



Universidad de Ciencias
y Artes de América Latina

FACULTAD DE COMUNICACIONES

El desarrollo de la Transmedia más allá del cine

Caso de estudio: “Spider-Man: No way home”

INVESTIGACIÓN FORMATIVA

CARRERA: COMUNICACIÓN

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: NARRATIVAS INTERACTIVAS Y TRANSMEDIA

ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN:

Integrante(s): Chonlón, Alonso; Lopez, Adriana; Lopez, Mariana;

Melendez, Mayra; Nuñez, Nichol; Nuñovero, Adrián;

Saldaña, Mauricio; Tello, Solanyely.

Curso: Metodología de Investigación

Profesora: Dra. Rosario Romero

Fecha de entrega: 03/12/2021

INTRODUCCIÓN

En esta investigación estamos analizando la magnitud de la transmedia audiovisual de la película “Spiderman: No way home”, antes de su estreno este 17 de diciembre; para ser más exactos nos enfocamos en tres puntos: El impacto de esta película desde que fue anunciada en una cómic con, su desarrollo en base a las plataformas utilizadas y en los factores estratégicos usados para que esta misma película se llegue a promocionar sola basándose en solo la idea de la película y por último ver cuáles son las ansias del público al querer revelar escenas de la película antes del esperado estreno del film.

La pieza seleccionada aborda temas referentes al universo transmedia del mismo, hablando también acerca de filtraciones no oficiales y posibles spoilers. Spider-Man: No Way Home comenzará retomando los eventos pasados de la película anterior, donde el protagonista, Spiderman, ve descubierta su identidad secreta como superhéroe. Es así como le pedirá ayuda a Doctor Strange para que este lo ayude volviendo todo a la normalidad, sin embargo, esto le traerá problemas más difíciles de resolver trayendo consigo nuevos enemigos de franquicias antiguas que le harán la vida más fácil a él y a sus seres queridos,

El proyecto se presenta por tres capítulos. En el primer capítulo está situado el problema, conformado por el planteamiento, formulación, delimitación, justificación y los objetivos presentes en la investigación. Posteriormente en el segundo capítulo está el marco teórico acompañado de la relación de antecedentes, el desarrollo de la primera y segunda variable junto al supuesto teórico. Finalmente en el tercer capítulo se presenta la metodología, determinando el enfoque, tipo y diseño de investigación. Así mismo, se adjunta las técnicas e instrumentos a utilizar en relación a la población de muestra seleccionada.

I CAPÍTULO

El problema

1. Planteamiento del problema

Durante muchos años la industria cinematográfica mantenía un universo lineal en relación a los contenidos audiovisuales que se generaban. Sin embargo, con el avance de la tecnología y los medios digitales se fueron implementando nuevos cambios entre los creadores y consumidores, dando inicio a este nuevo universo múltiple. En el año 2003, Jenkins, introduce el concepto narrativa transmedia a través de dos características principales, contar una historia mediante múltiples medios y plataformas e incorporar nuevos contenidos interactivos para lograr expandir su universo. De esta manera, el desarrollo de la transmedia no se limita a crear nuevas piezas con la finalidad de generar interacción con los usuarios, quienes logran una afinidad directa entre creadores y prosumidores. Por lo tanto, el desarrollo de la transmedia no se limita en crear nuevas piezas, con la finalidad de generar interacción con los usuarios, quienes logran una afinidad directa entre creadores y prosumidores. Por lo tanto, la industria de los medios más la participación de los fans genera toda una narrativa transmedia.

Henry Jenkins explica que una historia que se cuenta en una película, puede tener una difusión a través de cortometrajes, videojuegos, comics, novelas, etc. No obstante, cada uno de ellos es lo suficientemente autónomo como para que pueda ser explorado y entendido sin necesidad de haber consumido los otros.

El universo cinematográfico de Marvel se ha ido expandiendo desde el superhéroe que le dió inicio a este en el año 2008, es decir “Iron Man”. Si bien ya existían otras películas de Marvel como Ghost Rider, Blade, Los 4 Fantásticos, entre otros, no eran consideradas dentro de un mismo universo. Actualmente se ha establecido un cruce de elementos, escenarios, elenco y personajes que comparten un mismo universo y se conectan entre sí mediante películas, series y cortometrajes. El personaje ficticio de “Spiderman” tuvo su primera aparición en la pantalla grande en el año 1950 interpretado por Nicholas Hammond, pero no fue hasta el año 2002 que este personaje

tuvo más notoriedad con la película titulada “El hombre araña” por la excelente interpretación de Tobey Maguire en la cinta. Se grabaron dos películas más y fue la tercera la que culminó la saga en el 2007. Durante los siguientes años los fanáticos fueron creando diversas teorías acerca de lo que sucedería en la supuesta próxima película haciendo desde fanarts hasta ediciones multimedia. En el año 2012 se dió a conocer un nuevo actor para interpretar al arácnido con una nueva película titulada “El sorprendente Hombre Araña”, este actor sería Andrew Garfield y se grabaron en total dos películas. Posteriormente se daría a conocer un nuevo intérprete para el personaje y que este si estaría incluido dentro del Universo Cinematográfico de Marvel. A través de diversas fuentes y trailers filtrados se iba aumentando la emoción de la fanaticada y nuevamente se creaban teorías acerca de lo que sucedería en el filme. Este encuentro entre superhéroes se dió en la película Capitán América: Civil War del año 2016 dándole una pequeña introducción nuevamente al personaje y trayendo consigo las películas posteriores: “Spiderman: Homecoming” y “Spiderman: Far from Home”. En la actualidad se viene hablando mucho de la nueva cinta que está próxima a estrenarse con el título de “Spider Man: No Way Home” y también múltiples teorías sobre lo que sucederá, se viene filtrando también fotografías y material audiovisual que obligó a los productores a sacar el trailer oficial antes de tiempo.

Gracias a la evolución social, las redes sociales se han convertido en parte de nuestra vida, llegando a tal alcance en el que está fuertemente ligado a nuestro día a día, este se ha transformado en un medio vital para nosotros y ha resultado en una forma más fácil de vender y recibir productos, a la vez de hablar sobre el tema, que nos brinda marvel con “ Spider Man: No way home ”. La ola social y cultural traída por el universo cinematográfico de marvel, con la colaboración de la audiencia y los fans de marvel en general, se ha hecho más grande y más fuerte, y gracias a los mismos medios que nos venden los artículos de marvel, ya sean películas, cómics, libros, juguetes, etc. El fan individual ha recopilado suficiente información sobre la película y el personaje para hablar, debatir y crear medios y productos sobre esta película, que se ha convertido en una especie de mini universo gracias al uso de interacciones variadas de transmedia sobre este personaje ficticio tan popular y aclamado.

I.1. Formulación del Problema

¿Qué es lo que hizo la película “Spider-Man: No way home” para que en el transcurso del año 2021 los fans tengan una interacción transmedia?

I.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo General

- Analizar el impacto que está generando la película “Spider Man: No way home” en los fans para lograr una interacción transmedia durante el transcurso del año 2021.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar qué efecto tiene la película “Spider-Man: No way home” en el público.
- Indagar las plataformas y factores estratégicos de la pieza audiovisual.
- Evaluar cual es la necesidad del público por difundir material no oficial acerca del filme.

I.3. Justificación de la investigación

Como muchos sabemos marvel es una de las industrias cinematográficas que ha sabido llevar muy bien su conjunto de películas, claro que tuvo algunos percances, pero este nombre ha sido trabajado por años en la industria de los cómics dando de alguna forma un alivio o una forma de dar esperanza en su época al igual que ahora. Yendo más profundamente a los inicios cinematográficos, marvel supo cómo manejar todo desde su primera película oficial “Iron man” siendo este el inicio de un mundo no sólo cinematográfico sino más allá de la pantalla grande; es aquí donde muchos fans de los cómics comenzaban a darse cuenta de ciertos detalles que cambian o aparecían en los cómics y así esperando más para la siguiente película. El que al final de a cada película existan dos post créditos hacía que ningún fan se moviera de la butaca para poder saber qué es lo que pasaría o lo que vendrían más adelante sobre el personaje o sobre algún posible nuevo integrante, es aquí donde la transmedia sobrepasa las butacas de cine porque desde que el fan comienza especular lo que pasará o pasaría es el comienzo de las posibles teorías que vendrían juntos a ellas haciendo que los fans empezaran a hacer pequeños photoshops de algunos personajes juntos o empezando a buscar en google qué actores podrían ser algún superhéroe de cómics perfecto, dando esta transmedia

indirecta que marvel en cierta forma no pedía pero esperaba con cada película que realizaba; claro que los de industria si realizaban ciertos aportes lanzando algún póster o algo donde los fans puedan especular o descifrar para una nueva película. Pero porqué es tan importante saber todo esto, porque gracias a lo que muchos fanáticos hacen se crea un mundo transmedia en base al UCM y Marvel cómics, queriendo saber cómo es que una película del 2008 de un personaje que no muchos conocían sea el más querido y aclamado por la audiencia.

Otro de los casos, el cual es importante en nuestra investigación es el de “el hombre araña” una película que ha tenido una variedad de orígenes y de actores interpretando el papel de Peter Parker, nuestro gran amigo y vecino hombre araña, este personaje fue y es querido por cada generación que va existiendo porque mientras unos tenían a Andrew Garfield, otros contaban con la interpretación de Tobey Maguire; actualmente gracias a una unión de marvel y Sony se pudo llegar al punto de conseguir un Spiderman que esté junto a los vengadores interpretado por Tom Holland, el cual ya va por su tercera película donde las teorías explotaron; la pregunta acá es ¿Porque este spiderman ha tenido tantas especulaciones?

La respuesta es que esta versión del hombre araña está muy cerca al muy de los vengadores dándonos más interacción con héroes como Doctor strange, Thor, Iron man, capitán América, etc siendo estos hacen que nuestro nuevo hombre araña no sólo interactúe en una película él solo sino que dándole más oportunidad de conocer otros mundos. Ahora yendo a lo específico que es la película de “Spider Man: No way home” es una de las películas más esperadas después de la confirmación del multiverso haciendo esperar que los actores antes mencionados comparten escenas con el nuevo hombre araña y se confirme que gran Spider Verses para todos los fans del arácnido e incluso para los que solo son fans de la franquicia, esta película abre un mundo de teorías lo cual hizo que la redes sociales explotaran en spoilers y en fotomontajes de posibles escenas en set de grabaciones haciendo que la película sea más conocida y esperada para cada fan; la transmedia realizada en esta película es más hecha por los fans que por la misma franquicia ya que estos no necesitan nada más que lanzar un trailer para que los fans empiecen a compartirlo en redes o que simplemente empiecen a

buscar pequeños detalles de las escenas y saquen sus teorías para compartirlo en grupos o solo en redes.

Puesto que también pueden interactuar al ver en el adelanto de “Spider-Man: No Way Home” para que de esta manera entren en intriga y puedan dar ideas de lo que puede ocurrir. Es en esta parte donde el personaje principal (Peter) entra en dudas al saber que sus seres más queridos también olvidarán su identidad y parte de sus memorias compartidas.

El evento también marcó un renacimiento para el héroe arácnido, con consecuencias que todavía se sienten década y media después. Si el Universo Cinematográfico de Marvel puede captar esta esencia transformadora a inicios de su Fase 4, y darnos una película que no cause el odio de los fans, será algo que tendremos que esperar hasta su estreno el 17 de diciembre.

1.4. Delimitación del problema

El estudio del desarrollo de la transmedia más allá del cine tiene como línea de investigación: Las narrativas interactivas y transmedia, que se realizará a la película “Spiderman: No Way Home” del universo Marvel durante su próximo estreno y la interacción que va generando en los fanáticos durante el presente año 2021, teniendo una duración de tres meses, comprendidos desde el mes de septiembre a diciembre de 2021.

II CAPÍTULO

Marco teórico

1. Antecedentes de la investigación

Al hacer referencia a los antecedentes de la presente investigación, se detectó la existencia de diversos estudios acerca del tema propuesto en distintos campos, porque tanto la interacción transmedia como la película seleccionada “Spider-Man: No way home” presentan una relación en común entre los creadores y consumidores para la interacción y aplicación del universo transmedia. Entre los estudios que aportan referentes importantes sobre las variables del estudio se pueden precisar los siguientes.

En primer lugar, se presenta el siguiente artículo Forbes Staff (2021), sobre las varias teorías creadas en base a la película “Spider-Man: No Way Home” que enseñó recientemente su primer tráiler oficial, y con él llegan los seguidores de la franquicia del arácnido personaje de todo el planeta de los cómics. Después de la filtración ilegal del trailer el fin de semana pasado, Sony no tuvo más opción que dar a conocerlo de manera oficial inicialmente de la semana a raíz del trailer, que la llegada de Daredevil estaría por confirmarse. Peter Parker está siendo acusado de la muerte de Misterio, por lo que la sociedad se volcó en su contra. Una batalla legal está por comenzar, y el único que podría ser su aliado es el personaje de Marvel que podría traer de regreso a Charlie Cox, otros de los puntos de vista que ha sorprendido a los seguidores es la actitud de Doctor Strange. Hay imágenes que perciben un personaje más relajado e incluso despreocupado de las consecuencias que puede traer un hechizo del que se le evita no hacer. Los primeros señalamientos acusan a que el personaje se le está relacionando con Mefisto, incluso que este lo tiene poseído para hacer este hechizo a su conveniencia.

De los resultados obtenidos, aunque esto aún no está confirmado, no puede ser la primera ocasión en que los seguidores se queden con las ganas de ver a estos personajes y los cambios radicales que pueden haber en ellos en el planeta cinematográfico ya que se puede confirmar que hay teorías sobre la película Spider-Man: No Way Home’ que causa a los fans, esperar con entusiasmo para poder romper dichas y sacar verdaderas

conclusiones.

Por otra parte, la cultura audiovisual han realizado estudios que se requieren que todos los recursos del universe Spider Verse puedan comprender esta interacción transmedia, “conocer el lenguaje audiovisual de una pieza cinematográfica es un plus para cualquier profesional, desde la franquicia, pasando por la producción hasta llegar a los actores que se ven obligados a cofinanciar por medio de su pieza cinematográfica por lo que debe tener un conocimiento, al menos, de los aspectos generalmente de la cinta o serie, como fue en el caso de “Spiderman No way Home”, nuestro caso partiendo una y otra vez a partir de la metodología de indagación que utilizamos partiendo de nuestra experiencia como alumnos y críticos, en cierta parte poniéndonos en lugar de los “fanáticos”.

Finalmente los resultados del estudio referido indicaron que en resumen que el paradigma cuantitativo que se plantea tiene un criterio universal fenomenológico, inductivo, estructuralista y orientado al proceso. Ahora, a partir de este criterio se implica que un tipo de procedimiento se encuentra irrevocablemente ligado a un paradigma de forma que la unión a un paradigma con los medios apropiados y exclusivos de elegir.

En otra línea de investigación, Menzig de Susana Navas(2021), realizó una investigación que inclusive menciona no obstante, el tráiler y las actitudes de los admiradores nos dejan 2 dudas que podrían concluir hundiendo la gran esperanza de Marvel. La primera duda genera expectativas más grandes que el multiverso a partir de entonces, cada cinta se espera con expectación, y la alianza entre sagas y la utilización de los cliffhangers en las escenas postcréditos nos mantienen enganchados a cada nueva secuela. Obviamente, no se generaba tanta expectación en un título de Marvel a partir de 'Endgame', e inclusive a dicha cinta, la gran cinta por excelencia de Marvel, le pasó factura el disparatado hype a partir de 'Infinity War'. La segunda duda, combinar series y cintas para comprender el UCM podría no salir bien. Si ya era bastante agotador para ese que no viviera por y para Marvel, coincide con el origen de Disney, y a The Walt Disney Company no se le ocurrió una mejor iniciativa que liarnos más, convirtiendo el Mundo Cinematográfico de Marvel en un Cosmos de Cine y Series de Marvel. Por

consiguiente, ahora las series de Marvel que salen cada 3 meses en Disney son nexos de alianza para lograr continuar literalmente la trama de Marvel, integrado esta inmersión en los multiversos.

La investigación anterior citada, en conclusión aportará para poder entender la manera que la película al abrirse tantas maneras con la realidad del multiverso nadie sabe cómo continuará Marvel su contenido, ya transmedia, empero se avecinan novedosas cintas y novedosas series, por lo cual parece que va a continuar realizando esta jugarreta de combinar la historia en los dos formatos.

Para dar otro nuevo aporte en la monografía de Fernández (2013) nos ayudan a fundamentar la transmedia en “Spiderman: No way home” a base del contenido realizado por los usuarios, que serían los fans de las películas de Marvel o del mismo personaje en sí.

De este estudio nos basamos en la teoría de Tim Berners, la Intercreatividad, para definir el proceso de creación o resolución de problemas de forma conjunta a través de la red; este término es la forma de definir la construcción de cosas conjuntamente en la web. Berners-Lee considera la intercreatividad como la linfa del provenir de la web “Deberíamos ser capaces no sólo de encontrar cualquier documento en web, sino también de poder crearlo con facilidad. Tendríamos que poder interactuar con otras personas, pero también poder iniciar y participar en procesos de creación” (Berners-Lee, 1999); actualmente muchas de las producciones llegan a ser planteadas por los internautas e incluso en algunas ocasiones es por la misma iniciativa de los fans o desde las empresas que ponen como un granito de arena para que luego todos los fans empiecen a realizar la transmedia a partir de todo ese pequeño guiño que da la franquicia.

De esta manera encuentran y aprovechan el talento de muchos fans, así obtienen un mayor alcance y resultan más creativos para garantizar su éxito en taquilla. Estas interacciones con los internautas se divide en dos categorías fundamentales: los crowdfunding y crowdsourcing; en ambos casos hay un beneficio mutuo y se basan por

parte de un individuo o colectivo(experto, profesionales, empresas, organización sin ánimo de lucro) a los internautas para explotar ese fanatismo y así crear transmedia para la película o serie promocionada.

Para entender mejor los términos definamos qué es Crowdsourcing y Crowdfunding; el primer término se define básicamente en la nueva mano de obra barata: la gente común aprovecha su potencial remanente para crear contenido, resolver problemas e incluso llevar a cabo tareas colectiva junto al público, y el términos de Crowdfunding para definirlo es la contribución fundamental por parte de los usuarios no se basa en el principio de cooperación creativa, sino en colaborar en la financiación de un proyecto ideado por un crowdsourcer que requiere el apoyo de la comunidad online; solo que aca este concepto se divide en dos ámbitos fundamentales:

1. Los usuarios se convierten en productores, obteniendo unos ingresos finales proporcionales a los beneficios recaudados.
2. Se abre una página web para que el público que lo sigue pueda ayudar a financiar su proyecto transmedia y estos usuarios financiados no llegan a lucrar con el proyecto solo se queda con la financiación obtenida, solo se lleva la satisfacción por terminar ese proyecto tan esperado.

Yendo al tema central, este estudio principalmente se basa en el contenido generado por los usuarios (CGU) nos muestra que cada vez más el público termina teniendo mucho peso de cada proyecto realizado y también nos define los tipos de formas en cómo se usa la web para el financiamiento o para el recojo de ideas de un proyecto. Nos ayudará a darle más énfasis a cómo el público puede ayudar en el desarrollo y realización en una película, también en cómo los ayuda a darle una publicidad gratuita por el gran fanatismo hacia el personaje y la franquicia.

Basándonos en el artículo Scielo analytics (2018) , donde podemos observar lo más cercano a una investigación basa en los medios usados para la transmedia de una película de la misma franquicia, “Civil war”, podemos encontrar varios puntos que nos ayudarán en nuestra investigación de “Spiderman: No way home” para comparar cuáles fueron los medios más usados para seguir haciendo la publicidad en esta película.

Henry Jenkins (2003) fue el concepto de la transmedia más cercano al actual:

“En la forma ideal de la narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia pueda ser introducida en una película, expandida a través de la televisión, novelas o cómics y su mundo podría ser explorado y experimentado a través del juego. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa. Cualquier producto dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo.”

Teniendo en cuenta que buscamos comprobar el enriquecimiento que genera el uso variado y múltiple de medios a las dinámicas del mundo transmedia, en este artículo se analiza cada plataforma y el desarrollo de cada plataforma a detalle, lo que se hizo en cada plataforma para que se realice una mayor transmedia. Esto nos ayudará a dar un mejor análisis en cada aplicación para ver cual fue y es el desarrollo que utilizaron para hacer que esta película tenga un gran alcance en publicidad y transmedia.

Ahora enfocándonos más en la publicidad basada en “Spiderman: No way home” pudimos ver el desarrollo y la unión de la Transmedia con la publicidad, haciendo que la investigación hecha por Vera Ruiz, Katheryn Mireybi (2019), donde nos muestra como es la adaptación de la transmedia en publicidad, es así que para comenzar nos muestra los conceptos anteriores sobre la publicidad y como ha cambiado; diciéndonos que ahora es más necesario transmitir emociones que solo incitar a comprar o hacer que las películas tengan público, ahora lo que se hace es que el espectador vaya con grandes expectativas como hicieron con el primer vistazo del trailer de “Spiderman: No way home” en el cual decidieron poner pequeños detalles que solo los fans notarán y de esta manera dejarlos anonadados por todo lo que podría suceder en esta nueva entrega de hombre araña.

Haciendo todo lo mencionado anteriormente hizo que el tráiler tenga una gran cantidad de vistas en muy poco tiempo y de esta manera hacer que los fans o espectadores en general puedan relacionarse más con la película, ya que ha sido una de las más esperadas de nuestro gran amigo y vecino Hombre Araña. De esta manera notamos que

la publicidad hecha en “Spiderman; No way home” tiene una narrativa transmedia detrás, ya que cumple con algunas de las características de ese tipo de campañas, basándose en las nueve características mencionadas en la investigación del concepto de Loizate (2015):

1. Esta campaña cuenta con un contenido líquido, el cual se define de la manera en que ellos lanzan un tráiler o un poster pero al hacerlo no saben de qué manera podría acabar esta publicidad, dando el inicio a cantidad de suposiciones o posibles teorías de la película.
2. La manera en cómo promocionan la película es para que los usuarios puedan desarrollar nuevos contenidos dando participación a otros creadores sin darles algo a cambio.
3. El usuario es el centro de toda la campaña, esto se realiza para darle una relación por completo con la publicidad y de esta manera logre identificar que quiere ver en el proyecto final o qué cosas deberían modificar antes de terminar, dando así una crítica a la franquicia.
4. La vivencia de experiencias; esta nueva entrega tiene la gran teoría de que se juntaran 3 de los mejores spiderman de la infancia de muchos, claro que cada spiderman representa a cada nueva generación, pero en esta entrega se piensa juntar a tres actores que tuvieron grandes lazos con muchos espectadores y juntandolos todo en una película termina siendo algo muy anhelado por todos los verdaderos fans de Spiderman.

Estos cuatro de nueve puntos son los que más comparte con todo lo realizado en “Spiderman: No way home” y sabiendo estos puntos nos ayudarían definiendo ciertos conceptos basados en la transmedia usada para crear la publicidad en la película desde mucho antes que se anunciará y se confirmara.

2. Bases teóricas

2.1. Interacción transmedia

En los últimos años, el escenario transmedia se ha visto enriquecido por los avances tecnológicos, la convergencia de medios, y el papel que ha adquirido el prosumidor como influenciador en la creación de nuevos productos, dando paso a la aparición de

nuevas relaciones y flujos transnacionales (Jenkins, Ford & Green, 2015).

Así como nuevas narrativas transmediales (Scolari, 2014). En el caso de “Spiderman: No way home”, al ser un Universo tan grande, la interacción transmedia que tiene con los fans y espectadores en general es enorme.

En este sentido la narrativa transmedia genera un universo narrativo de posibilidades lineales y/o circulares, donde las historias comienzan y acaban retroalimentándose y experimentadas una de cada vez en el tiempo. En ese sentido investigaciones recientes que siguen la línea de Jenkins expresan como la linealidad de la interactividad en este sentido es entendida como el flujo coherente comunicativo inmersivo en multiniveles: estético, narrativo y emocional (Mora, 2013).

En la forma ideal de narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia pueda introducirse en una película, expandirse a través de la televisión, novelas y cómics, y su mundo pueda explorarse y experimentarse a través del juego. Cada entrada de franquicia debe ser lo suficientemente autónoma para permitir el consumo autónomo. Es decir, no es necesario haber visto la película para disfrutar del juego y viceversa. Como Pokémon lo hace tan bien, cualquier producto dado es un punto de entrada a la franquicia en su conjunto. (Jenkins, 2003)

2.1.1. Factores estratégicos de los medios y plataformas

La expansión del medio cómico en una narrativa cinematográfica continua utiliza la narración transmedia para reproducir la estética de Marvel Studio de la página a la pantalla; Dado que Marvel ya tenía una identidad clara elaborada a través de "tema, estilo, voz y cosmovisión", los autores argumentan que estaba en una situación única para "producir películas de forma independiente utilizando sus propios personajes" con el fin de mantener el control del desarrollo de tal esfuerzo cinematográfico. Este modelo rizomático de construcción de imperios, sostienen los autores, es un “momento clave de la historia reciente del cine” (...) Los autores argumentan que estaba en una situación única para “ producir películas de forma independiente utilizando sus propios personajes con el fin de mantener el control del desarrollo de tal esfuerzo cinematográfico (Graves

S, 2018).

En un sistema como en el que vivimos ahora es necesario creer en algo; nos hemos transformando en seres incrédulos, pero con la necesidad de creer en héroes, es ahí donde franquicias como Marvel deciden satisfacer esa necesidad del consumidor y, al mismo tiempo, asegurar al cine una larga vida y ganancias millonarias, todo a través de sus narrativas transmedia. Hitchcock alguna vez dijo que para hacer una buena película eran necesarias solamente tres cosas: primero el guión; segundo, el guión; y tercero el guión. Deberíamos cuestionar si en estos momentos esas tres cosas (que en realidad es sólo una) han cambiado o siguen siendo las mismas aplicadas en las narrativas transmedia (Villegas, S. 2017).

2.1.1.1.Redes sociales

Existe un interés particular en torno a la tercera película de Spider-Man de Tom Holland debido al hecho de que aparecerán personajes de películas anteriores de Spider-Man, que están fuera del Universo Cinematográfico de Marvel (MCU). Si bien se confirma que los antiguos villanos, incluidos el Doctor Octopus (Alfred Molina) y Electro (Jamie Foxx), aparecerán, los fanáticos mantienen los dedos cruzados para las apariciones de los actores anteriores de Spider-Man, Tobey Maguire y Andrew Garfield. Doctor Strange, de Benedict Cumberbatch, también estará en la película, que se espera que presente completamente el multiverso al MCU. Spider-Man: No Way Home se lanzará el 17 de diciembre. The Independent se ha puesto en contacto con Sony para recibir comentarios. (Stolworthy, 2017)

De acuerdo a reseñas de medios internacionales el lanzamiento del trailer “Spiderman: no way home” se volvió la tendencia dominante en las redes sociales. Puesto que muchas teorías y afirmaciones se dieron a conocer de fans y hasta de la misma franquicia, las redes sociales se vieron revolucionadas. Tales como: Instagram, Facebook, Twitter y Youtube.

2.1.1.2. Impacto

Tras años de evolución y consolidación, el cine de superhéroes ha llegado a ser uno de los subgéneros más representativos del cine comercial contemporáneo. Desde el año 2008 es normal encontrar más de tres películas de este tipo en la cartelera anual, la gran mayoría adaptaciones de cómics. (Costa Llopis, 2019).

Como es el caso de la película la franquicia de Marvel y Sony que tras dos años de su exitosa película “Spiderman: Far from home” sacará al mundo cinematográfico a “Spiderman: No hay home”. Hasta ahora, las dos últimas películas de Spiderman, protagonizadas por Tom Holland, no habían conseguido tal impacto; pero ya que se sabe que se sumergirá en el multiverso, esta tercera entrega ha conseguido acaparar la atención de todos. (Mishel Luna, 2021)

El mito y la vigencia de Spiderman como icono de la cultura occidental siguen patentes cincuenta años después de su nacimiento. El Peter Parker que surgió del papel y de la tinta en 1963 ha migrado a otros medios, como la televisión, el cine, los videojuegos, e, incluso, y aun cuando no han sido objeto de análisis en el presente artículo, la radionovela (Maggs, 1995) o el teatro musical (Taymor y McKinley, 2011). Sus sucesivas revisiones contribuyen, en mayor o menor medida, a reforzar y revitalizar al personaje en el nuevo siglo. El caso de SpiderMan), ubicado en un universo alternativo de importancia secundaria dentro del Multiverso de Marvel, resulta de interés, a nuestro juicio, por acercar el mito del HombreAraña a los cánones del comicbook) de la Edad de Oro y a los elementos del género pulp que inspiraron su nacimiento. Además, el cambio de registro permite dotar al héroe, de forma coherente, de nuevas habilidades, como el sigilo, que pueden ser explotadas con éxito en videojuegos, sin que sus métodos, más expeditivos, hagan peligrar la aceptación por parte de un público objetivo más adulto que el de la saga original. (Garcia, 2014)

2.1.2 Contenidos interactivos del universo de la película

Luego de la filtración inicial, el tráiler de Spider-Man: sin camino a casa (Spider-Man: No Way Home) finalmente sí fue compartido por Sony. Aunque el avance deja muchas

pistas sobre la producción, que será estrenada el próximo 17 de diciembre, aún hay aspectos pendientes a resolver. Tiene sentido: es sólo un avance y estos no están orientados a mostrar más de lo necesario. Sin embargo, conviene revisarlo a detalle para reconocer algunas cuestiones. Spider-Man: sin camino a casa es la tercera película del personaje interpretado, en esta ocasión -¿o deberíamos decir universo?- por Tom Holland. Antes de él, el rol fue ocupado por Tobey Maguire y Andrew Garfield que, al parecer, serán integrados en la próxima película del arácnido. Con el recurso del multiverso mediante, no sólo tendría sentido su presencia, sino que, también, dejaría satisfecho a buena parte de los seguidores (si no a todos). En el caso del Peter Parker interpretado por Tom Holland, su situación luego de Spider-Man: Lejos de casa quedó en una suerte de limbo. Luego de ser expuesto por Misterio, la cantidad de posibilidades que se abrieron en términos narrativos dan pie a casi cualquier teoría. (Galindo, 2021)

Después del lanzamiento del teaser trailer de Spider-Man: No Way Home llega el momento de analizarlo y explicarlo. Analizamos minuto a minuto el trailer dándole forma y explicando todas las sorpresas, pistas, referencias y villanos que se revelan en el trailer. Se confirma la presencia de villanos Doctor Octopus (Doc Ock) de Alfred Molina y el Duende Verde de Willem Dafoe pero hay más sorpresas... Sandman y Electro también están por ahí. ¿Tenemos también al Lagarto? ¿Aparecerán los Seis Siniestros? ¿Es ese Charlie Cox como Matt Murdock? (Sanchez, 2021)

Podemos observar que el impacto que dejó la filtración del tráiler inicial de la película fue mayor, debido a que ya hay personas comunes y críticos escribiendo teorías y análisis de la pieza. Se ve como debido a lo grande que fueron las películas y lo tan querido que es el personaje de Spider-Man, que hace a las personas interactuar con lo mínimo que los estudios (Marvel) les pueden dar.

2.1.2.1 Audiencia

Las expectativas hacia 'Spider-Man: Sin camino a casa' están por todo lo alto. Los fans de Marvel estuvieron semanas ansiando la llegada del adelanto y ha quedado claro

que es una película llamada a hacer historia, pues ha destrozado el récord del tráiler más visto de la historia durante sus primeras 24 horas online que estaba hasta ahora en posesión de 'Vengadores: Endgame' (...) La marca a batir era de 289 millones de reproducciones en 24 horas. Una cifra para nada despreciable, pero es que la tercera aventura en solitario de Tom Holland como el trepamuros se ha ido hasta los 355,5 millones de visionados en el mismo espacio temporal. Menuda bestialidad. Además, el primer adelanto de 'Spider-Man: Sin camino a casa' se había filtrado antes, algo que está por ver si ayudó a que el tráiler finalmente se viera o no un menor número de veces. Lo que parece claro es que la película dirigida por Jon Watts va a ser todo un bombazo en taquilla cuando llegue a los cines. Probablemente sea la primera producción de Hollywood que supere la barrera de los 1.000 millones de dólares de recaudación desde el inicio de la pandemia. (Zorrilla, 2021)

Parece tratar Hombre araña lo que quieren decir los fans es la forma de mantenerlos interesados. Después de retener el primer avance de Spider-Man: Sin camino a casa Durante meses, el tráiler, lanzado el martes, ha batido récords de cifras de audiencia. Sony Pictures dice que el avance rompió el récord de 24 horas para la mayoría de las vistas globales con 355.5 millones de vistas, eclipsando al poseedor del récord anterior. Vengadores Juego Final, que generó 289 millones de visitas. Respondiendo a la noticia, el actor de Spider-Man, Tom Holland, prometió en Instagram: “Se vuelve más loco”. Al publicar en su historia de Instagram, agregó: “Esto es increíble. Honestamente, no puedo creerlo. Esta película es tan loca y no puedo esperar para compartirla con ustedes”. El estudio, que produce las películas de Spider-Man en colaboración con Marvel Studios, propiedad de Disney, afirma que el tráiler también dominó la conversación en las redes sociales y generó “ el mayor volumen de conversaciones en las redes sociales de 24 horas de todos los tiempos con 4.5 millones de menciones ” (*espanol.news*, 2021)

Marvel Studios y Sony al estrenar el trailer de “Spiderman: No way home” se supo que alcanzó un récord de audiencia nunca antes visto, acumulando 35.5 millones de visitas globales en sus primeras 24 horas. Este récord destrona a otro éxito de la empresa, “Avengers: End game”, alcanzando 289 millones de visitas en la misma cantidad de

tiempo. Redacción Quever(2021) “*Spiderman: No way home*” *destruyó un récord de “Avengers: End game” ¿De qué se trata?*”

2.1.2.2 Crossover

El concepto de universo cinematográfico comenzó a expandirse para Marvel y desde entonces la franquicia se ha vendido con el siguiente (supuesto) atractivo: todo lo que ocurre en las series y las películas está conectado entre sí. Este mismo recurso fue empleado después para promocionar cada una de las series que lanzó Marvel: Agent Carter (recientemente cancelada), Daredevil y Jessica Jones. Ciertamente, una vez que se había consolidado la franquicia en el cine (después de *The Avengers*, en 2012, pongamos por caso), tanto las nuevas películas como las nuevas series se beneficiaban de ser asociadas a una franquicia única y global que comparte historias y personajes (Fernandez, P. 2017)

Podemos entender la interconexión creada entre las distintas películas de este universo ficticio como la consolidación de la serialización del cine mainstream en el cine actual. Cuando vemos una película del UCM estamos ante un flujo constante de referencias y easter eggs . Estas referencias sirven como pistas de lo que está por venir, como elemento cohesionador del universo, como homenaje a personajes, eventos o conceptos de los cómics; o simplemente como deleite para los fans, pues la muy activa comunidad de seguidores del Universo Marvel siempre está proponiendo teorías, realizando conexiones y ayudando a interpretar los elementos que se colocan. De esta manera, la tan detallada interconexión creada entre las diferentes películas puede llegar a pasar desapercibida para el público que consume estas películas de manera más casual, pero una especie de juego para los seguidores más fieles (Costa, 2019).

Se puede deducir que gracias al concepto detrás de los héroes de Marvel, es que se tomó la decisión de crear un multiverso “crossover” mediante la inclusión de personajes y la adición de historias cruzadas que se vendrían a dar gracias a esto. Esto se dio gracias a los fans y sus relación cercana a sus héroes favoritos, además de las ganancias que los estudios podrían ganar y la evolución de cómic, es decir, papel a digital, es inevitable

ver a todos estos personajes e historias cruzarse entre estas para crear más expectativas y reacciones de los fans y la audiencia en general para generar más vistas y unificar el universo que se quiere crear.

2.2.La película “Spider-Man: No way home”

Algo que se ha vuelto una incógnita para los fans y se preguntan que si la aparición de Tobey Maguire y André Garfield en la película será una aparición se limitara a un simple cameo o si contará con un importante peso en la trama. Si es así los fans podrían estar satisfechos ya que, según una filtración compartida, tendrán una cantidad notable de tiempo en pantalla. Concretamente, se señala que, entre los dos sumarán unos 40 minutos, lo cual si se confirma que la película dure 129 minutos como muchos apuntan, supondría un tercio de la nueva película de Spider-Man.

Aunque hay fuentes como “WE GOT THIS COVERED” se han hecho de esta información, la vaguedad de la fuente hace que debe ser tomada con mucha cautela.

Junto a los actores anteriormente mencionados y el Spider-man actual, Tom Holland, regresaran varios villanos de anteriores encarnaciones a la de Tom Holland, como el Doctor Octopus de Alfred Molina que aparece dentro del trailer, Jamie Foxx que dará vida a Electro, así como la presencia del duende verde de Willem Dafoe. Además aunque no esté confirmado, también hay rumores de que el filme podría contar con la aparición de Charlie Cox, quien dio vida a Matt Murdock, más conocido como Daredevil, en la serie de Netflix, como el abogado que defenderá a Parker.

Asimismo actores como Timothee Chalamet, a quienes muchos recuerdan por haber participado en películas como “Call me by your name”, “Lady Bird”, “El Rey” ; lanzó un análisis donde afirma que Zendaya, quien forma parte de la película, está haciendo un trabajo increíble donde también es parte del tráiler más visto del momento que es el de Spider-Man. Además destacó que por papeles como estos el universo de Marvel se hace más extenso ya que en series como “Aquel que permanece” al final de la primera temporada, el multiverso puede surgir y es muy probable que esta sea la razón por la cual Maguire y Garfield aparecerán, quienes aparecen a adaptaciones anteriores del

hombre araña.

La película sigue permaneciendo en el misterio ya que Sony y Marvel se están encargando de guardar todo tipo de avance bajo “siete llaves”. Mediante el trailer que en un inicio fue filtrado y posteriormente publicado el 24 de agosto se pudieron sacar diversas hipótesis sobre lo que sucederá en la película. La trama también se dió a conocer y narra lo siguiente: “Por primera vez en la historia cinematográfica de Spider-Man, nuestro amigo y vecino está desenmascarado y ya no puede separar su vida normal de la gran responsabilidad de ser un superhéroe. Es ahí donde le pide ayuda a Doctor Strange y lo que está en juego se vuelve aún más peligroso, lo que obliga a descubrir lo que significa de verdad ser Spider-man.”. La película tratará sobre las consecuencias del final de Spiderman Lejos de Casa donde Spidey fue desenmascarado por Misterio hacia todo el mundo y J. Jonah Jameson hizo su aparición para revelar la identidad secreta del superhéroe conocido como Peter Parker.

Según palabras del mismo Alfred Molina quien le dará vida nuevamente a su personaje del “Doctor Octopus”, este retomará la historia donde aparentemente murió en la película de Spiderman 2 del 2004. Esto nos deja con un sin fin de teorías ya que nos cabe la posibilidad de que Spiderman(2004) y Spiderman No Way Home estén conectadas mediante el multiverso.

Existe una gran ambición por parte de los fans con respecto a la película de No Way Home ya que a pesar de que no ha sido confirmada ninguna teoría por parte de Sony o Marvel, estos mismos han ido idealizando la película perfecta habrá un correcto equilibrio en la aparición de villanos, la conexión de los tres Spider-Man en un mismo universo y el regreso o introducción de personajes como Daredevil. Por último *Timothée Chalamet analizó a detalle el tráiler de Spider-Man: No Way Home y ya quiere ver la película.* (2021, septiembre 1). Tomatazos.com. o se dice que se tendrá un nuevo trailer el 24 de Octubre del presente año donde harán realidad el sueño de todos los fanáticos.

2.2.1. Historia de la franquicia

Cada vez hay mucho más indicios que Spider – Man No Way Home será la puerta de acceso al Multiverso, no solo dentro del Universo Marvel, sino del Spider Verse dentro de Sony. La última información que se rescato en el estudio está planeando dos franquicias separadas del Hombre Araña. Por un lado está la del principal que es la de Peter Parker y por otro la que protagoniza Miles Morales.

Medios como “That Hashtag Show” afirman que los rumores que circulan sobre la película son ciertos, siempre haciendo referencia a la posible participación de Andrew Garfield y Tobey Maguire, y a la presentación de Miles Morales. Por ello Sony plantea separar el “Spiderverse” en dos franquicias por varios motivos como el acuerdo entre Sony y Marvel. Por ello ambas compañías querrán alargar la historia de Peter de Tom Holland todo lo posible. Según el medio, esto fue una renovación del acuerdo entre Sony y Marvel que tuvo lugar en verano del 2019.

En conclusión es que Marvel y Sony planean expandir el Spider Verse de varias maneras, con futura proyección entre ambos personajes, sin echar al olvido que cada uno tiene que configurar su propia marca, bien diferenciada con guionistas y directores.

2.2.1.1. Tránsito

Spider-Man No Way Home se desarrollará luego de los acontecimientos de Spiderman Far from home, en donde se verá descubierta la identidad de Spiderman debido a que Mysterio, el villano de la película anterior decidió revelar a todo el mundo la identidad del superhéroe. Es así como Peter envuelto en una controversia por no saber que hacer decide pedirle ayuda a Doctor Strange para que con un hechizo haga que la gente se olvide de él. Esta acción tendrá consecuencias debido a que más de un villano querrá interferir con el objetivo de Peter y es ahí donde se desarrollará la trama de la película trayendo consigo el multiverso.

2.2.1.2. Recopilación de los cómics de Marvel

El valor de los cómics ha cambiado exponencialmente, principalmente debido al debut de una amplia gama que abarcan películas de superhéroes y personajes de la franquicia.

Esto pasa por un tema de "fanatismo", ya que son los fans quien han estado interesados en recopilar varios cómics para su placer de lectura cuando por otro lado, otros miembros de la comunidad se han propalado por el lado antiguo demás que por el comercial, profundizando en conceptos como la calificación de terceros, es decir ajenas al respecto,

2.2.2. Filtraciones no oficiales del filme

Dentro del trailer haya apaciguado un poco la ansiedad, los fans siguen a la espera de más material del nuevo filme. Mientras se aguarda el segundo avance, aparece una filtración que adelanta más problemas para el trepamuros, ya que revelaría la presencia de más enemigos.

El avance de la tercera posibilidad dejó ver que al menos tres enemigos aparecerán en la historia. Casi al final del trailer se puede escuchar la risa macabra del Duende Verde y ver una de sus famosas "Pumpkin Bomb". Aunque el actor lo haya desmentido, la risa coincide mucho con la de Willem Dafoe. Poco después entra en escena Alfred Molina encarnando al Doctor Octopus. Ambos enemigos pertenecen a la trilogía dirigida por Sam Raimi.

El tercer enemigo, representado en "The Amazing Spider-Man", es Electro de Jamie Fox. Aunque el personaje no apareció, durante el trailer se pueden ver unos extraños rayos eléctricos de color amarillo, esta podría ser la pista de la presencia del enemigo. Ahora, a partir de esta filtración revive la teoría de que no solamente estarían estos tres enemigos, sino aún más y que posiblemente se de la alineación vista en los cómics y las series animadas de "Los Seis Siniestros".

La imagen filtrada muestra un escenario parecido a donde Strange y Peter conjuran el hechizo que puede ayudar al protagonista a que las personas olviden que él es "Spider Man". En ese lugar hay una suerte de puertas, las cuales están ocupadas por villanos. En una está "Electro de Foxx" vistiendo un traje amarillo, similar a lo que se dice en algunas teorías previas. En otro de los espacios se puede ver al lagarto, personaje que apareció en la primera película. En el centro de la imagen aparece de espaldas el "Doctor Octopus", ya que se puede apreciar su clásico piloto de color verde.

Si bien es cierto aun no es oficial, ya que también podría ser "Fake", la pista cuenta con los mismos detalles de cuadro, toma, tiempo, etc que fueron filtrados antes del verdadero, se mostraba las imágenes de la filmación, pero sin editar, es decir, no contenían los efectos especiales ni otros detalles, solamente tenían las marcas de la toma, el cuadro, igual que la última imagen.

2.2.2.1.Spoilers

A tan solo 3 meses que se estrene, las repercusiones no han parado sobre lo que le depara no han parado, pues dentro de su multiverso ya es realidad que se presenció el regreso de Andrew Garfield y Tobey Maguire caracterizado como el personaje protagonista, el hombre araña. Sin embargo se ha filtrado que Rocket morirá en la tercera entrega.

Además el actor Tophér Grace agregó que el peculiar personaje de "Venom" aparecerá, También señaló que la trama comienza con Peter Parker molesto al darse cuenta que todos conocen su identidad y ocurre una locura con el Dr. Strange y Dr. Octopus entra a su dimensión : Entonces ELECTRO Y EL DUENDE VERDE saltan de uno de esos círculos de energía y dicen : "Es hora de pisar araña". Entonces Tom Hardy y yo salimos y luchamos entre nosotros y yo gané, agregó: "Es como si ni siquiera una pelea le di una patada". Asimismo entre carcajadas añadió que no quería dar más detalles pero resaltó que hay actores que regresan de "The Amazing Spider-Man", que se estrenó en 1997.

Posteriormente a través de las redes sociales, varios fanáticos bromeaban luego de que

el actor diera los spoilers y escribieron : "Siempre has sido gracioso, pero maldita sea amigo, lo estás matando. Pero entre Woody Harrelson, diré que Woody fue mejor".

2.2.2.2. Teorías

Son diversas las teorías que han ido incrementando desde que salió el trailer de Spiderman No Way Home el pasado 24 de agosto, desde el regreso de antiguos villanos de las películas de Spider-man y The Amazing Spider-man hasta cameos que guardan relación con el personaje. Estas teorías salen principalmente de los fanáticos pero también tienen bastante influencia por parte de los “insiders” que se encargan de filtrar información acerca de las películas. Una de las más sonadas y supuestamente confirmada por el insider Daniel Ritchman es que si la película de Spider Man No Way Home logra la taquilla y aceptación que se espera por parte de Sony y Marvel Studios estas se encargaran de producir nuevas películas que le den una continuación a los títulos de The Amazing Spiderman y Spiderman de Sam Reimi para expandir sus respectivos universos.

Otro de los insiders conocidos dentro de este ámbito es el usuario DanielRPK el cual reveló algunos acontecimientos que se darán en la próxima película de Spider-Man. Según el encargado de las filtraciones se dice que la batalla final se dará en la estatua de la libertad donde se verá a los tres Spider-Man peleando contra los seis siniestros. También afirma que uno de los villanos matará a un personaje principal en donde el Spider-Man de Tom Holland lo dejaría casi muerto a este pero finalmente se arrepiente. Por último también mencionó que habrá una escena de pelea entre el Spiderman de Tobey Maguire y el Dr. Octopus que se dará en un tren tal cual se vió en Spiderman 2 del 2004.

3. Sistemas de Variables

3.1. Definición conceptual

-Interacción transmedia:

Primero empezamos definiendo qué significa el término, según Scolari (2015) manifiesta para una entrevista que la interacción transmedia es como el cruce o la combinación de dos elementos, por un lado la historia, el relato se expande en muchos

medios y plataformas. Una historia puede empezar en un cómic, después una parte del mundo narrativo se cuenta a través de una película, y la otra parte a partir de un videojuego o de una novela. Cada texto cuenta una parte diferente de ese mundo narrativo y la otra, la segunda parte de la definición, es que los fans, los usuarios, los prosumidores, como se lo denomina ahora también, participan en la expansión del relato, puede ser a través de finales alternativos, creando nuevos personajes o expandiendo las cosas que le pasan a los personajes y esto es el terreno, ya lo que se llama el fandom o la fan fiction.

Entonces podemos deducir que la transmedia está compuesta por dos partes fundamentales, como lo son los prosumers y los medios o plataformas, dándonos a entender que para que esto funcione ambas partes deben tener una participación activa, y que la propuesta audiovisual, sea lo suficientemente buena y enganchante para que así se expanda por diferentes partes y que el público crezca, llegando a inmortalizar la película o serie que se está dando a conocer.

-La película "Spider-Man: No way home":

Ahora, que ya se ha analizado la narrativa transmedia como tal, veamos cómo afecta, y en que ayuda a nuestra propuesta audiovisual elegida, la película "Spider-Man: No way home". Las películas están inspiradas en los cómics de Marvel, en este caso se generan diferentes teorías del origen de esta, ya que no se sabe exactamente en qué cómic se basan los hechos que pasaran, tampoco se supo con exactitud el nombre de la película hasta su fecha de lanzamiento de promoción, los actores de reparto pusieron distintos posts de la película con diferentes nombres y así la audiencia podrá empezar a hacer teorías, sacar conclusiones, etc. sobre el nombre de ella.

Otro aspecto a resaltar, es que será un crossover con las películas antiguas del mismo superhéroe, en el que se verán a otras versiones de Spiderman interpretadas por otros actores. Además, esto confirmó la existencia del multiverso entre las películas de esta franquicia, utilizando a personajes como Doctor Strange, quien será el encargado de todo lo que pasa detrás de la película. Luego de que se haya presentado el primer trailer, los fanáticos no pueden esperar a que se estrene la película, y con unos pocos minutos

de video, se empezó a generar la transmedia, haciendo así que el filme esté en boca de todos y traspase la barrera de las plataformas.

3.2. Definición operacional

-Interacción transmedia: Operacionalmente la interacción transmedia se define en base a dos dimensiones, los factores estratégicos de los medios digitales con los indicadores de las redes sociales (facebook, instagram, youtube, twitter) y el impacto que logra en los fanáticos; y los contenidos interactivos del universo de la película con los indicadores de la audiencia y la aplicación de crossover.

-La película “Spider-Man:No way home”: Operacionalmente la pieza audiovisual seleccionada se basa en dos dimensiones, historia de la franquicia con los indicadores del trasfondo que existe a través de la película y la recopilación de los cómics de Marvel; y las filtraciones no oficiales del filme con los indicadores de los spoilers y teorías generados por la audiencia, como se observa en el cuadro 1.

Cuadro 1. Operacionalización de Variables o Categorías

Objetivo general: Analizar el impacto que está generando la película “Spider-Man: no way home” en los fans para que logre una interacción transmedia durante el transcurso del año 2021.		
Variables	Dimensiones	Indicadores
Interacción transmedia	Factores estratégicos de los medios digitales	- Redes sociales - Impacto
	Contenidos interactivos del universo de la película	- Audiencia - Crossover
La película “Spider-Man: no way home”	Historia de la franquicia	- Trasfondo - Recopilación de los cómics de Marvel
	Filtraciones no oficiales del filme	- Spoilers - Teorías

Fuente: Elaboración propia.

4. Hipótesis de investigación

4.1. Hipótesis

La película “Spider-Man: No way home” en el transcurso del año 2021 genera en los fans una interacción transmedia.

4.2. Hipótesis Nula

La película “Spider-Man: No way home” en el transcurso del año 2021 no genera en los fans una interacción transmedia.

III CAPÍTULO

Marco Metodológico

1. Enfoque de investigación

El presente estudio tiene un enfoque cuantitativo, señala que los estudios buscan principalmente la “dispersión o expansión” de los datos e información, se basan en investigaciones previas y se utilizan para consolidar las creencias formuladas de manera lógica en una teoría o un esquema teórico y establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población traídas hacia el investigador como una realidad objetiva. (Hernandez, 2014, p.10)

En ese sentido, es el más acertado para obtener los datos e información en relación a las muestras numéricas, ya que esta investigación va dirigido al estudio de la interacción generada por el usuario con el futuro estreno del filme "Spider man - No way home"

2. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo descriptiva, conformándose en muchos casos con simplemente mencionar las fuentes de datos secundarios existentes donde es posible encontrar la información necesaria para la realización del estado de la cuestión. (Tinto, 2014).

En dicho trabajo las variables tratan sobre la interacción transmedia de la audiencia y la película “Spider-Man: No way home”, con el fin de describir el problema que se analizará, mediante datos esenciales para entender el universo empleado.

3. Diseño de investigación

La investigación se desarrollará bajo el diseño de investigación transeccional o transversal, investigación en la cual se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único (Liu, 2008 y Tucker, 2004). Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. (Hernandez, 2014, p.154)

Por consiguiente, en el presente trabajo está orientado a los spoilers y obtener las muestras de cómo el consumidor llega explorar las publicidades hechas por Marvel al

revelar a través de sus expectativas. De modo que se realizará una encuesta a un grupo de estudiantes universitarios para obtener información precisa y necesaria para el análisis. Asimismo, con los datos obtenidos analizar la interacción transmedia generada en el filme.

4. Población y muestra

La población está constituida por “el conjunto de elementos que presentan una característica o condición común que es objeto de estudio ” (Carrillo, 2015, p.8). Por lo tanto, se considerará como población a 50 jóvenes estudiantes de la facultad de Comunicaciones de la Universidad de Ciencia y Arte de América Latina (UCAL) en el período 2021.2 en Lima, Perú.

Es importante indicar que, “parte de los elementos o subconjunto de una población que se selecciona para el estudio de esa característica o condición” (Carrillo, 2015, p.8). Particularmente en este estudio la muestra estará representada por los 46 estudiantes de la facultad de Comunicaciones de la Universidad de Ciencia y Arte de América Latina (UCAL) en el período 2021.2, constituyendo dos grupos: uno de estudio y otro de control, para efectos del estudio.

Se determinará gracias al tipo de muestreo estratificado (muestreo probabilístico) entre hombres y mujeres:

Género	N° de Población
Mujeres	23
Hombres	23
TOTAL	46

Fuente: Elaboración propia

5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la recolección de datos se utilizará la encuesta como técnica, la cual “es una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de obtener

mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población” (García, 2019, p.4). Por esa razón, se diseñó un cuestionario como instrumento, el cual determinará su confiabilidad bajo la metodología de no alterar los resultados, en efecto, es una medida de replicabilidad de los resultados de la investigación. Asimismo, el cuestionario está constituido por 24 ítems con cinco alternativas de respuestas tipo Likert (Nunca, Raramente, Ocasionalmente, Frecuentemente, Muy frecuentemente).

ANEXO 1 Cuestionario, primera variable

Alternativas de respuestas del cuestionario:

Nunca (N) | Raramente (R) | Ocasionalmente (O) | Frecuentemente (F) |

Muy Frecuentemente (MF)

Nº	Enunciados atendiendo las variables, dimensiones e indicadores	N	R	O	F	MF
-	Variable: Interacción Transmedia					
-	Dimensión: Factores estratégicos de los medios digitales					
-	Indicador: Redes sociales					
1	¿Has escuchado en las redes sociales (instagram, facebook, twitter) sobre la película?					
2	¿Cuántas veces has oído hablar de las teorías de la película?					
3	¿Con qué frecuencia ves propaganda de está película en redes sociales?					
-	Indicador: Impacto					
4	¿Está película es tema de conversación para ti?					
5	¿Con qué frecuencia hablas de ella?					
6	¿Te causa curiosidad saber novedades sobre ella?					
-	Dimensión: Contenidos interactivos del universo de la película					
-	Indicador: Audiencia					
7	¿Con qué frecuencia esperas una película de Marvel?					
8	¿Piensas ir a la noche de estreno de la película?					
9	¿Con qué frecuencia encuentras spoilers de la película?					
-	Indicador: Crossover					
10	¿Tienes expectativas en que se abra un multiverso en esta película?					
11	¿Has escuchado teorías sobre un posible crossover en la película?					
12	¿Cuántas veces has buscado información sobre la película?					

ANEXO 2 Cuestionario, segunda variable

Nunca (N) | Raramente (R) | Ocasionalmente (O) | Frecuentemente (F) |

Muy Frecuentemente (MF)

Nº	Enunciados atendiendo las variables, dimensiones e indicadores	N	R	O	F	MF
-	Variable: La película “Spider-Man: No way home”					
-	Dimensión: Historia de la franquicia					
-	Indicador: Trasfondo					
1	¿Cada cuánto ves al menos una película de Spiderman?					
2	¿Eres consumidor de cualquier contenido audiovisual que tenga que ver con Spiderman?					
3	¿Ves más de una vez en un mismo día una película de Spiderman?					
-	Indicador: Recopilación de los cómics de Marvel					
4	¿Lees cómics acerca de Spiderman?					
5	¿Con qué frecuencia lees algún cómic?					
6	¿Coleccionas cómics?					
-	Dimensión: Filtraciones no oficiales del filme					
-	Indicador: Spoilers					
7	¿Recibes de forma frecuente spoilers acerca de algún filme?					
8	¿Te gusta leer o ver spoilers antes del estreno de alguna película?					
9	¿Con qué frecuencia te aparece un spoiler en redes sociales(Instagram, Facebook, Twitter)?					
-	Indicador: Teorías					
10	¿Formas teorías constantemente por tu cuenta acerca del filme?					
11	¿Has leído teorías acerca de No Way Home?					
12	¿Tomas en cuenta y te crees las teorías sacadas por fans?					

Referencias Bibliográficas

- Anónimo, (2021). espanol.news. El trailer de No Way Home rompe el récord del tráiler más visto.
<https://espanol.news/el-trailer-de-no-way-home-rompe-el-record-del-trailer-mas-visto/>
- Atarama, T. , Menacho, N. (2018) Narrativa transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War. Revista de Comunicación vol.17 no.1.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-09332018000100003&lang=es
- Costa, L. (2019). El éxito del Universo Cinematográfico de Marvel: estrategias, claves y consecuencias. 2019, de Universitat Politècnica de València Sitio web:
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/128644/Costa%20-%20El%20%C3%A9xito%20del%20Universo%20Cinematogr%C3%A1fico%20de%20Marvel%3A%20estrategias%20y%20consecuencias..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cruz Villegas, S. (2017). El universo infinito de Marvel: traspasando los límites de la pantalla. Entretextos: revista electrónica de Promoción de la Cultura y la Educación Superior, 25, 108-113.
<http://entretextos.leon.uia.mx/num/25/PDF/Entretextos-25.pdf>
- Domingo, J. (2021). La investigación (auto)biográfica en educación. Unas coordenadas críticas. Aula Magna 2.0. [Blog]. Recuperado de:
<https://cuedespyd.hypotheses.org/8942>
- Europa Press. (2021). Marvel y Sony preparan dos sagas de Spiderman tras No Way Home: ¿Peter Parker o Miles Morales? |
- Europa Press. (2021). Spider-Man No Way Home: Revelado el tiempo que Tobey Maguire y Andrew Garfield aparecerán en la película.
- Fernanda, F. (Abril 16, 2021). Alfred Molina dice que No Way Home retomará la historia de Doc Ock desde su muerte en Spider-Man 2. Octubre 4. 2021, de La Tercera Sitio web:
<https://www.latercera.com/mouse/alfred-molina-dice-que-no-way-home-retomar-a-la-historia-de-doc-ock-desde-su-muerte-en-spider-man-2/>
- Forbes Staff (2021) ‘Spider-Man: No Way Home’: Conoce las teorías que trajo la revelación del trailer, Forbes México.
<https://www.forbes.com.mx/forbes-life/entretenimiento-trailer-oficial-spider-man-no-way-home-tom-holland/>
- Fragoso, Y. (2021). Spider-Man: No Way Home y otros estrenos de Marvel para cerrar el 2021 (s/f). El Sol de México | Noticias, Deportes, Gossip, Columnas.
- García, S. (2014). Una red transmedia para el hombre araña: A propósito de Spider-Man
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4719623>

- González, S. (2021, septiembre 9). Spider-Man: No Way Home: Andrew Garfield insiste en que no estará en la película. Meristation.
- Graves, S. (2018), El fenómeno de Marvel Studios: Dentro de un universo transmedia . Eds. Martin Flanagan y col. Bloomsbury, 201 <https://doi.org/10.1111/jpcu.12684>
- Hamish, H., Lazaridis, A., & Romero, A. (agosto 25, 2021). "Spider-man: No Way Home": fecha de estreno, reparto, trama, tráiler y más. octubre 4, 2021, de Techradar Sitio web: <https://global.techradar.com/es-es/news/spider-man-no-way-home-fecha-de-estreno-reparto-argumento-y-que-sabemos-hasta-ahora#:~:text=Spider%2DMan%20%3A%20No%20Way%20Home%3A%20detalles%20del%20argumento&text=La%20tercera%20pel%C3%ADcula%20de%20Spidey,del%20superh%C3%A9roe%20como%20Peter%20Parker.>
- Hernández, R., Fernández C., C., & Baptista L- P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed). <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Larrad David (2021). La película Spider-Man: No Way Home podría estar basada en este cómic de Marvel, Cinemascomic. <https://www.cinemascomics.com/la-pelicula-spider-man-no-way-home-podria-estar-basada-en-este-comic-de-marvel/>
- Lilia, C. F. A. (2015). Población y muestra. <http://ri.uaemex.mx/oca/view/20.500.11799/35134/1/secme-21544.pdf>
- Navas, S. (2021). ¿Y si 'Spider-Man: No Way Home' termina siendo una decepción? Dos dudas que nos genera el tráiler. Menzig. <https://www.menzig.es/a/spiderman-no-way-home-multiverso-expectativas/>
- Rada, N.(2021) Hipertextual. ‘Spider-Man: sin camino a casa’: las dudas y certezas que nos deja su primer tráiler. <https://hipertextual.com/2021/08/spider-man-sin-camino-a-casa-trailer-multiverso-villanos-dudas>
- Revista de comunicación (2018) vol 17 Narrativa transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático: Caso Civil War. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-09332018000100003
- Sánchez, A. (2021). Blog de Superhéroes. Análisis del trailer de Spider-Man: No Way Home. <https://blogdesuperheroes.es/peliculas-analisis-del-trailer-de-spider-man-no-way-home/>
- Scolari, C. (2015) Glosario Social Expandido, Definición “Transmedia” <https://www.youtube.com/watch?v=5O2Atq2PqZw>

Vera, K. (2019). Narrativa transmedia y su adaptación en la publicidad.<http://hdl.handle.net/20.500.12423/3631>

Zorrilla, M. (2021), Espinof. 'Spider-Man: Sin camino a casa' destroza el récord de 'Vengadores: Endgame' del tráiler más visto de la historia <https://www.espinof.com/otros/spider-man-camino-a-casa-destroza-record-vengadores-endgame-trailer-visto-historia>

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

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y nombres: Alonso Eduardo Chonlon Guarnizo
Código: U2020111469 D.N.I.: 71523069 Teléfono: 934485725
Correo electrónico : alonsito-eduardo@hotmail.com

2. DATOS ACADÉMICOS

Facultad: Comunicaciones
Carrera profesional: Comunicación y Periodismo
Curso que desarrolla: Metodología de la Investigación

3. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título: El desarrollo de la transmedia más allá del cine: “Spider-Man: No way home”

Ciclo de edición: 4to ciclo

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). X

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 Chonlon Guarnizo, Alonso Eduardo con DNI N°71523069, estudiante del curso de Metodología de la 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, 3 de diciembre de 2021

Alonso Chonlon.

Firma del autor

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

7. DATOS PERSONALES

Apellidos y nombres: López Dominguez, Adriana Alesandra
Código : 2019110192 D.N.I.: 77351127 Teléfono: 970661316
Correo electrónico:

8. DATOS ACADÉMICOS

Facultad: Comunicaciones
Carrera profesional: Comunicación Audiovisual y Cine
Curso que desarrolla: Metodología de la investigación

9. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título: El desarrollo de la transmedia más allá del cine: “Spider-Man: No way home”

Ciclo de edición: 4° ciclo

10. 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:

11. ¿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). X

No

12. ¿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 López Dominguez, Adriana Alesandra con DNI N°77351127, estudiante del curso de 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

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

13. DATOS PERSONALES

Apellidos y nombres: Lopez Martel Mariana de las Mercedes
Código: U2019110660 D.N.I.: 75765557 Teléfono:
Correo electrónico: mdlopezm@crear.ucal.edu.pe

14. DATOS ACADÉMICOS

Facultad: Comunicación
Carrera profesional: Comunicación Audiovisual y Cine
Curso que desarrolla: Metodología de la Investigación.

15. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título: El desarrollo de la transmedia más allá del cine: “Spider-Man: No way home”

Ciclo de edición:

16. 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:

17. ¿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). X

No

18. ¿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 Mariana de las Mercedes Lopez Martel con DNI N° 75765557 estudiante del curso comunicación Audiovisual y Cine 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

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

19. DATOS PERSONALES

Apellidos y nombres: Meléndez Arévalo Mayra
Código: U2018109663 D.N.I.: 72307143 Teléfono: 978227096
Correo electrónico: mamelendeza@crear.ucal.edu.pe

20. DATOS ACADÉMICOS

Facultad: Comunicaciones
Carrera profesional: Comunicación audiovisual y cine
Curso que desarrolla: Metodología de investigación

21. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título: El desarrollo de la transmedia más allá del cine: “Spider-Man: No way home”

Ciclo de edición:

22. 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:

23. ¿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). X

No

24. ¿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 Mayra Meléndez Arévalo con DNI N° 72307143 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

Mayrameléndez

Firma del autor

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

25. DATOS PERSONALES

Apellidos y nombres: Nichol Maria Nuñez Campos
Código:2019110456 D.N.I.:73335285 Teléfono: 912153668
Correo electrónico: nmnunezc@crear.ucal.edu.pe

26. DATOS ACADÉMICOS

Facultad: Comunicación y Diseño
Carrera profesional: Comunicación y Publicidad Transmedia
Curso que desarrolla: Metodología de Investigación

27. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título: El desarrollo de la transmedia más allá del cine: “Spider-Man: No way home”

Ciclo de edición: Cuarto

28. 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:

29. ¿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). X

No

30. ¿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 Nichol Maria Nuñez Campos con DNI N° 73335285, 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

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

31. DATOS PERSONALES

Apellidos y nombres: Nuñovero Landavery, Bruno Adrian
Código:2019210769 D.N.I.:72094522 Teléfono: 984014770
Correo electrónico: nmnunezc@crear.ucal.edu.pe

32. DATOS ACADÉMICOS

Facultad: Comunicación
Carrera profesional: Comunicación audiovisual y cine
Curso que desarrolla: Metodología de Investigación

33. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título: El desarrollo de la transmedia más allá del cine: “Spider-Man: No way home”

Ciclo de edición: 4to Ciclo

34. 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:

35. ¿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). X

No

36. ¿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, Bruno Adrian Nuñovero Landavery con DNI N° 7, 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

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

37. DATOS PERSONALES

Apellidos y nombres: Mauricio Saldaña Anci
Código: 2019110328 D.N.I.: 76399223 Teléfono: 945887389
Correo electrónico: gmsaldanaa@crear.ucal.edu.pe

38. DATOS ACADÉMICOS

Facultad: Comunicaciones
Carrera profesional: Comunicación Audiovisual y Cine
Curso que desarrolla: Metodología de la Investigación

39. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título: El desarrollo de la transmedia más allá del cine: “Spider-Man: No way home”

Ciclo de edición: 5to Ciclo

40. 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:

41. ¿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). **X**

No

42. ¿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 Mauricio Saldaña Anci con DNI N°76399223, 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

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

43. DATOS PERSONALES

Apellidos y nombres: Tello Carbonel; Solanyely Schiksal
Código: 2019109925 D.N.I.:74867430 Teléfono: 987774269
Correo electrónico: sstelloc@crear.ucal.edu.pe

44. DATOS ACADÉMICOS

Facultad: Comunicaciones
Carrera profesional: Comunicación Audiovisual y cine
Curso que desarrolla: Metodología de Investigación

45. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título: El desarrollo de la transmedia más allá del cine: “Spider-Man: No way home”

Ciclo de edición: 5to Ciclo

46. 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:

47. ¿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). X

No

48. ¿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 Solanyely Tello Carbonel con DNI N°74867430, 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 del 2021.


Firma del autor