p>	<p>por lo que inicié.</p> <p>Inicialmente era con música que me gustara en ese momento y buscaba algún tipo de relación con la historia o crear una.</p> <p>De 4 a 6 horas dependiendo lo largo de la historia.</p>	<p>Gifs en Twitter de la creadora "Anita".</p>	
---	---	--	--

Otros productos oficiales que expanden el universo narrativo Miraculous

Película



Libros



Manga



Chibi shorts



Mercancía de la serie

Juguetes



Artículos escolares



Ropa y calzado



Joyería



Marcas de comida



Eventos de convivencia con fans con el creador de la serie y los actores de doblaje de los protagonistas en español latino

