



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE AMÉRICA LATINA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

**Atrasos en los estrenos y producciones audiovisuales de Marvel
debido a la pandemia de la COVID 19.**

INVESTIGACIÓN FORMATIVA

CARRERA: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y CINE

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: NARRATIVAS CINEMATOGRAFICAS Y TELEVISIVAS

ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN: MIXTO

Integrante(s): Valdivia, Gustavo; Valdiviezo, Alejandra; Tavera, Luis;

Pompilio, Aryhana; Alvarado, Naylha; Nonalaya, Isaac; Montesinos, Gabriela

Curso: Metodología de Investigación

Docente: Dra. Rosario Romero

Fecha de entrega: 03/12/2021

ÍNDICE

I CAPÍTULO	4
1. Planteamiento del problema	4
1.1. Formulación del Problema	5
1.2. Objetivos de la investigación	6
1.2.1. Objetivo General	6
1.2.2. Objetivos específicos	6
1.3. Justificación de la investigación	6
1.4. Delimitación del problema	6
II CAPÍTULO	7
1. Antecedentes de la investigación	7
2. Bases teóricas	9
2.1. Impacto del covid 19	9
2.1.1. Cierre de cines debido a las medidas de distanciamiento	9
2.1.1.1. Pocas ganancias de las películas estrenadas en pandemia	10
2.1.1.2. Protocolos de bioseguridad	10
2.1.2. Ventajas y desventajas	11
2.1.2.1. Convivencia familiar	11
2.1.2.2. Teletrabajo	12
2.2. Industria cinematográfica de Marvel	12
2.2.1. Cinematografía de Marvel	12
2.2.1.1. Estrategia	13
2.2.1.2. Éxito	13
2.2.2. Crecimiento de las plataformas de streaming	14
2.2.2.1. Disney+	14
2.2.2.2. Series de Marvel en streaming	14
3. Sistemas de Variables	15
3.1. Variable independiente: Impacto de la pandemia del Covid 19	15
3.2. Variable dependiente: Industria cinematográfica de Marvel	15
3. Sistema de Hipótesis	16
3.1. Supuesto teórico	16
3.2. Supuesto teórico nulo	17
III CAPÍTULO	17
1. Enfoque de investigación	17
2. Tipo de investigación	17
3. Diseño de investigación	17
4. Población y muestra	18
5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	19
ANEXO	24

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada “Atrasos en los estrenos y producciones audiovisuales de Marvel debido a la pandemia de la Covid 19.” Tiene como objetivo, analizar cómo la pandemia ha afectado al sector del entretenimiento, en este caso son las producciones y estrenos de películas de la industria cinematográfica de Marvel desde la mirada de los estudiantes de la carrera de comunicación audiovisual y cine de Ucal en el año 2021. Este es un tema muy controversial y evolutivo. En este tiempo muchas producciones han tratado de sostenerse en el negocio; sin embargo, al no tener audiencia o trabajo llevan a consecuencias fatales.

El primer capítulo se aplicarán los aspectos básicos de la investigación, como el planteamiento y la formulación del problema, se brindará un contexto de la situación que han pasado y están pasando con estas producciones. Luego, nuestro objetivo general y los objetivos específicos donde se precisa los fines de este proyecto. También se detalla la justificación y delimitación del proyecto para fundamentar la elección, el impacto y las limitaciones que se han considerado.

Dentro del segundo capítulo se desplegarán los antecedentes de la investigación teniendo en cuenta algunos estudios relevantes relacionados con el tema que puedan ayudarnos a sustentar. Asimismo, se ampliarán las bases teóricas en las que se respalde este proyecto. En esta sección se mostrará cada una de las variables segmentadas en sus dimensiones e indicadores respectivos. Finalmente, se plantearán las hipótesis como posibles resultados del proyecto.

Por último, en el tercer capítulo se mostrará el enfoque de la investigación, el tipo de investigación y el diseño de investigación. Además, se establecerá la población de la investigación, la aplicación del muestreo no probabilístico para la recolección de datos. Del mismo modo se aplicará la encuesta como técnica y el cuestionario como un instrumento.

I CAPÍTULO

La industria cinematográfica de Marvel Vs COVID-19

1. Planteamiento del problema

La pandemia causada por la COVID-19 ha desencadenado hechos negativos y desafortunados, según Wilder Smith y Freedman (2020), las medidas de aislamiento que se han implementado se pueden clasificar como: aislamiento, cuarentena, distanciamiento social y contención social. Mediante estas medidas se busca controlar y disminuir la severidad de la pandemia y su patrón de progresión, las consecuencias económicas de la crisis y evitar el colapso de los sistemas de salud (Deloitte, 2020). Estos hechos no solo afectan a nivel físico sino también a nivel psicológico y mental, según Huarcaya-Victoria (2020), la cuarentena incrementa la posibilidad de problemas psicológicos y mentales, principalmente por el distanciamiento entre las personas. En ausencia de comunicación

interpersonal, es más probable que los trastornos depresivos y ansiosos ocurran o empeoren. El consumidor en este contexto ha sido muy cuidadoso y muchos no han podido llevar a cabo sus labores. Como resultado de la pandemia de COVID-19, el mundo ha cambiado. Se han introducido nuevas prácticas sociales y formas de vivir (Alon et al., 2020). En el estudio de por Kirk & Rifkin (2020), los consumidores hicieron frente a la pandemia y sus hogares se convirtieron en oficinas improvisadas, aulas de clases, estudios de transmisión, gimnasios, lugares de adoración entre otros. La tecnología se ha convertido en un acceso, en una de tantas actividades para interactuar con las personas más cercanas que tenemos, la familia. Una de esas actividades es el streaming en el cual muestra un crecimiento de este sistema, ya sea que se trate de Netflix, Paramount, Prime, HBO, Disney+; la pandemia llevó a la sociedad a contratar los servicios que estas plataformas brindan como una fuente de ocio y distracción necesaria. La compañía Netflix obtuvo ganancias de 165% en el segundo trimestre del año, un aumento del 25% y el margen de operación creció el 22,1%; estas cifras son resultado de un crecimiento de los suscriptores y, en consecuencia, de los ingresos (Dinero, 2020). Varias producciones se ven obligadas a mudarse completamente a este medio. El cine ha sido el sector más golpeado por la pandemia, películas que planeaban ser estrenadas a la fecha indicada, se han atrasado indefinidamente debido a las restricciones y prohibiciones en las salas de cine. En el presente proyecto nos enfocaremos en el impacto de la pandemia causada por la COVID-19 en la industria cinematográfica de Marvel. Este cambio de década trajo consigo la cuarta fase de películas y el anuncio de seis estrenos entre 2020 y 2021 (Alto, 2020). En el cuál, como se mencionó anteriormente, se ha visto obligada a posponer la fecha de estreno por la pandemia. Sin embargo, Marvel ha seguido en auge, millones de fans esperando volver a las salas de cine. según Luis Costa (2019), El cine de superhéroes es capaz de conseguir grandes éxitos en sus estrenos en la gran pantalla, como ha quedado demostrado a lo largo de estas últimas décadas; y es que los superhéroes son personajes arquetípicos y universales, con los que todo el mundo se identifica. Nuestra investigación se basa en cómo la industria pudo enfrentar este contexto.

1.1. Formulación del Problema

¿Cuál ha sido el impacto causado por la pandemia en las producciones y estrenos de la industria cinematográfica de Marvel desde la mirada de los estudiantes de la carrera de comunicación audiovisual y cine de Ucal en el año 2021?

1.2 Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo General

Analizar el impacto causado por la pandemia en las producciones y estrenos de la industria cinematográfica de Marvel desde la mirada de los estudiantes de la carrera de comunicación audiovisual y cine de Ucal en el año 2021.

1.2.2. Objetivos específicos

- Detectar los beneficios que tuvieron las plataformas de streaming gracias al cierre de los cines.
- Diagnosticar las expectativas de diferentes personas del público objetivo de las piezas audiovisuales.
- Identificar cómo afectó la pandemia a la relación presupuesto/recaudación de las películas.
- Analizar las consecuencias del aplazamiento de las fechas de estreno en las películas de Marvel.

1.3. Justificación de la investigación

El estudio se puede justificar por sus aportes teóricos, prácticos y metodológicos puesto que demuestra el impacto que la COVID-19 tuvo dentro de la industria cinematográfica, más específicamente en uno de los gigantes fílmicos del momento, que es Marvel Studios. Además de ayudarnos a entender cómo este problema causó una gran cantidad de variables de las que el resto de películas dependían si querían ser estrenadas. Es decir, el paro en la industria para Marvel Studios representa una decisión que las demás compañías siguen para el estreno de sus producciones.

La llegada de la pandemia se traduce como una pérdida económica en la industria del entretenimiento, y entender cómo afecta a la compañía líder, nos da una idea del futuro a corto/largo plazo de la industria cinematográfica.

1.4. Delimitación del problema

Bajo la línea de investigación de las narrativas cinematográficas y televisivas, nuestra temática de estudio es acerca de la industria cinematográfica de Marvel durante la pandemia, la unidad de análisis a evaluar son los alumnos de comunicación audiovisual y cine de la Ucal en el año 2021.

II CAPÍTULO

Marco teórico

1. Antecedentes de la investigación

Allon, Farrell (2020), en su investigación en la FIIB Business Review con el título “Regime Type and COVID 19 Response” tuvo como objetivo ofrecer una comparación preliminar entre las democracias y los regímenes autoritarios en sus respuestas al COVID-19, y sugerencias de políticas para que las democracias mejoren su gobernanza y su capacidad para responder a las crisis. Concluyen que la pandemia nos brinda una ventana para luchar, una oportunidad para que reconocer las deficiencias de las instituciones, una oportunidad para enfrentar nuestros problemas internos, mejorar la gobernabilidad y las capacidades estatales; también es una oportunidad para reconocer la verdadera naturaleza del sistema autoritario y, por lo tanto, una oportunidad para abordarlo con un objetivo a largo plazo en mente: proteger el sistema democrático y nuestra forma de vida en todo el mundo. Con el proyecto podemos dar más énfasis sobre las pérdidas que han pasado en este año y el anterior, cuáles sectores han sido más golpeados, sin enfocarnos tanto en el ámbito político, solo usarlo como referencia.

Smith y Freedman (2020), en su investigación para la página académica Journal of Travel Medicine con el título “ Aislamiento, cuarentena, distanciamiento social y contención comunitaria: papel fundamental de las medidas de salud pública a la antigua en el brote del nuevo coronavirus (2019-nCoV) ” tiene como objetivo brindar un análisis sobre el auge de la Covid 19, también mostraba explicaciones de cómo son los protocolos de bioseguridad en diferentes partes del mundo, sobre todo en China, el país donde aparece por primera vez el virus. Queremos usar su análisis sobre estos protocolos y brindar una comparación de estas medidas con las actuales, verificar su verosimilitud.

Huarcaya (2020), en su investigación para la Revista peruana de medicina experimental y salud pública con el título de “Consideraciones sobre la salud mental en la pandemia de COVID-19” tiene como objetivo presentar las consecuencias de este contexto sobre la salud mental a través de un foro. El autor concluye que durante los inicios de la pandemia la ansiedad, depresión y el estrés estuvo presente en la población, por ende para controlar estas sensaciones, se requiere un manejo adecuado de emociones y atención a este ámbito. Los datos presentados queremos vincularlos con el siguiente resumen científico. Rifkin y Kirk (2020), en su investigación para el artículo académico *Journal of Business Research* con el título “I'll trade you diamonds for toilet paper: Consumer reacting, coping and adapting behaviors in the COVID-19 pandemic” que tuvo como objetivo documentar algunos de los muchos patrones de comportamiento inusuales de los consumidores los primeros días de la pandemia de COVID-19. Debido a las restricciones impuestas por el medio ambiente, los comportamientos se examinaron en tres fases: reaccionar (rechazo o acaparación), afrontar (conectarnos socialmente, cambio de visión) y más. Aportará a nuestra investigación sus datos sobre el comportamiento del consumidor en este contexto, ni bien cierto que este proyecto fue ejecutado en los primeros días de la pandemia, también sería interesante realizar una comparación de ese esa fecha y actualmente, concretar el comportamiento del ciudadano en diferentes ámbitos como el entretenimiento, trabajo, salud, etc.

Castro y Martínez (2021), en la tesis sustentada en la Universidad de las Américas de Puebla, con el título “Transformar al Cine: Alternativas viables ante la restricción por pandemias” cuyo objetivo es el contenido y su distribución por el internet, de cómo las plataformas de streaming podría ser la herramienta para que este contexto no sea tan duro. Usaron diferentes fuentes, desde revistas hasta páginas web para plantear el proyecto de investigación con el fin de conseguir las respuestas necesarias acerca del impacto de la distribución cinematográfica digital y la aceptación que tiene este nuevo modelo de negocio. Los resultados han sido obtenidos a través de diferentes autores y sus encuestas aplicadas a sus respectivas muestras, uno de sus principales hallazgos se refiere al cambio de distribución de piezas audiovisuales. Concluyen que este nuevo modelo de negocio es una estrategia efectiva en este contexto, más aparte la evasión de la piratería que está en constante innovación. Esta tesis nos ha ayudado a ampliar más la información sobre el auge del streaming en este contexto, citan a muchos autores que pueden ayudarnos en nuestra investigación, la metodología que emplean puede ser útil hacia el campo que queremos enfocarnos.

Barcnas (2017), una investigación en el artículo *Trípodos* con el título “Cambios y continuidades de la distribución cinematográfica en la convergencia digital” cuyo objetivo es lograr identificar las nuevas innovaciones sobre el despliegue cinematográfico en la era de la digitalización y puntualizar la existencia de una cultura participativa. La conclusión que llegaron fue que persisten

diferencias entre el consumo de contenidos audiovisuales. Lo mismo que en el anterior estudio, ayudaría a comprender las cifras sobre cuánto consumen los usuarios los medios digitales.

Costa (2019), en la tesis sustentada en la Universitat Politècnica de Valencia con el título ‘‘El éxito del Universo Cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias’’, el objetivo es plantear como unidad de análisis a las cintas de superhéroes y la importancia de ello en el cine contemporáneo. Brinda un análisis sobre cómo la industria cinematográfica de Marvel, a través del marketing digital, películas, estrategias ha llegado a ser un éxito. En esta investigación se toman diferentes puntos como la estrategia del mapa de tramas, narrativa transmedia, filosofía de sus películas, fenómeno fan y aspectos económicos. El alcance de esta industria ha sido muy significativo, la mezcla entre esta y el streaming será muy importante para evaluar algunos criterios en nuestra investigación.

2. Bases teóricas

2.1. Impacto del COVID 19

La pandemia de la COVID 19 o, mejor dicho, sus restricciones de distanciamiento, han tenido un innegable impacto en la salud mental. Según Hernández (2020), dice que las personas no pueden tener el control o no saben qué hacer debido a la abundante información y los rumores ante este un tema en específico. Por tal razón, los individuos sienten estrés, ansiedad, tristeza, miedo, soledad, y las consecuencias aumentan hasta llegar a un trastorno mental. Según Hevia y Neumeyer (2020), la persistencia de intervenciones no farmacológicas universales, una de ellas el distanciamiento social disminuye la mano de obra y evita la capacidad de operar en el sector económico (entretenimiento, comercio), tiene costos importantes para la producción agregada. El cine siendo uno de los sectores de entretenimiento más afectados, según Paredes (2020) la pandemia ha clausurado los cines, confinado a los espectadores y ahora las películas se pasan en la pantalla del computador: no más alfombra roja que la del living.

2.1.1. Cierre de cines debido a las medidas de distanciamiento

El cine pasó de ser una de las fuentes de entretenimiento más rentables a un montón de salas vacías que no generan ingresos. Según Castro y Martínez (2021), el sector audiovisual ha perdido sumas de dinero por el cierre de teatros y la parálisis de distribución de películas, además del retraso de películas, comprometiendo a varias producciones. Aquí entra el contenido digital y la distribución por el internet siendo la opción para mejorar las irregularidades actuales. Pero los planes de

reactivación económica no se hicieron esperar, según Solano, Espinoza y Palacios (2020), este contexto nos está enseñando que el streaming no es competencia del cine, debido a que este es un tipo de experiencia fuera del hogar. Cuando mejore esta situación y el temor de moverse por lugares públicos baje, el objetivo es proteger al consumidor, aplicaciones de protocolos de limpieza, reducción de aforo.

2.1.1.1. Pocas ganancias de las películas estrenadas en pandemia

Tras la pandemia del covid19, Marvel se vio en obligación de retrasar varios estrenos, como Black widow, que estaba previsto para mayo 2020 para los cines, pero lo estrenaron en su plataforma de Disney+, lo mismo pasó con Eternals que se encontraba programada para lanzarse el 6 de noviembre del 2020 pero se estrenó el 5 de noviembre, pero esta película sí logró estrenarse en los cines.

Los retrasos causados por la pandemia también han afectado tanto a las películas como en las series, también vemos que la película de spider man no way home estaba previsto para Julio de este año, es la película con más retrasos que tuvo por el coronavirus por no poder cumplir con el calendario de rodaje, así que Sony decidió retrasar su estreno para el 17 de diciembre.

En el caso de Black Widow sufrió una caída histórica para el UCM, teniendo en cuenta los primeros tres días del estreno, la mitad de los 80 millones de dólares conseguidos durante ese tiempo pertenecen al viernes. Luego hubo una caída considerable del viernes al sábado de un 41%.

En el caso de Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings de Marvel logró recaudar cerca de 71,4 millones de dólares el fin de semana de su estreno, esto incentiva a los cines a abrir sus puertas sin temor alguno a esta coyuntura.

2.1.1.2. Protocolos de bioseguridad

Conocimiento y protocolos de bioseguridad para prevenir la transmisión es necesario establecer medidas de Seguridad, como sabemos la crisis del coronavirus ha cambiado la forma de estrenar películas, ya que vemos los estrenos por las plataformas, también vemos las pérdidas que causaron por la piratería.

La pandemia ha cerrado los cines por un tiempo en nuestro país, pero ya llegó el día que nos abran las puertas y estos son los protocolos que nos dan los cines para ver los estrenos de cada película sin contagiarnos.

- Debes usar doble mascarilla en las áreas comunes, baños, pasillos y salas.
- Debes mantener la distancia de un metro y medio a más.
- Al ingresar a la sala debes respetar tu ubicación asignada.
- Por el momento está prohibido el consumo de alimentos y bebidas dentro de las salas de cine.

2.1.2. Ventajas y desventajas

Según Vásquez (2020), las implicaciones del aislamiento social van desde problemas físicos y mentales hasta un impacto en la economía mundial. Para el sector educativo, el cambio brusco a la virtualidad representó varios retos, como el planteamiento de estrategias educativas y fortalecer la mentalidad de docentes y estudiantes.

Cuando hablamos de beneficios en el ámbito educativo, Vásquez (2020) nos dice sobre la flexibilidad, los temas a tratar, el tiempo indicado y el interés por conocer nuevas actividades por parte de los estudiantes. Las aplicaciones multimedia fueron un punto de interés de los estudiantes, pero también surgen distracciones debido al ambiente no adecuado que dificultan su aprendizaje. En el ámbito psicológico, según la doctora Brooks (2019), se puede evidenciar en los estudiantes la pérdida de la rutina y el distanciamiento social y físico, en consecuencia les causa aburrimiento y frustración. Por otra parte, un sector de la población aprovechó este tiempo en comenzar nuevas actividades, de ir a diferentes rumbos que no pensó ver en su vida cotidiana. Por último, también hubo personas que sufrieron pérdidas económicas.

La cuarentena fue una medida preventiva necesaria, de la cual pudieron surgir nuevas oportunidades, como también pérdidas y tropiezos. Este efecto puede detectarse aún en meses o años después.

2.1.2.1. Convivencia familiar

Según Martínez (2021), la vivienda se convirtió en centro de atención y comunicación, donde se requirió un cambio en esta dinámica.

Las familias han pasado una serie de cambios y adaptaciones durante el confinamiento, podemos percibir que anteriormente no se había pasado tanto tiempo en familia, cada integrante tiene sus propias labores que lo mantenían ocupado y distante en mayor parte del tiempo del resto de la familia.

Según Macías y Aveiga (2021), el confinamiento ha generado entre los miembros de las familias distintos estados emocionales que les ha afectado, entre el más frecuente está el estrés, la depresión y el aburrimiento.

Existen algunos integrantes que han sabido manejar mejor sus emociones e impulsos mientras otros no pueden interactuar de la manera adecuada sin influir de manera negativa en la dinámica familiar.

2.1.2.2. Teletrabajo

El teletrabajo es una herramienta fundamental y más durante la pandemia, este método fue de mucha ayuda al momento de trabajar. Según Santillán-Marroquí (2020) justifica que los trabajos que se realizaban en una oficina, también se puede hacer desde el hogar usando la misma tecnología y comunicación. Según Vicente et al. (2018) indican que el domicilio ofrece lo mismo que el lugar de trabajo, es cada vez más frecuente el uso de esta estrategia, por lo que demuestra que es muy beneficioso en estos tiempos.

2.2. Industria cinematográfica de Marvel

Las cintas de superhéroes han llegado a ser uno de los centros cinematográficos más importantes del cine contemporáneo. Según Costa (2019), afirma que desde el 2008, había tres películas de este tipo por año, la mayoría adaptaciones de comics. Hasta el año 2019, se realizaron once películas de distintos estudios. Ato (2020) dice que, en la última década, la industria tiene un total de veintiún películas, y en tan solo nueve años ha batido récords de asistencia en las salas de cine.

2.2.1. Cinematografía de Marvel

El universo cinematográfico de Marvel se ha creado a base de la experiencia, de producciones pasadas y errores/aciertos de los mismos. Incluso ahora Marvel Studios opta por nuevos talentos para

expandir su universo cinematográfico por caminos inexplorados. Harrison, Carlsen y Škerlavaj. (2019) afirman: "El mejor predictor del rendimiento futuro es el rendimiento anterior. Marvel Studios subvierte esta máxima de una manera fascinante: al contratar directores, busca experiencia en un dominio en el que Marvel no tiene experiencia".

Esta cinematografía encuentra su mayor fortaleza en la diversificación, en los personajes y aventuras que logra contar a través de diversos géneros. Herman (2018) afirma: Como cualquier buena antología, el MCU puede ser ágil y flexible de una manera que se preste a complacer a la mayor variedad posible de multitudes. Cualquier universo que haya encontrado una manera de teletransportarse de Asgard a Wakanda y convertir ambos en lugares valiosos para pasar nuestro tiempo es digno de elogio.

2.2.1.1. Estrategia

Cuando el universo cinematográfico de Marvel empezó, no contaba con sus personajes más importantes (Spider-man X-men, etc), puesto que había vendido los derechos de los mismos a otras productoras, entonces ¿cómo es que Marvel Studios encontró la manera de crear un universo exitoso? Pai (2021) afirma: "La construcción de universos en las franquicias de películas es el proceso de construir una narrativa compartida sobre múltiples películas y múltiples medios en el que la franquicia puede lanzar películas individuales asumiendo la continuidad total de la trama sin proporcionar "resúmenes" de todos los eventos anteriores o paralelos que ocurren en el universo ficticio". Pero en caso no seas un fanático acérrimo del universo Marvel, no importa, estas historias también están hechas para ser digeribles de manera sencilla como Hutcheson (2017) afirma: "Estas conexiones de arco de la historia son solo parte de los círculos concéntricos de historias integradas en el MCU. Cada propiedad de la empresa tiene la capacidad de existir por sí misma. Thor: Ragnarok está programada para salir en noviembre de 2017. Y, si bien podría ser útil haber visto las dos primeras películas de Thor, no es necesario disfrutar de la tercera. Esto es parte de la estrategia de cada propiedad de MCU".

2.2.1.2. Éxito

Según Manzano y Gomes-Franco (2019), para que un producto visual tenga éxito se debe armar una estructura de lo que se quiere narrar, en una buena captación de imágenes, capaz de engatusar a la audiencia y que en consecuencia comenten en los ambientes digitales. Pero no conviene olvidar lo más importante: contar historias. Según Carrera Álvarez et al. (2018), el

storytelling periodístico se presenta como la nueva narrativa periodística que permite la distribución del mensaje siendo el vídeo “uno de los aspectos más novedosos” de este concepto.

2.2.2. Crecimiento de las plataformas de streaming

El término streaming, se refiere a la tecnología de transmisión. Según Alonso (2019) “a través de redes de medios continuos (principalmente audio y vídeo) no existe descarga de información a un disco local, se envía la información a través de la red y el cliente la reproduce en tiempo real al recibirla”, este hace referencia al Streaming media, al ser una transmisión en vivo es conocido como live streaming ejemplo de ello son las transmisiones radiales.

Según Barómetro (2020), durante los últimos años nuestros hábitos de consumo y de entretenimiento han ido cambiando. El consumidor decide qué y en qué momentos ver. Esto es gracias a las nuevas plataformas de vídeo. Los usuarios aumentan y, durante el año 2020, frente a este contexto las plataformas no pararon de crecer.

2.2.2.1. Disney+

Según Durand y Patiño (2021), consideran que se puede evidenciar que el mundo se va digitalizando cada vez más, esto incrementó de manera evidente durante el período de pandemia por el COVID-19. Según Wulandari, Suhud y Purwohedi (2019) afirman que los usuarios ante estas plataformas son influenciados a invitar a que otras personas consuman. De modo que, durante la pandemia del COVID 19 y tras el cierre indefinido de los cines, los usuarios fanáticos del Universo cinematográfico de Marvel encontraron en la nueva plataforma de Disney+, una nueva manera de seguir pendientes y entretenidos con esta franquicia.

2.2.2.2. Series de Marvel en streaming

Según López (2018), afirma que la posibilidad de ver lo que se quiera, cuando se quiera y, desde hace poco, donde se quiera, ha quitado una gran cuota de pantalla a la televisión tradicional. Según Gómez (2018), considera que la introducción de las plataformas de streaming genera un control completo sobre el producto puesto que, dejan de estar sujetas a las condiciones de la taquilla.

Ambos autores dan a entender que el crecimiento de las plataformas de streaming hasta la fecha ha sido favorecedor para los usuarios de éstas, dado que a causa de la pandemia muchos

usuarios, entre ellos, consumidores de la franquicia de Marvel no se vieron afectados del todo por el cierre de los cines, puesto que muchas películas y series las podían encontrar en las plataformas de streaming.

3. Sistemas de Variables

3.1. Variable independiente: Impacto de la pandemia del COVID 19

- Definición conceptual: El COVID 19 nos ha limitado en varios aspectos, el exterior es uno de ellos, ya no podemos salir sin evitar pensar en este virus. El seguimiento de las normas de bioseguridad es esenciales en estos casos. Una nueva era está en auge, la era de la virtualidad, en los dos últimos años nos adaptamos a este nuevo sistema de trabajo y educación.

-Definición operacional: Operacionalmente el impacto del COVID 19 se define con las siguientes dimensiones de el cierre de los cines debido a las medidas de distanciamiento con los indicadores de pocas ganancias de las películas estrenadas en pandemia y los protocolos de bioseguridad, y las ventajas y desventajas con los indicadores de la convivencia familiar y el teletrabajo.

3.2. Variable dependiente: Industria cinematográfica de Marvel

- Definición conceptual: El UCM ha generado mucho fanatismo, desde sus comienzas con los comics y el auge de la era digital que ayudó bastante para que los héroes que veíamos en papel, puedan llevarlos a la pantalla grande. Este fenómeno durará mucho tiempo porque tienen material para recrear nuevos mundos y nuevas posibilidades.

-Definición operacional: Operacionalmente la industria cinematográfica de Marvel se define con las dimensiones de la cinematografía de Marvel con los indicadores de estrategia y éxito, y el crecimiento de las plataformas de streaming con los indicadores de Disney+ y las series de Marvel en streaming.

Cuadro 1. Operacionalización de Variables o Categorías

Propósito: Analizar el impacto causado por la pandemia en las producciones y estrenos de la industria cinematográfica de Marvel desde la mirada de los estudiantes de la carrera de comunicación audiovisual y cine de Ucal en el año 2021.		
Categorías	Subcategoría	Indicadores
Impacto de la pandemia del COVID 19 (CUANTITATIVA)	Cierre de cines debido a las medidas de distanciamiento.	- Pocas ganancias de las películas estrenadas en pandemia -Protocolos de bioseguridad
	Ventajas y desventajas	-Convivencia familiar -Teletrabajo
Variable	Dimensiones	Indicadores
Industria cinematográfica de Marvel (CUALITATIVA)	Cinematografía de Marvel	- Estrategia - Éxito
	Crecimiento de las plataformas de streaming	- Disney+ -Series de Marvel en streaming

Fuente: Elaboración propia.

3. Sistema de Hipótesis

3.1. Supuesto teórico

La covid 19 tuvo un impacto negativo en la industria cinematográfica de Marvel, afectando a los estrenos y producciones de las mismas en el año 2020.

3.2. Supuesto teórico nulo

La COVID no tuvo un impacto negativo en la industria cinematográfica de Marvel, no afectó a los estrenos y producciones de las mismas en el año 2020.

III CAPÍTULO

Marco Metodológico

1. Enfoque de investigación

El enfoque que se asume en la investigación es mixto. Según Hernández et al. (2018) consta de una la realidad subjetiva, una composición de varias existencias. Para aprehender ambas realidades coexistentes, entonces la visión objetiva como la subjetiva son necesarias. Los miembros tienen diferentes perspectivas de ellas, y sobre múltiples interacciones los significados crecen siendo distintos. Diversas emociones, deseos, sentimientos son experimentados. Es viable usar este enfoque ya que interesa saber las opiniones del público en cuanto a su comodidad en las nuevas formas de estrenos como en las plataformas de streaming.

2. Tipo de investigación

Al ser nuestro enfoque mixto, el primer tipo de investigación es la teoría fundamentada ya que en este método, “la recolección de datos, el análisis y la teoría que surgirá de ellos guardan estrecha relación entre sí.” (Strauss et al., 2016). En esta indagación la variable tratada es la industria cinematográfica de Marvel. El segundo tipo de investigación es descriptivo, “el objetivo principal es recopilar datos e informaciones sobre las características, propiedades, aspectos o dimensiones de las personas, agentes e instituciones de los procesos sociales”(Esteban, 2018). En esta indagación la categoría tratada es el impacto de la pandemia del COVID- 19.

3. Diseño de investigación

Acorde a la teoría fundamentada, el diseño es de tipo sistemático, “se construye un modelo donde incluye: las condiciones en que ocurre o no ocurre, el contexto en que sucede, las acciones que lo describen y sus consecuencias” (Hernández et al., 2018, p. 494). Ya que nos permite identificar las categorías, se comparan con los datos obtenidos en otros casos sobre la variable de la industria cinematográfica de Marvel. Y en el tipo de investigación descriptivo es el diseño

longitudinal. Según Guzmán (2018), a través de un espacio provisional determinado se llega a medir un fenómeno. En este sentido, sirven para analizar y para nuestra categoría acerca de la pandemia, ya que nos basaremos en investigaciones ya realizadas.

4. Población y muestra

La población según D' Angelo (2017), mezcla de sujetos, objetos, elementos o fenómenos donde se llega a presentar una específica característica capaz de ser estudiada. La cantidad son 100 alumnos de la carrera de comunicación audiovisual y cine de UCAL.

La muestra según Hernández et al. (2018) "muestrear" es la acción de escoger un subconjunto de un conjunto mayor, universo o población de utilidad para recoger datos cuyo fin es responder a un problema de investigación. Para obtener un margen de error del 5% y una confiabilidad del 95% es de 63 estudiantes de UCAL.

El muestreo no probabilístico por juicio según Otzen et al. (2017), autoriza escoger hechos característicos de una población, se usa cuando es muy variable. Por ende, la muestra es muy pequeña, ya que resultan más adecuadas para el análisis que otras. Se usará este tipo de muestreo por juicio ya que los sujetos que se elijan para conformar un grupo específico resulten más adecuados para el análisis que otras.

Cuadro 2: muestra del estudio/ enfoque cuantitativo

Comunicación audiovisual y cine	Nº de Estudiantes
Total	63

Cuadro 3: muestra del estudio/ enfoque cualitativo

Comunicación audiovisual y cine	Especialistas
Total	3

Fuente: Elaboración propia

5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de la encuesta según Ther Ríos (2017), se clasifican y se ordenan. Brindan un informe, datos a favor y en contra, de sectores sociales altos y bajos, de opiniones políticas. Ante esta definición el instrumento a usar es el cuestionario, según Meneses (2016), permite al investigador social realizar preguntas con el fin de ampliar información de la muestra, empleando

un enfoque cuantitativo mediante estadísticas. La cantidad de preguntas será por cada indicador de la categoría sobre la pandemia del COVID 19 formando un total de 10 preguntas en este instrumento. En la variable de la industria cinematográfica de Marvel usaremos la entrevista, con ayuda de una guía a un total de 4 especialistas en el tema. Según Díaz-Bravo (2013), la entrevista es una “confesión” por organismos religiosos y tribunales, con ello los individuos revelan hechos ante una autoridad que prescribe y proscribire las conductas sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alon, I., Farrell, M., & Li, S. (2020). Regime type and COVID-19 response. *FIIB Business Review*, 9(3), 152-160. <https://www.doi.org/10.1177/2319714520928884>
- Arcones, J. (2019, mayo 13). Marvel, Fase 4: todas las películas y series. *Fotogramas*. Disponible en: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a27448737/marvel-fase-4-peliculas/>
- Ato, M. (2020). ¿ Qué es el cine? Una pregunta sobre el universo Marvel. *Ventana Indiscreta*, (023), 44-51. <https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2020.n023.4847>

- Bárceñas, C. (2017). Cambios y continuidades de la distribución cinematográfica en la convergencia digital. *Trípodos*, 40, 13- 30. <https://raco.cat/index.php/Tripodos/article/view/335047/425721>
- Brooks, S. K., Webster, R. K., Smith, L. E., Woodland, L., Wessely, S., Greenberg, N., & Rubin, G. J. (2020). The psychological impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence. *The Lancet*, 395(10227), 912-920. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30460-8](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30460-8)
- Cabrera-Murillo, S., Cornejo-Infante, N. F., Juárez-Alvarado, E. L., Licetti-Roma, A. N., & Tipián-Lorayco, E. S. (2020). Diagnóstico situacional de un sector empresarial, en el contexto de la pandemia del Covid-19. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/12551>
- Carrera Álvarez, P., Limón Serrano, N., Herrero Curiel, E., y Sainz de Baranda Andújar, C. (2018). Transmedialidad y ecosistema digital. *Historia y Comunicación Social*, (18), 535-545. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44257
- Costa Llopis, L. (2019). *El éxito del Universo Cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias* (Doctoral dissertation). <http://hdl.handle.net/10251/128644>
- Deloitte (3 abril de 2020). The World remade by COVID-19 scenarios for resilient leaders /3-5 years. <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/global/Documents/About-Deloitte/COVID-19/Thrive-scenarios-for-resilient-leaders.pdf>
- Depor, R. (2021, octubre 8). “What If...?”: Tony Stark fue descargado de los guardianes del Multiverso por este motivo. *Depor*. Disponible en: <https://depor.com/depor-play/comics/marvel-what-if-por-que-tony-stark-iron-man-no-fue-considerado-como-parte-de-los-guardianes-del-multiverso-noticia/>
- Durand Mejia, J., & Patiño Sierra, L. M. (2021) Plataformas de streaming y las variables que influyen en la continuación del servicio. <http://hdl.handle.net/10757/655623>
- Espinel, R. (2020). ¿Cuáles son las plataformas VOD que más crecen en España? Producción Audiovisual. Disponible en: <https://produccionaudiovisual.com/producciontv/cuales-son-las-plataformas-vod-que-mas-crecen-en-espana/>
- Espinoza Mendoza, K. K., & Palacios Quijandria, A. A. (2020). Plan de marketing para lograr una ocupabilidad total de salas en los complejos de Cineplanet–post escenario

- Covid 19–ubicados en Lima Metropolitana al 2021. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/11152/1/2020_Espinoza%20Mendoza.pdf
- Galán, R. (2021, enero 19). ¿Qué películas y series estrena Marvel en 2021?. Disponible en: <https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a35240831/peliculas-series-marvel-disney-2021/>
- Gomez Mora, V. (2018). Hacia un nuevo modelo de televisión Auge de las plataformas VOD en España : estructura, evolución del sector y reportaje periodístico. [Tesis, Universidad de Sevilla] <https://cutt.ly/ERqD1v4>
- Harrison, S. Carlsen, A y Škerlavaj, M. (2019). Marvel 's Blockbuster Machine. Harvard business review. Disponible en: <https://hbr.org/2019/07/marvels-blockbuster-machine>
- Herman, A. (2018). A TV Critic Reviews the Marvel Cinematic Universe. The ringer. Disponible en: <https://www.theringer.com/2018/5/2/17309640/marvel-cinematic-universe-television>
- Hernández Rodríguez, J. (2020). Impacto de la COVID-19 sobre la salud mental de las personas. *Medicentro Electrónica*, 24(3), 578-594. <http://orcid.org/0000-0001-5811-5896>
- Herrero, M. T. V., Alberich, J. I. T., Vicente, A. T., & García, L. C. (2018). El teletrabajo en salud laboral. *CES Derecho*, 9(2), 287-297. <http://dx.doi.org/10.21615/cesder.9.2.6>
- Hevia, C., & Neumeyer, A. (2020). Un marco conceptual para analizar el impacto económico del COVID-19 y sus repercusiones en las políticas. *Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, Buenos Aires-Argentina*. <https://www.undp.org/content/dam/rblac/Policy%20Papers%20COVID%2019/UNDP-RBLAC-CD19-PDS-Number1-ES-final.pdf>
- Huarcaya-Victoria, J. (2020). Consideraciones sobre la salud mental en la pandemia de COVID-19. *Revista peruana de medicina experimental y salud pública*, 37, 327-334. <https://doi.org/10.17843/rpmesp.2020.372.5419>
- Hutcheson, S. (2017). Marvel's MCU innovation strategy. *The strategic web*. <https://the strategicweb.com/marvels-mcu-innovation-strategy/>

- Kirk, C.P., y Rifkin L.S. (2020) I'll trade you diamonds for toilet paper: Consumer Reacting, coping and adapting behaviors in the COVID-19 pandemic. *Journal of Business Research*, vol. 117,124-131. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.05.028>
- López Delgado, D. (2018). Estudio de las plataformas de streaming. [Tesis, Universidad de Sevilla] <https://core.ac.uk/download/pdf/222572789.pdf>
- Moreira, X. A. M., & Macay, V. I. R. A. (2021). Confinamiento y su incidencia en las relaciones familiares de la ciudadela San José de la parroquia 12 de marzo del cantón Portoviejo. *Socialium*, 5(2), 120-139. <https://doi.org/10.26490/uncp.sl.2021.5.2.931>
- Manzano, F. R., & Gomes-Franco, F. (2019). YouTube como herramienta de refuerzo de marca para la Agencia EFE. Pilares para el éxito en plataformas de vídeos digitales. *Hipertext. net*, (18), 35-46. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2019.i18.04>
- Pai, A. (2021). Marvel: Building Cinematic Universe with strategy. *The strategy story*. <https://thestrategystory.com/2021/03/29/marvel-cinematic-universe-strategy/>
- Reséndiz, I. L. S. (2020). La incertidumbre de las salas cinematográficas y el crecimiento del streaming ante la pandemia de la COVID-19. *Sintaxis*, 171-188. <https://doi.org/10.36105/stx.2020edespcovid-19.08>
- Robles Mendoza, A. L., Junco Supa, J. E., & Martínez Pérez, V. M. Conflictos familiares y económicos en universitarios en confinamiento social por COVID-19. *Revista CuidArte*, 10(19). <http://dx.doi.org/10.22201/fesi.23958979e.2021.10.19.78045>
- Santillan, W. (2020). El teletrabajo en el COVID-19. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 9(2), 65-76. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i2.289>
- UCV. (2021, julio 21) Apertura de cines: ¿Qué debo tener en cuenta para evitar contagiarme de COVID-19?. Disponible en: <https://www.ucv.edu.pe/noticias/apertura-de-cines-que-debo-tener-en-cuenta-para-evitar-contagiarme-de-covid-19/>
- Vasquez, D. (2020). Ventajas, desventajas y ocho recomendaciones para la educación médica virtual en tiempos del COVID-19: Revisión de Tema. *CES Medicina*, 34, 14-27. <https://doi.org/10.21615/cesmedicina.34.COVID-19.3>
- Wilder- Smith, A., y Freedman, D. (2020). Isolation, quarantine, and social distancing and community containment: pivotal role for old-style public health measures in the

novel coronavirus (2019 -nCov) outbreak. *Journal of Travel Medicine*.
<https://doi.org/10.1093/jtm/taaa020>

Wulandari, D., Suhud, U., & Purwohedi, U. (2019). The Influence Factors of Continuance Intention to Use a Music Streaming Application. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 2(2), 17-25. <https://doi.org/10.33648/ijoaser.v2i2.32>

ANEXO

1. Cuestionario

N°	Enunciados atendiendo las variables, dimensiones e indicadores	N	AV	S
-	Categoría: Impacto de la pandemia del Covid 19			
-	Subcategoría: Cierre de cines debido a las medidas de distanciamiento.			
-	Indicador: Pocas ganancias de las películas estrenadas en pandemia			
1	Tras la reciente reapertura de los cines, ¿qué tan seguido asistes a uno?			
2	¿Cree que la industria del cine cambiará para siempre?			
3	¿Consideró alguna vez que los cines pueden desaparecer para ser reemplazados por las plataformas virtuales?			
-	Indicador: Protocolos de bioseguridad			
4	¿Contaban los cines a los que ha asistido con las medidas de bioseguridad? (toma de temperatura y desinfección)			
5	¿Obedeces las medidas de distanciamiento en los espacios públicos(e.j. cine, supermercado)?			
-	Dimensión: Ventajas y desventajas			
-	Indicador: Convivencia familiar			
6	A raíz de la pandemia, ¿sueles realizar actividades de ocio junto a los miembros de tu familia más seguido?			
7	¿Qué tan seguido sueles ver películas/series con los miembros de tu familia?			

8	¿Suele haber discusiones entre los miembros de tu familia?			
-	Indicador: Teletrabajo			
9	¿La virtualidad permite que termine sus deberes más rápido?			
10	¿Tiene todas las herramientas adecuadas para trabajar?			

Alternativas de respuestas del cuestionario:

1. Nunca (N)
2. A veces (AV)
3. Siempre (S)

2. Guía de la entrevista

Entrevistado:

Fecha:

Duración:

¿Crees que estrenar series durante la pandemia fue beneficioso para el universo cinematográfico de Marvel? ¿Por qué?

¿Crees que el renombre que Marvel Studios que se ha ganado durante sus 11 años de existencia, motivó a las personas para volver a las salas de cine? ¿Por qué?

¿Con qué frecuencia ves películas películas/series de Marvel? ¿Cuál fue la mejor película que ha visto? ¿Por qué?

¿Qué diferencia encuentras entre Marvel y su competencia DC comics?

¿Crees que el rating de Marvel continuamente es bueno? ¿Por qué?

¿Qué piensas sobre el uso de las fases en Marvel (fase 1, fase 2, fase 3)?

¿Disney+ es una de las mejores plataformas actualmente? ¿Por qué?

¿Dónde usualmente ve las películas de Marvel?

¿Cuál sería una desventaja de Disney+ en estos momentos?

3. Cronograma de actividades:

N°	Denominación	TIEMPO EN MESES											
		E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	M
01	Marco conceptual								X	X	X		
02	Marco teórico										X		
03	Marco metodológico										X	X	
04	Aplicación de instrumentos											X	
05	Procesamiento de análisis y datos											X	
06	Conclusiones											X	
07	Redacción de informe final											X	
08	Revisión y reajuste del informe final											X	
09	Presentación del informe final												X
10	Aprobación y sustentación												X

ANEXO N° 1 FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA (*)

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y nombres: Valdivia Salazar Gustavo Adolfo

Código:2020211604

D.N.I.:71962358

Teléfono: 911062324

Correo electrónico: gavaldivias@crear.ucal.edu.pe

2. DATOS ACADÉMICOS

Facultad: Comunicación

Carrera profesional: Comunicación audiovisual y cine

Curso que desarrolla: Metodología de investigación

3. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título: Atrasos en los estrenos y producciones audiovisuales de Marvel debido a la pandemia de la COVID 19.

Ciclo de edición: 2021-2

4. SU OBRA SE PUBLICARÁ EN: ()**

- Repositorio UCAL (<http://repositorio.ucal.edu.pe>)
- Repositorio nacional de CONCYTEC (<http://alicia.concytec.gob.pe>)
- Repositorio internacional La Referencia (<http://lareferencia.redclara.net/>)

Marque con un "X" que tiene conocimiento del proceso:

Tengo conocimiento	X
---------------------------	----------

En los siguientes ítems, relacionados con las licencias Creative Commons para condiciones de uso de su trabajo de investigación una vez que esté disponible en internet, puede elegir la modalidad de acceso:

5. ¿Autoriza obras derivadas a partir de su trabajo de investigación? Por favor marque con una "X"

Una obra derivada es una obra transformada (traducida, adaptada, arreglada o incluida en una compilación).

Sí

Sí, siempre que se comparta de la misma manera (licencias idénticas).

No

6. ¿Autoriza la publicación completa o restringida? ()**

Sí, la versión completa y de acceso abierto	X
No, solo el resumen y disponible en biblioteca	

(*) Se entiende por trabajos de investigación formativa a, artículo de investigación, tesina, proyecto de investigación, ensayo, o cualquier otro trabajo de investigación que no conduce a grado académico o título profesional, etc. (**) debe enviar junto con el trabajo completo el resumen de la investigación.

ANEXO N° 2
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo Gustavo Adolfo Valdivia Salazar con DNI N° 71962358, estudiante del curso metodología de investigación de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina, a efecto de cumplir con las disposiciones de la ley universitaria 30220, declaro bajo juramento que el contenido y la documentación que acompaño es veraz y auténtica. Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presentan en el presente proyecto de investigación son auténticos y veraces. En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información presentada, por lo cual me someto a las disposiciones del código de ética.

Lima, 03 de diciembre de 2021



Firma del autor