

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



**EL PODER DE LA NARRATIVA VISUAL EN
K-12, EL ÁLBUM TRANSMEDIA DE
MELANIE MARTINEZ**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación

Georgethe Nayra Cuzcano Contreras
Código 20200626

Asesor

Jose Carlos Cabrejo Cobian

Lima – Perú

28 de noviembre de 2024





**El poder de la narrativa visual en K-12, el álbum
transmedia de Melanie Martinez**

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	Pág. 5
Abstract	Pág. 5
Introducción	Pág. 6
Metodología	Pág. 13
Resultados	Pág. 16
Discusión y Conclusiones.....	Pág. 21
Referencias	Pág. 26



Resumen

Los proyectos musicales transmediales son una estrategia innovadora. Esta investigación identificó la manera en que los elementos visuales contribuyeron en la narrativa del álbum transmedia *K-12* de Melanie Martinez. Los objetivos fueron analizar la narrativa de las plataformas transmedia, analizar la visualidad de cada una, y explorar los contenidos visuales de prosumidores. La metodología fue cualitativa, de tipo exploratoria-descriptiva mediante un análisis de contenido de los elementos visuales y el elemento narrativo. De esta manera, se distinguió que la narrativa incluyó críticas al sistema y temas perturbadores; los elementos visuales aportaron nuevos contenidos y exageraciones; y el prosumidor añadió, entre otros, un final para la película *K-12*. En conclusión, la visualidad enriqueció a la narrativa de *K-12*, conformando la identidad de la artista y su capacidad para resonar con el público.

Palabras clave: álbum musical, Melanie Martinez, narrativa, transmedia, visualidad

Abstract

Transmedia musical projects are an innovative strategy. This research identified how visual elements contributed to the narrative of Melanie Martinez's *K-12* transmedia album. The objectives were: to analyze the narrative of transmedia platforms, to analyze the visuality of each one, and to explore the visual content of prosumers. The methodology was qualitative, with an exploratory-descriptive approach through a content analysis of the visual elements and the narrative element. In this way, it was distinguished that the narrative included criticism of the system and disturbing themes; the visual elements provided new content and exaggerations; and the prosumer added, among others, an ending to the *K-12* film. In conclusion, visuality enriched the *K-12* narrative, shaping the artist's identity and her ability to resonate with audiences.

Keywords: Melanie Martinez, musical album, narrative, transmedia, visuality

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad es cada vez más difícil sobresalir en la industria musical debido a la amplia cantidad de artistas emergentes y a la diversidad de plataformas en donde se exponen los contenidos. Es por ello que las compañías optan por promocionar a los artistas utilizando formatos como los eventos en vivo o la creación de identidad visual para la música (Alba, 2019).

Se ha estudiado anteriormente la narrativa transmedia en universos ficcionales como series de televisión o libros (Scolari, 2009, citado en Faisal, 2020). Sin embargo, pocos investigadores han analizado proyectos musicales transmedia y ninguno ha analizado la discografía de la cantante Melanie Martinez. Es así que esta investigación formará una base para futuras investigaciones similares en el rubro.

Esta investigación es un estudio de mensaje que tiene como objetivo general identificar la manera en que los elementos visuales contribuyen a la creación de narrativa en *K-12*, el álbum transmedia de Melanie Martinez. Ella es una compositora, productora y cantante, quien inició en la industria en el año 2012 y cuenta con casi 16 millones de oyentes en la plataforma Spotify al mes de junio de 2024. La artista tiene tres álbumes de canciones que cuentan la historia de su personaje Cry Baby o “bebé llorona” pasando por momentos importantes de su vida, muerte y renacimiento. Cry Baby nace del *bullying* que recibió la artista en su etapa escolar, cuando sus compañeros se burlaban de ella por su extrema sensibilidad. Martinez es la “llorona” que convirtió el *bullying* de sus primeros años en el colegio en un álter ego con mucho poder que la ayuda a ser un gran referente del género pop (Ferretti, 2023).

Para lograr el objetivo general, se consideraron los siguientes objetivos secundarios (1) analizar la narrativa de las plataformas transmedia del álbum *K-12*, (2) analizar la visualidad de las plataformas transmedia del álbum *K-12*, y (3) explorar los contenidos visuales de los prosumidores como consecuencia transmedia.

El tema fue elegido debido a tres factores. En primer lugar, gracias al previo conocimiento de la artista; en segundo lugar, porque su enfoque visual genera impacto; y, en tercer lugar, debido al déficit de estudios previos que contribuyan a la comprensión de la industria musical, visual y narrativa.

En 2015, Martinez publicó su álbum debut *Cry Baby*, “armado como un cuento de fantasía y basado en los traumas e inseguridades de un personaje con el mismo nombre que el disco” (Ferretti, 2023, p.3). Este tiene un estilo pop alternativo, acompañado de

sonidos infantiles y letras de dramas adultos, creando así un contraste ingenioso y oscuro. Además, no dejó de lado los aspectos visuales, que de hecho son una parte muy importante de sus proyectos, ya que cada canción tiene un videoclip, escrito, dirigido y protagonizado por ella misma, que acompaña la narrativa. Para seguir su concepto de tierno y oscuro a la vez, sus visuales tienen colores pasteles y muñecos inquietantes al estilo Tim Burton, un artista que ella admira (Martinez, 2016, citado en Rolling Stone, 2016).

Este estudio se centra en el álbum número dos, *K-12*, debido a su contribución central en el mundo narrativo y su coherencia con el primero y el tercero, además de contar con más plataformas de expansión. En su narrativa, Cry Baby va a la escuela, donde ella y sus amigas experimentan sucesos variados como los cambios en su cuerpo, problemas alimenticios, enamorarse, acoso, abuso y control, mientras critican al sistema educativo (Begne, 2023). *K-12* cuenta con una película también escrita, dirigida y protagonizada por Melanie Martinez, quien continúa con la estética de *Cry Baby*, incrementando el uso de las tonalidades rosadas y azules. Esta película tuvo una esencia oscura y tierna a la vez, con referencias al famoso *Gran Hotel Budapest* de Wes Anderson (Ferretti, 2023).

Por último, llega el álbum *Portals* en 2023, donde Cry Baby fallece y reencarna en un nuevo ser de apariencia mitológica. Martinez apuesta por un proyecto conceptual con una estética diferente en un universo irreal que parece otro planeta. Los videoclips para este álbum aún no están completos, pero se espera una película al igual que con el álbum dos, que según la artista está escrita, pero hace falta empezar el rodaje con los fondos suficientes (Martinez, 2023.)

Entonces, Melanie Martinez creó su propio universo transmedia con sus álbumes de estudio, contando la historia de Cry Baby en tres etapas. De manera independiente cada álbum abarca un tema: *Cry Baby*, la niñez triste y la familia disfuncional; *K-12*, el inicio de la adolescencia, la amistad y la maldad de los adultos; y *Portals*, la muerte, la reencarnación y la aceptación.

Se considera transmedia porque cumple con seis de los siete principios propuestos por Henry Jenkins (2006), los cuales son profundidad versus expansión, multiplicidad versus continuidad, extrabilidad versus inmersión, creación de universos, serialidad, realización y subjetividad. Es clave mencionar que, si bien es cierto *K-12* es un proyecto transmedia, está condicionado, ya que, en vez de generar contenido totalmente nuevo en

cada plataforma, reutiliza el material añadiendo o reduciendo aspectos que contribuyen con la narrativa.

Estado del Arte

La Marca de un Artista Musical

Como mencionó Angelini (2022), la fama y el talento tienen un gran papel en la creación de la marca de un artista; pero a veces no se toma en cuenta el aspecto visual de su identidad, lo que según Achacoso (2014) termina afectando la experiencia de los oyentes. De hecho, Angelini analizó a la banda Hills & Strongholds, quienes argumentaron que un artista debe ser reconocido no solo cuando escuchan su música, sino también cuando esta está apagada.

En la actualidad, no basta con tener un simple logotipo; Iancu y Chețan (2022) añaden que un artista debe hacer uso de varias herramientas. Fracchia (2022), en su estudio sobre movimiento japonés *visual kei*, añade un nuevo concepto al mencionar que los elementos que contribuyen a consolidar a un artista son el simbolismo, la visualidad y la narrativa.

Por último, la autora Fernández (2018) resaltó que un producto musical bien desarrollado nace de la siguiente premisa: “no triunfa la música sin una imagen que la respalde, al igual que no vale nada la imagen sin música que la acompañe” (p. 11), por lo que una identidad visual se hace esencial para la marca de un artista musical.

Visualidad Transmedia

Para un proyecto musical este es un concepto amplio que puede abarcar puntos de análisis como los videoclips, los conciertos y el vestuario. A continuación, se definirán cada uno.

Videoclips. Según Sedeño (2023), el video musical asume un rol protagónico en la tendencia transmedia. Sysomos (2009, citado por Sedeño, 2016), confirma que la categoría más popular de YouTube son los videoclips.

Conciertos. Según Sedeño (2023), en los videos musicales podemos observar coreografías que luego son utilizadas para espectáculos en vivo. El concierto extiende la experiencia del consumidor, ya que es un evento único y al exterior, más allá de una pantalla. Iancu y Chețan (2023) mencionaron que no basta con vender y promocionar la

música de un artista, sino que se debe realzar la imagen de su marca en las presentaciones en vivo, que suman alto valor a su catálogo musical.

Vestuario. Según Bezerra (2023), la vestimenta de los cantantes también aporta a la identidad y la experiencia visual pretendida por el artista. Este autor confirmó que los vestuarios complementan la narrativa en ámbitos tanto estéticos como simbólicos.

Narrativa Transmedia

Según Jenkins (2006, citado en Burns, 2016), la historia transmedia es la que se desarrolla en varias plataformas para contribuir a la historia en conjunto, lo que la hace un fenómeno creciente y productivo para los medios y su narrativa; además resalta que insertar el álbum conceptual en un mundo narrativo transmedia hace que el proyecto eleve su nivel. Para Garrido y Freire (2024) el transmedia es una experiencia divertida y a la vez compleja; profunda y a la vez volátil; original y a la vez creativa. Los autores estudiaron un juego de realidad alternativa en el universo narrativo de Taylor Swift, y añadieron que cuando se diseña un producto transmedia, en este caso el juego, no debería tener un final cerrado ni límites de plataformas, ya que los usuarios podrán prolongarlo en el tiempo.

Goodwin (1992, citado por Sedeño, 2019) resaltó que la creación de una narrativa para un artista musical es un ideal y que cuando se mezcla la ficción, la narrativa y la identidad, se trata de un “texto-estrella”. Burns (2016) identificó que los elementos de la narrativa son la situacionalidad, la secuenciación de eventos, la creación del mundo/disrupción del mundo y sus características. Por último, Sedeño (2019) afirmó que un álbum visual debe tener coherencia narrativa incluso con sus actuaciones en vivo. Para los autores Iancu y Chețan (2023), los shows son mucho más relevantes porque son un proceso emocional para el fanático.

Dinámica de los Fans como Prosumidores

Sedeño (2019) sostuvo que los productos que contribuyen a la narrativa pueden ser videos imitando escenas de videoclips originales, bailando coreografías de los artistas, haciendo tutoriales para otros fans, generando reacciones o parodias, creando *lyrics videos*, *mashups* o incluso memes. Rueda y Galán (2014) destacaron que cuando los fans producen contenido también se apropian de la propuesta visual de su artista. Por otro lado, Jefferi (2017) en su estudio a los fanáticos del grupo The Gorillaz, indicó sutilmente

que hay una línea estrecha entre fomentar que los fans creen un producto para la narrativa y dejarles espacios vacíos.

Sedeño (2019) recomienda que los artistas respondan a los productos creados por fanáticos para generar interacción, como lo hizo Rosalía con un *youtuber* que analizó su álbum *Motomami*. Ella interactuó con el video del fan e incluso grabó un video con él en 2022.

Marco Teórico

Para esta investigación se tomarán en cuenta los siguientes conceptos teóricos principales: (1) transmedia, (2) narrativa y (3) visualidad. Otros conceptos teóricos son la performatividad y los álbumes visuales y conceptuales.

Transmedia

Henry Jenkins (2006), definió a la historia transmedia como una que se extiende por diversas plataformas mediáticas, y cada parte tiene un aporte único y significativo al conjunto. Para un artista musical, según Wikstrom (2009), hacer un proyecto transmedia implica la multimodalidad y la intermedialidad, haciendo que todas sus plataformas y contenidos puedan ser vistos juntos, separados y en diferentes contextos.

Los formatos audiovisuales son propios de los proyectos transmedia debido a que su consumo es masivo en diversas plataformas (Van Dijck et al., 2018, citado en Sedeño, 2023). Actualmente, los más utilizados son YouTube y TikTok, por lo que el video musical sigue siendo primordial para promocionar música. En este formato, el contenido puede ser compartido y viralizado (Sedeño, 2023).

Narrativa

Otro autor primordial en la transmedialidad es Jeff Gómez (2016). Para él la narrativa en transmedia es la técnica de contar una historia en distintas plataformas conjuntas. Herman (2009) comprende al mundo narrativo en cuatro elementos: la situación, la secuenciación de eventos, la creación del mundo/disrupción del mundo y sus características. Para un álbum musical, según Wikstrom (2009), es altamente potencial crear un mundo narrativo

donde el texto y la imagen trabajen en conjunto, generando amplias posibilidades de alcance a mayores audiencias y medios.

El estudio de las letras de las canciones es primordial para comprender el contenido y posteriormente analizar otros aspectos como los elementos visuales. En cuanto a su análisis, Ramírez (2012) tomó el concepto de letras de canciones para evaluarlo como un discurso, partiendo de Van Dijk (2000, citado en Ramírez 2012), quien ubica un análisis tanto léxico como de modelos de contexto para el tema.

Visualidad

El factor clave de la visualidad es la imagen, según Jurado (2014), ya que con ella se accede al significado conceptual o representativo. Para Scolari (2009), las marcas y sus visuales son un universo simbólico con muchos dotes de significado. Esta propone valores que los consumidores pueden aceptar o no para conformarse como integrados al mundo de la marca. Lo anterior es similar a lo que ocurre con los artistas musicales (marcas) que generan sus universos transmedia (identidad visual de una marca).

Los elementos o motivos visuales, según Sedeño (2023), son la repetición de temas, personajes, ambientes, colores, vestuarios, escenarios, objetos, símbolos culturales, etc. Es decir, todo aquello que visualmente genere recordación sobre un proyecto en particular.

Performatividad

Según Mercedes (2024), una performance se refiere al hecho de subir a un escenario a realizar alguna acción como actuar o dar un discurso. Carranza (2023) cita a Kartomi (2014), quien identificó cuatro niveles para poder comprender las performances: la música, su ejecución, el impacto que tienen los artistas sobre la audiencia, y la influencia del público en el éxito o fracaso del acto.

Álbumes Transmedia

Uno de los artefactos estratégicos transmedia es el álbum visual, el cual dirige la personalidad y la fama del músico (Sedeño, 2023). Sedeño (2007) añadió que es ahí

donde iniciaron los videos artísticos, de vanguardia y videoclips distintos al modelo narrativo clásico.

En el caso del álbum conceptual, la narrativa toma un primer lugar y las situaciones, personajes y sucesos son interpretados en conjunto como un concepto. Su historia tiene una estructura temporal y, tal como una historia de una película, tiene un problema que rompe el mundo narrativo real o ficticio (Klastrup y Tosca, 2004).

Cuando se trata de transmedia, se deben mencionar las plataformas en donde se ubican las historias. En cuanto a los álbumes transmedia, intervienen desde la música como plataforma principal o troncal hasta el contenido de los prosumidores a través de espacios como los videojuegos, las redes sociales, etc. (Sedeño, 2023).



METODOLOGÍA

Esta investigación es de tipo exploratorio-descriptivo. La investigación exploratoria, según Velázquez (2023), sirve para estudiar un problema no delimitado que podrá comprenderse de mejor manera luego de aplicar sus métodos. En el caso de la descriptiva, según Muguira (2023) la investigación busca describir la naturaleza de un tema, más no abarca el porqué de los sucesos descritos. Es por eso que, la presente investigación, creará una base para futuras investigaciones sobre narrativa visual y transmedia en la industria musical.

Para lograr los objetivos, durante septiembre de 2024 se realizó un análisis cualitativo, el cual busca la reflexión de los sentimientos, preferencias, motivaciones y sensaciones del público (Ortega, 2023). En cuanto a la técnica, se ha optado por analizar el contenido. Según Krippendorff (1990, 2013, citado en Bueno, 2021), esta técnica recopila algunos datos con el objetivo de formular inferencias que puedan ser válidas a comprobarse en el contexto de la investigación. Además, en el caso de los prosumidores, se realizó una observación no participante de sus contenidos, ya que la información será recogida sin necesidad de intervención directa con el autor (Díaz, 2011).

Como se aprecia en la Tabla 1, el universo en esta investigación es la discografía de Melanie Martinez, la cual abarca sus tres álbumes de estudio. Sin embargo, la muestra seleccionada para esta investigación es *K-12*, debido a que es el nexo entre el primero y el tercero, cuenta con una película que amplía el mundo transmedia y es de fácil acceso por redes sociales como YouTube y Spotify. Es decir, se trata de una muestra no probabilística por conveniencia (Ortega, 2023).

Tabla 1. Universo, muestra y unidades

Título	Universo	Muestra	Unidades
El poder de la narrativa visual en <i>K-12</i> , el álbum transmedia de Melanie Martinez.	La discografía de Melanie Martinez (<i>Cry Baby</i> , <i>K-12</i> y <i>Portals</i>).	El álbum <i>K-12</i> de Melanie Martinez.	Los elementos visuales (Arte y foto) de las plataformas transmedia de <i>K-12</i> de Melanie Martinez (logo, portada, videoclips, película y concierto).
			El elemento narrativo (la historia).
			Ilustración de prosumidor en Instagram (@i_screamlbbh)

Por último, las unidades son tres: Los elementos visuales (arte y foto) de las plataformas (logo, portada, videoclips, película y concierto “K-12 Tour (Chicago, IL) 10/25/2019” extraído de YouTube) de *K-12* de Melanie Martínez, el elemento narrativo (la historia) y el contenido visual de un prosumidor en Instagram llamado @i_screamlbbh. De esa manera, con el objetivo de interpretar los elementos visuales y abarcar los tres objetivos de esta investigación, se utilizará la siguiente tabla.

Tabla 2. Tabla de análisis narrativo y visual de proyecto musical transmedia

Plataforma transmedia		Temática narrativa	Elementos visuales						Aporte transmedia
			Arte			Foto			
			Colores	Texturas	Estilo (Vestuario, peinado, maquillaje o tipografía)	Locaciones y Escenografía	Óptica y movimiento	Luz	
Portada	Álbum _____								
Logotipo	_____								
Canciones / Videoclips	Canción 1	Letra:							
		Videoclip:							
	Canción 2	Letra:							
		Videoclip:							
	Canción 3	Letra:							
		Videoclip:							
	Canción 4	Letra:							
		Videoclip:							
	Canción 5	Letra:							
		Videoclip:							
	Canción 6	Letra:							
		Videoclip:							
	Canción 7	Letra:							
		Videoclip:							
	Canción 8	Letra:							
		Videoclip:							
Concierto	_____								
Plataforma	_____								
Prosumidor	_____								

En la columna izquierda de la Tabla 2 se ubican las plataformas transmedia y sus respectivos nombres. La siguiente columna abarca el primer objetivo, la temática narrativa de cada plataforma. La parte más extensa de la tabla, que responde al segundo objetivo son los elementos visuales, divididos en dos grupos. El primero es arte,

compuesto por colores, texturas, estilo (Vestuario, peinado, maquillaje o tipografía) y locaciones y escenografía; y el segundo es foto, compuesto por óptica y movimiento, luz, saturación y tonalidades y encuadre y composición. Además, se hace necesaria una columna de aporte transmedia, para comprender qué dato nuevo añade cada plataforma a la historia, abarcando el último objetivo.

Esta tabla de análisis ha sido diseñada específicamente para este estudio. Se basa en una revisión exhaustiva de la literatura sobre el transmedia, la visualidad y la narrativa. Los indicadores para las categorías de arte y foto fueron seleccionados tomando en cuenta las investigaciones de Idrogo (2018) y el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (2020). Además, estos conceptos en las categorías se relacionan con la variable general de visualidad. Por otro lado, para completar la temática narrativa de cada plataforma, los indicadores son la historia en orden, la historia narrada con los visuales y la historia generada en escena; ligados a la variable general de narrativa. Por último, para la categoría del contenido del prosumidor no se creó otra franja en la tabla debido a que usa los indicadores de visualidad y narrativa al igual que las demás plataformas; sin embargo, sí se agregó un espacio para completar cual fue el aporte brindado por este y las demás para contribuir con una recolección de datos más sólida.

RESULTADOS

La presente sección se centrará en exponer y explicar los hallazgos obtenidos luego del análisis de contenido realizado a las plataformas del proyecto. Estos resultados están alineados a los tres objetivos específicos de esta investigación, que busca identificar la manera en que los elementos visuales contribuyen a la creación de narrativa en K-12 de Melanie Martinez. De esta manera, se proporcionará una base sólida para la generación de las conclusiones del estudio.

Aspectos Recurrentes en la Narrativa

La narrativa de este proyecto es una historia lineal sobre las vivencias del personaje Cry Baby en la escuela y, debido a que en todas sus plataformas se refleja coherencia, existen ocho patrones a lo largo de la narración.

El primero es la transmisión de la sensación de inocencia y nostalgia, ya que algunas de las frases en las canciones, como “Mamá, ¿Por qué me siento triste?”, hacen notar que el personaje principal es una persona ingenua porque es una niña que quiere sentirse feliz y amada como alguna vez lo hizo. El segundo es el uso de ideas escolares o infantiles, incluidas para reforzar que los alumnos en K-12 son muy jóvenes y pertenecen al sistema estudiantil. Se puede notar en frases como “Me tiras del pelo para que no vaya a ninguna parte”, una acción realizada mayormente por niños. El tercer patrón en la narrativa es la demostración de opresión que siente Cry Baby por parte de sus enemigos y de las personas a las que quiere. Es un aspecto notorio cuando la letra de una canción dice “Porque es como luzco y no lo que pienso”, referente al mal comportamiento masculino.

Por otro lado, el cuarto se refiere a las constantes críticas al sistema y los reclamos por las injusticias. Estas van desde quejarse del director, al decir “Disparando ángeles mientras proclamas que eres el buen chico”, hasta de la falta de autoestima creada por los estereotipos de belleza, al decir “Tu cuerpo es imperfectamente perfecto. Todos quieren lo de otros.”. El quinto es el uso de malas palabras o expresiones obscenas, a pesar del contexto escolar de la historia. Una frase que lo refleja es “Profesor, ¿puedo sentarme allá? Esta ‘perra’ (SIC) detrás mío está cortando mi cabello.”, haciendo alusión a que le hacen bullying a Cry Baby en su salón de clases. El sexto es el uso de ideas perturbadoras porque en algunas circunstancias se nombran acciones no comunes para expresar

sentimientos fuertes o acciones inquietantes que exageran la situación. Por ejemplo, cuando se aborda el tema de querer tener amigos verdaderos, se dice “Ven a mi casa, muramos juntos”.

Asimismo, el séptimo es el uso de frases mencionadas por otras personas; es decir, citas. Cry Baby no es la única expresándose en las letras de las canciones; por ejemplo, una canción dice: “Dijiste: ‘Oye, chica, ¿te sentarías conmigo?’”, lo cual explica con claridad cuáles fueron las palabras que usó Kelly para intentar manipularla a ser una más de su grupo de amigas. Finalmente, el octavo es el uso de frases con doble significado, muy constantes en todo el proyecto y parte de la esencia de la artista en general. Esta figura literaria se puede identificar en momentos como “Es mi culpa porque le puse glaseado encima. Ahora, los chicos quieren probar la tarta de fresas”, donde la tarta de fresa hace referencia al cuerpo de la mujer.

Aportes de la Visualidad en la Narrativa

La visualidad del proyecto *K-12* evidenció doce aportes no antes vistos en la narrativa original de las letras o que la refuerzan. En primer lugar, la estética del arte resalta los sentimientos de las canciones al verse infantil, pero a la vez macabra; por ejemplo, cuando Cry Baby y Angelita entierran al director con sus vestuarios de estudiantes. En segundo lugar, los bailes o movimientos dan un contexto más profundo del acontecimiento; por ejemplo, en *Show and Tell* ella baila controlada como una marioneta. En tercer lugar, los escenarios reflejan la estructura opresiva, ya que las paredes son rígidas y hay elementos como la caja musical donde se mantiene encerrada a la protagonista. Añadido a lo anterior, durante el concierto, son las luces las que generan un escenario más vibrante, en algunos casos de terror como por ejemplo cuando Cry Baby y su mejor amiga son envenenadas por las enfermeras y las luces son rojas parpadeantes.

Asimismo, en cuarto lugar, los elementos perturbadores de las letras son explícitos en la visualidad e incluso se agregan otros. Las inyecciones gigantes y las sillas con correas para controlar a los alumnos o escenas crudas como la descuartización del profesor y la abertura de cabeza de Fleur para exprimir naranjas son agregados de la película. Además, escenas perturbadoras como cuando las chicas queman los rostros de los chicos con sus planchas son agregados del concierto en vivo. Por último, el estilo de fotografía ilustra las sensaciones. Además de ser coherente con la narrativa, los encuadres cerrados y la poca profundidad de campo le brindan una sensación de claustrofobia a las

escenas. Por su parte, la baja saturación de colores demuestra la poca vitalidad de los alumnos en *K-12*, como si estuvieran enfermos del sistema. Ambos puntos son resaltantes en la portada del álbum, primero porque la distancia focal permite que la escuela se vea gigante en comparación con Cry Baby, dejándola indefensa; y segundo, porque al tener una saturación tan baja se genera una atmósfera suave e infantil, pero también distante.

En cuanto a los aportes de ideas nuevas, en sexto lugar, entendemos que cada canción es un año diferente en *K-12*. El hecho de que va transcurriendo el tiempo es notorio por las acciones de los alumnos y por sus cambios de estilo. Un ejemplo se da cuando pasamos del peinado de cabello ondulado e infantil de “Show & Tell” al peinado extravagante de “Nurse's Office” que resalta la poca cordura que tiene gracias al líquido extraño que le dan las enfermeras para mantenerla tranquila. En séptimo lugar, conocemos la narrativa lineal entre canción y canción. Las letras parecen ser situaciones independientes de momentos en la vida de Cry Baby; en cambio, en la película identificamos que en realidad están conectadas; un suceso lleva al otro. Por ejemplo, en “Class Fight”, después de la pelea entre la protagonista y su enemiga Kelly, estas son llevadas a una sala de espera para tener una conversación con el director. Es ahí donde Cry Baby conversa con otros alumnos: uno tiene actitudes extrañas y el otro le dice que le dieron unas pastillas para controlarlo. Además, hay una escena donde una docente es despedida sin una justificación clara por el director. Todo ello hace que Cry Baby utilice el teléfono para hacer su reclamo bajo la siguiente canción, “The Principal”.

Para terminar con este grupo, en octavo lugar, se agregan más temas. Uno de ellos es la transfobia: en una escena con el director, este tiene una conversación con una docente que le comenta su decisión de transicionar de género de hombre a mujer y su deseo de ser llamada con pronombres femeninos, a lo que el director la despide por tratarse de una “ridiculez” según él. Otro tema agregado es la existencia de los ángeles o figuras religiosas: Un ángel salva a Cry Baby y Angelita de ser atrapadas por las enfermeras y, al final, vuelve a aparecer para llevarlos a todos por una puerta, dando así fin a los problemas en *K-12*. Esto desprende otro tema, la muerte: Una teoría que toma fuerza gracias al concierto y a la ilustración del prosumidor es que al cruzar esa puerta los personajes están aceptando su muerte, ya que es el ángel quien los dirige.

Continuando con los aportes de personajes en la trama, en noveno lugar, se agregan más personajes. La película y los videoclips nos ayudan a comprender que se trata de un grupo de amigas salvando a los demás. Esto es un hecho que en las canciones no comprendemos, ya que solo mencionan el nombre de Kelly, y a otras dos

implícitamente. Además, se agregan dos personajes masculinos importantes: Ben, interés amoroso de Cry Baby, y el hijo del director, quien se convierte en el villano para la última parte del filme. En el caso del concierto, se presentan más personajes secundarios como una pareja que pudimos ver en la película pero que tiene más presencia, ya que son los encargados de hacer transiciones entre canción y canción.

Adicionalmente, los vestuarios transmiten ternura, feminidad y estereotipos. En la película y videoclips se presenta un mundo rosa, exageradamente femenino y que da la ilusión de ser perfecto. Esto es una crítica a los estereotipos de género y los roles impuestos socialmente. Incluso son los personajes femeninos quienes se rebelan contra el sistema y ganan. Así también, durante el concierto, los demás estudiantes están vestidos con el uniforme de *K-12* pero con los colores que ellos desean, ya no celeste para niños y rosado para niñas como en la película.

Por otro lado, se agregan detalles de surrealismo y magia. La película también narra acontecimientos surreales de la historia, ya que se puede notar que Cry Baby y sus amigas tienen habilidades sobrenaturales (telequinesis, hacer flotar objetos, etc.). Esta es una capa fantástica que no es explícita en las letras, pero refuerza el hecho de que ellas tienen el poder de actuar en contra del sistema opresor de *K-12*. Finalmente, algunos personajes tienen momentos importantes que revelan su personalidad. Por ejemplo, en el videoclip de “Lunchbox Friends” se puede notar que Kelly tiene a todo su grupo de amigas usando el mismo estilo de peinado y maquillaje que ella, al parecer obligadas para ser su líder.

Aportes del Contenido Visual de Prosumidor

El resultado de un proyecto transmedia exitoso es que los consumidores busquen apropiarse del estilo para crear su propio contenido que complemente la historia original. En esta investigación se analizó una ilustración interesante que agrega un final a la película que terminó inconclusa, haciendo tres nuevos aportes.

En primer lugar, se agrega la teoría de que Cry Baby ha muerto. En el dibujo ella está echada en el suelo con una flecha en su pecho, mientras sus compañeros Angelita, Magnolia, Fleur, Celeste y Ben están alrededor mirándola tristes. Al parecer, ellos también han fallecido porque se pueden ver sus lápidas detrás. Todos se ven pasando por un duelo, acompañados por un personaje que podría ser un ángel ayudándolos a sobrellevar su muerte. En segundo lugar, se observa una versión animada de los

personajes. La película, los videoclips y el concierto tienen a los personajes interpretados por seres humanos reales; sin embargo, este producto hace la diferencia porque reúne las mismas características del arte de *K-12* pero al estilo animado. De hecho, se utiliza el mismo estilo de dibujo que el álbum anterior de Melanie Martinez, el cual sí contaba con una versión animada. En tercer lugar, añade un final a la película y, por lo tanto, a sus personajes. El filme en la parte final presenta a los personajes ingresando por una puerta llevados por su ángel; pero todos ingresan menos Cry Baby, quien lo piensa dos veces y termina confundida sin saber qué hacer.



DISCUSIÓN

A continuación, se encuentran los resultados anteriormente descritos en relación a las bases teóricas y a los aportes de otros investigadores. Se pueden observar algunos puntos de coincidencia y otros nuevos significativos que descifran la manera en que los elementos visuales aportan a la narrativa de *K-12*, objetivo principal de este estudio.

Se identificaron ocho patrones constantes en la narrativa del proyecto *K-12*, algunos referentes a las percepciones de los personajes, otros sobre comportamientos inapropiados y otros sobre recursos visuales. En cuanto a la visualidad, se encontraron doce aportes sobre el reforzamiento de narrativa, ideas nuevas y personajes. Además, el contenido visual del prosumidor analizado brindó tres nuevos aportes de narrativa y estilo visual. Cabe resaltar que tanto visualidad como narrativa demostraron trabajar juntos, lo que generó mayores posibilidades de alcance a las audiencias y aprovechó el potencial que tiene un álbum musical para ser transmedia (Wikstrom, 2009).

El primer objetivo fue analizar los aspectos recurrentes de la narrativa de las plataformas transmedia de *K-12* para identificar qué ideas son pertinentes en las letras de las canciones y las historias que cuentan la película, los videoclips, el concierto y el producto del prosumidor. Para Burns (2016), los elementos de la narrativa son cuatro: la situacionalidad, que en *K-12* es Cry Baby y sus amigos atrapados en el sistema opresivo de su escuela; la secuenciación de eventos, referido a los sucesos que describen las canciones en orden; la creación del mundo/disrupción del mundo, es decir el descubrimiento de *K-12*, la identificación de opresión de los directivos y al final la salvación de los personajes; y las características de ese mundo, el cual se muestra perfecto aunque no lo sea.

Machin (2010) indicó que es necesario un análisis de la lírica de la música, porque es de esa manera como el artista explica cómo escuchar la canción. En *K-12*, algunos de los hallazgos más resaltantes fueron las críticas al sistema y reclamos por injusticias, las ideas perturbadoras y las frases con doble significado. Por su parte, Goodwin (1992, citado en Sedeño, 2019) indicó que es ideal que un artista se forme mediante identidad, narrativa y ficción. Es por ello que, *K-12* de Melanie Martinez puede ser considerada por Goodwin como un “texto-estrella”.

El segundo objetivo fue analizar los aportes nuevos de la visualidad de sus productos transmedia para reconocer qué ideas novedosas propone el arte y la fotografía a la historia. En este análisis se logró distinguir que son los videoclips o la película los

productos que más contribuyen a la narración, lo que puede deberse a la popularidad de la plataforma YouTube, según Sysomos (2009, citado por Sedeño, 2016). Además, según Jankowski y Hanssen (1996, citado en Rueda & Galán, 2014), los estudios culturales afirman que las plataformas con mayor trascendencia y de consumo masivo son cuatro, de las cuales Martínez utilizó dos: la literatura, en las letras de las canciones, y el cine, en la película y los videoclips.

Otro producto primordial son los conciertos, ya que Iancu y Chețan (2023) resaltaron su relevancia por ser un proceso emocional para el fanático y el momento en que un artista muestra su personalidad. Sedeño (2023) argumentó que en los videos musicales están presentes algunas coreografías que son llevadas a los *shows* en vivo, lo cual es acertado en el proyecto *K-12*, donde varios de los bailes fueron repetidos en el concierto, convirtiéndose en íconos de la cantante. Cabe resaltar que esto logró mantener coherencia narrativa entre la película/videoclips y la actuación, lo que fue afirmado por Sedeño (2019).

Para complementar la idea, Kartomi (2014, citado en Carranza, 2023) identificó cuatro niveles de comprensión para los *shows* en vivo. El primero es la música, en este caso las trece canciones del álbum; el segundo es la ejecución, cuya presentación fue muy similar a como se vio en la película homónima del proyecto; el tercero es el impacto del artista frente a su público, en este caso las buenas impresiones por parte de los espectadores del concierto tomando en cuenta los cantos del público en el video analizado; y el cuarto es la influencia de las personas para el desempeño del evento, quienes sí apoyaban, aplaudían y coreaban, logrando una impresión positiva en la artista y, por consiguiente, una excelente presentación en vivo.

Entre los descubrimientos de aportes visuales sobresalen la presencia de elementos perturbadores explícitos, la magia y el surrealismo, y las nuevas sensaciones, temas y personajes. Todos ellos le transmitieron identidad visual a *K-12* y a Martínez como artista. Según lo mencionado por Hills y Strongholds (citado en Angelini, 2022), el artista debe poder ser reconocido por su música incluso cuando esta no suena. Esta premisa es correcta para *K-12*, debido a que la elección de elementos visuales sombríos combinados con tonalidades pasteles desaturados son suficientes para distinguir que se trata de un video de Martínez y no de otro artista. Incluso, los vestuarios de los personajes son identitarios. Bezerra (2023) concluyó que la ropa es un ícono tanto estético como simbólico; es así que, la ropa de muñecos de época pasada de los alumnos en *K-12* identifica al álbum y simboliza lo precario de sus normas estudiantiles.

Por otra parte, los elementos que contribuyen en la consolidación de un artista, según Fracchia (2022), son el simbolismo, la visualidad y la narrativa. Se puede asegurar que los tres están presentes y tienen coherencia en este proyecto transmedia. La narrativa tiene letras oscuras y tonos tiernos, y la visualidad muestra acciones turbias en colores infantiles. De esta manera, según la estimación de Iancu y Chețan (2023), los nuevos fanáticos apreciarán primero lo audiovisual para luego escuchar la música.

El tercer objetivo fue explorar los aportes de los contenidos visuales de los prosumidores para hacer visibles las ideas nuevas propuestas por fanáticos, en este caso, de una ilustración. Garrido y Freire (2024) destacaron que un producto transmedia debería tener un final abierto para que sean los consumidores quienes lo prolonguen en el tiempo. Esto fue un acierto de la película de *K-12* porque consiguió que un fanático dibujara a la protagonista muerta después de los hechos de la película. Además, en el concierto, Cry Baby termina con alas en el escenario, lo que reforzó aún más la teoría. Tomando en cuenta lo destacado por Jefferi (2017), en *K-12* se fomentó la creación de los fanáticos sin dejar espacios vacíos en la trama, ya que, con el siguiente álbum y conciertos posteriores, se descubrió que la teoría era real, lo que dio fin al *film* y a sus personajes.

Otro hallazgo de este contenido es la versión animada de los personajes al estilo del álbum anterior *Cry Baby*, el cual sí contaba con ilustraciones. Rueda y Galán (2014) ya habían indicado esa situación porque los fanáticos se apropian de la propuesta visual para enriquecer el transmedia. Sedeño (2019) recomendó a los artistas que deberían interactuar con los productos; sin embargo, Melanie Martinez no lo realizó con esta ilustración, ya que solo algunas veces logra publicar *fanarts* en sus historias.

Limitaciones y Recomendaciones del Estudio

El presente estudio se vio limitado a estudiar exclusivamente el segundo álbum de la discografía de la cantante. A pesar de que este álbum ofrece grandes productos narrativos y visuales para un análisis amplio, este enfoque impidió explorar el desarrollo o la evolución de estos elementos en los demás álbumes de la artista, que incluyen *Cry Baby* y *Portals*.

Por otro lado, para el tercer objetivo, se analizó solo un producto de fanático, lo cual resulta escaso para obtener una idea completa del papel de los prosumidores en un

proyecto transmedia. La ilustración elegida agregó aportes valiosos a la historia de *K-12*; sin embargo, un análisis extenso con otros contenidos y artistas, tomando en cuenta videos, *fanfics*, *tiktoks*, fotos, etc. hubiera permitido una mejor comprensión de la contribución de la comunidad fan al universo de Melanie Martinez.

Es, por ello, que resulta conveniente proponer las siguientes recomendaciones. En primer lugar, se debe tomar en cuenta que la tabla de evaluación propuesta fue diseñada específicamente para álbumes transmedia, los cuales pueden presentar variaciones debido a la existencia de otro tipo de plataformas o productos, por lo que es posible editar la tabla a conveniencia, de acuerdo al álbum por analizar. Esto asegurará resultados precisos y relevantes para otros estudios de artistas o álbumes diferentes.

En segundo lugar, es recomendable incluir en el análisis más de un producto generado por prosumidores para abarcar generalmente el tema de aportes a la trama. De hecho, resultaría enriquecedor seleccionar productos distintos entre sí, como un videoclip creado por un fanático, comparado con una sesión de fotos hecha por otro, comparado también con un nuevo personaje ilustrado.

Por último, se recomienda continuar con la investigación sobre la discografía completa de Melanie Martinez. Su análisis es valioso debido a los grandes cambios que ha generado ella en sus proyectos tanto en el aspecto visual como narrativo; es una artista que ha logrado evolucionar sin dejar de lado su esencia y su esfuerzo por brindar productos de calidad a su público. Además, sus contenidos son distintos a los de otros artistas, ya que a pesar de que a veces aborde temas similares a los demás (amor, relaciones, juventud), estos están descritos de una manera compleja que llama la atención; y cuando aborda otros temas como las críticas, temas tabú o resurrección, los interpreta de manera compleja gracias a su capacidad de lírica y su potencial para representarlos visualmente.

Implicaciones Prácticas

Es imprescindible aportar también al proyecto *K-12*. Se recomienda que este se vea más favorecido de sus plataformas secundarias para complementar el transmedia, ya que es de la película de donde se obtiene más información. Por un lado, los videoclips fueron prescindibles, ya que eran extractos de la misma película; y, por otro lado, el concierto buscó asemejarse a la película, logrando que sus aportes parecieran mínimos. Incluso la

ilustración del prosumidor tuvo más relevancia en la narrativa debido a su teoría de la muerte de Cry Baby y sus amigos.

Se podría también crear otras plataformas interesantes que cuenten más sobre los personajes secundarios de la película; como el caso de BTS, que según el estudio de Faisal (2020), fue eficaz en el transmedia porque su proyecto cuenta con narrativas en plataformas para cada miembro del grupo. En *K-12*, sería posible crear diarios de cada personaje donde relaten acontecimientos de sus vidas o cuenten más de la historia desde sus puntos de vista. Ello sería coherente porque los personajes tienen la edad en la que suelen tener un cuaderno íntimo para ello, un blog o una cuenta de alguna red social donde exponen sus experiencias.

Conclusión

Los elementos visuales fueron cruciales para que *K-12* tenga una narrativa potente. A lo largo del proyecto, la combinación de arte y fotografía amplificó el mensaje de las canciones, aportando profundidad emocional y simbólica a la historia. La visualidad estuvo alineada a la narrativa, pero al ser sobresaliente, puede conseguir que el espectador conecte con el universo. Sin los elementos visuales perturbadores, el ambiente oscuro, la crítica social y la variedad de temas observados en las plataformas secundarias del álbum, su narrativa hubiera perdido su capacidad de resonar con el público, haciendo imposible que existan prosumidores.

Por último, se genera una identidad de marca sólida cuando se utilizan correctamente los elementos visuales y los patrones para identificar a una artista como Melanie Martinez. A través de su proyecto transmedia, logró constituir una estética distintiva y reconocible, que no solo refleja su visión artística, sino que también permite a su audiencia identificar su obra inmediatamente. Las claves para reforzar su identidad fueron sus patrones visuales como el uso de colores pastel, la temática escolar y las tonalidades desaturadas. En suma, la estética visual en conjunto con su contenido narrativo lírico ha conseguido que Melanie Martinez destaque en el medio como una artista de una marca única, consolidando su presencia en la cultura pop actual.

REFERENCIAS

- Achacoso, D. (2014). Brand Identity for New Artists in the Music Industry. Digital Commons. <https://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1130&context=grcsp>
- A continuación, te explicamos cómo puedes sobresalir en el aprendizaje permanente dentro de la industria de la música. (2024, 22 mayo). [www.linkedin.com. https://www.linkedin.com/advice/0/heres-how-you-can-excel-lifelong-learning-within-whwvf?lang=es&originalSubdomain=es](https://www.linkedin.com/advice/0/heres-how-you-can-excel-lifelong-learning-within-whwvf?lang=es&originalSubdomain=es)
- Alba, R., 2020. Las Grandes Empresas Mundiales Gastan Más De 2.300 Millones De Euros Al Año En Música. [online] ALnavío - Noticias de ida y vuelta. <https://alnavio.com/noticia/18756/firmas/las-grandes-empresas-mundiales-gastan-masde-2.300-millones-de-euros-al-ano-en-musica.html>
- Angelini, F., Castellani, M., & Pattitoni, P. (2022). Artist Names as Human Brands: Brand Determinants, Creation and co-Creation Mechanisms. *Empirical Studies Of The Arts*, 41(1), 80-107. <https://doi.org/10.1177/02762374211072964>
- Bezerra, J. (2023). Clothing as an Element to Enhance Visual Identity in Pop Culture: An Analysis from the «Art Pop» Album. *Abstract Book*. https://www.researchgate.net/publication/370467198_Clothing_as_an_Element_to_Enhance_Visual_Identity_in_Pop_Culture_An_Analysis_from_the_Art_Pop_Album
- Burns, L. (2016). The Concept Album as Visual—Sonic—Textual Spectacle: The Transmedial Storyworld of Coldplay's Mylo Xyloto. *IASPM@Journal*, 6(2), 91-116. [https://doi.org/10.5429/2079-3871\(2016\)v6i2.6en](https://doi.org/10.5429/2079-3871(2016)v6i2.6en)
- Díaz, L. (2010). La observación. *Facultad de Psicología*. https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Emanuel. [@ni_screamlbbh]. (2024, julio 14) RIP CRY BABY 💔. [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/C9a0yg7vVsO/>
- Enache. (2022, 10 mayo). La estructura narrativa como arte de contar historias. TAI ARTS. <https://taiarts.com/blog/la-estructura-narrativa-como-arte-de-contar-historias/>

Fernández Carmona, M.I. (2018). Análisis de la identidad visual del grupo coreano Mamamoo (2014-2018). Universidad de Sevilla, Sevilla.

Figgis, M. (2007). Digital Filmmaking. https://www.goodreads.com/book/show/805653.Digital_Filmmaking

Fracchia, R. (2022). Visual kei: visuality, narratives and textuality in a musical sub-culture. *Religación*, 7(33), e210949. <https://doi.org/10.46652/rgn.v7i33.949>

Iancu, I., & Chețan, A. (2022). The role of Visual Identity in Music Perception: A talk with specialists on song likability, perceived quality and emotional reactions. *The Korean Society Of Culture And Convergence*. <https://doi.org/10.17646/KOME.75672.94>

Jeff Gomez | el-traslador. (s. f.). (2016) El-traslador. <https://eltrasladortfg.wixsite.com/el-traslador/jeff-gomez>

Jenkins, H. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Jurado, A. T. C. (2014). La imagen y la visualidad: una perspectiva semioantropológica. *L.I.S. Letra. Imagen. Sonido. Ciudad Mediatizada*, 12, 97-106. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5837677.pdf>

Martinez, M. (s.f.). *MelanieMartinez*. Canal de YouTube. YouTube. <https://www.youtube.com/@MelanieMartinez/videos>

Melanie Martinez. (s. f.). Spotify. <https://open.spotify.com/intl-es/artist/63yrD80RY3RNEM2YDpUpO8>

Melanie Martinez - Sitio Web Oficial. (s. f.). *Melanie Martinez - Official Store*. Melanie Martinez - Official Store. <https://eurostore.melaniemartinezmusic.com/es/>

Mercedes. (2024, 10 junio). Performatividad y performance como ámbitos de acción no solo escénica. *Cubaescena*. <https://cubaescena.cult.cu/performatividad-y-performance-como-ambitos-de-accion-no-solo-escenica/>

Muguira, A. (2023, 23 febrero). *¿Qué es la investigación descriptiva?* QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-descriptiva/>

- Ortega, C. (2023, 16 junio). Muestreo no probabilístico: definición, tipos y ejemplos. QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-no-probabilistico/>
- Ramírez Noreña, V. K., (2012). El concepto de mujer en el reggaeton: análisis lingüístico. *Lingüística y Literatura*, (62), 227-243.
- Rolling Stone. (2016, 3 mayo). *Melanie Martinez Wants to Make a Movie with Tim Burton* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hzcLAzp2l6k>
- Rueda, J. C., & Galán, E. (2014). Historias en el universo transmedia: El proyecto The Beatles Anthology. *Comunicación Y Sociedad*, (19), 181-212. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i19.208>
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal Of Communication*, 3, 21. https://repositori.upf.edu/bitstream/10230/25480/1/Scolari_IntJCom2.pdf
- Sedeño, A. M. (2016). El álbum visual como nueva forma promocional de la industria de la música: el caso de Let England Shake de PJ Harvey y Seamus Murphy. *Palabra Clave*, 19(1), 105-132. <https://doi.org/10.5294/pacla.2016.19.1.5>
- Sedeño, A. M. (2019). El álbum visual como proyecto transmedia: videoclip y experiencia transmedia en la música popular. *Journal Of Sound, Silence, Image And Technology*, 2, 104-115. <https://www.raco.cat/index.php/JoSSIT/article/download/387477/480948/>
- Sedeño, A. M. (2023). Expansión transmedia del video musical: casos de estudio de álbumes visuales en la industria musical actual. *Comunicación y Sociedad*, 2023(0), 1-20. <https://doi.org/10.32870/cys.v2023.8514>
- Sedeño, A. M. V. (2023). Video musical y nueva lógica en la ecología de los medios: extensión del formato hacia el álbum visual. *Palabra Clave*, 26(2). <https://doi.org/10.5294/pacla.2023.26.2.6>
- strawberry boy. (2019, 28 octubre). *melanie martinez - K-12 Tour (Chicago, IL) 10/25/2019 - Show* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YwADWyG1rhE>
- Velázquez, A. (2023, 23 febrero). *¿Qué es la Investigación Exploratoria?* QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-exploratoria/>

Georgethe Nayra Cuzcano Contreras

Informe Turnitin

 Quick Submit

 Quick Submit

 Universidad de Lima

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3296288417

Fecha de entrega

15 jul 2025, 9:36 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

15 jul 2025, 9:46 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

visual_en_K-12_el_lbum_transmedia_de_Melanie_Martinez_VFok.docx

Tamaño de archivo

114.5 KB

28 Páginas

7845 Palabras

43.533 Caracteres




11% Similitud general

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

Exclusiones

- ▶ N.º de fuente excluida

Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

- 10% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 9% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	palabraclave.unisabana.edu.co	1%
2	Internet	repositorio.comillas.edu	<1%
3	Trabajos del estudiante	JMC Academy	<1%
4	Trabajos del estudiante	Universidad Europea de Madrid	<1%
5	Internet	indd.adobe.com	<1%
6	Internet	alejandria.poligran.edu.co	<1%
7	Internet	comunicacionsociedad.cucsh.udg.mx	<1%
8	Trabajos del estudiante	Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador	<1%
9	Internet	www.comunicacionsociedad.cucsh.udg.mx	<1%
10	Trabajos del estudiante	Universidad EAFIT	<1%
11	Trabajos del estudiante	aulabierta	<1%

12	Internet	revista.religacion.com	<1%
13	Trabajos del estudiante	BIMM Group	<1%
14	Internet	idus.us.es	<1%
15	Internet	real.mtak.hu	<1%
16	Internet	www.coursehero.com	<1%
17	Trabajos del estudiante	Universidad Internacional del Ecuador	<1%
18	Internet	riuma.uma.es	<1%
19	Trabajos del estudiante	Galileo Global Education	<1%
20	Trabajos del estudiante	Galveston College	<1%
21	Internet	backoffice.biblio.ugent.be	<1%
22	Internet	eprints.ucm.es	<1%
23	Internet	www.icssietcongress.com	<1%
24	Trabajos del estudiante	Universidad Autónoma de Madrid	<1%
25	Trabajos del estudiante	CEIPA Fundación Universitaria CEIPA	<1%

26	Internet	hdl.handle.net	<1%
27	Trabajos del estudiante	Universidad Anáhuac Poniente -- Investigaciones y Estudios Superiores, S.C.	<1%
28	Internet	repositorio.ulima.edu.pe	<1%
29	Trabajos del estudiante	Liberty University	<1%
30	Internet	tdx.cat	<1%
31	Trabajos del estudiante	Universidad de Xalapa A. C.	<1%
32	Internet	ddd.uab.cat	<1%
33	Internet	repositorioacademico.upc.edu.pe	<1%
34	Trabajos del estudiante	SAE Institute (Worldwide)	<1%
35	Internet	es.unionpedia.org	<1%
36	Internet	moam.info	<1%
37	Publicación	C. Mileto, F. Vegas, V. Cristini. "Rammed Earth Conservation", CRC Press, 2019	<1%
38	Internet	analesliteraturachilena.letras.uc.cl	<1%
39	Internet	centro.paot.org.mx	<1%

40 Internet
www.bibvirtual.ucb.edu.bo

<1%

41 Internet
www.google.com

<1%