

FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS
DIGITALES**

“PERCEPCIÓN DEL ESPECTADOR SOBRE EL
DISCURSO NARRATIVO DEL CINE DISTÓPICO.
CASO: PELÍCULA CONTAGIO”

Tesis para optar el título profesional de:

**LICENCIADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN
MEDIOS DIGITALES**

Autor:

Cesar Augusto Chupillon Garcia

Asesor:

Mg. Troy Requena Portella

<https://orcid.org/0000-0003-4445-2212>

Lima - Perú

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	Norma Caldas Gayoso	44126942
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 2	Norka Del Pilar Segura	41163071
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 3	Jean Pierre Galvez	45143983
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

INFORME DE SIMILITUD

CESAR AUGUSTO CHUPILLON GARCIA N0067890

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorioacademico.upc.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	kupdf.net Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1%

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mis padres y mi familia,
pues durante toda mi etapa universitaria han sido de
bendición y de ayuda para cumplir todas mis metas
trazadas.

AGRADECIMIENTO

Agradecer primeramente a Dios por haberme dado las
fuerzas para seguir adelante, porque toda cosa que yo
logre es por la gracia de él.

Agradecer a mi asesor Troy Requena Portella por el
apoyo constante para desarrollar y completar el presente
trabajo de investigación.

Y también agradezco a mis padres y a mi familia, quienes
en todo momento me apoyaron, y sobre todo creyeron
en mí.

TABLA DE CONTENIDO

JURADO EVALUADOR	2
INFORME DE SIMILITUD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
TABLA DE CONTENIDO	6
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE FIGURAS	8
RESUMEN	9
ABSTRACT	10
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	11
1.1. Realidad problemática	11
1.2. Formulación del problema	29
1.3. Objetivos	29
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	30
CAPÍTULO III: RESULTADOS	35
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	55
REFERENCIAS	62
ANEXOS	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1: Aproximación a la realidad	35
Tabla N°2: Exageración de la realidad	38
Tabla N°3: Procesamiento informativo	40
Tabla N°4: Experiencias previas	43
Tabla N°5: Expectativas	45
Tabla N°6: Factores semejantes en el origen	46
Tabla N°7: Similitudes entre la Covid-19 y Mev-1	49
Tabla N°8: Novedad	51
Tabla N°9: Aprendizaje	52

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Afiche de película <i>Matrix</i>	12
Figura 2. Escena de película <i>Metrópolis</i>	12
Figura 3. Afiche de película <i>Equilibrium</i>	14
Figura 4. “V”, personaje de la película <i>V de Vendetta</i>	14
Figura 5. Escena de persona con mascarilla, película <i>Contagio</i>	18
Figura 6. Escena del gobierno, película <i>Contagio</i>	19
Figura 7. Escena del gobierno y fuerzas armadas, película <i>Contagio</i>	19
Figura 8. Escena de desabastecimiento, película <i>Contagio</i>	20
Figura 9. Afiche de la película <i>Flu</i>	25
Figura 10. Afiche de la película <i>The Divide</i>	26
Figura 11. Interés por la película <i>Contagio</i>	27
Figura 12. Fake new de cuerpos lanzados en el mar en Ecuador	30
Figura 13. Fake new de la ivermectina	30
Figura 14. Afiche de la película <i>Contagio</i>	34

RESUMEN

El cine cumple una función de transmitir mensajes a través del discurso narrativo de sus películas. Uno de ellos es el cine distópico, pues en sus relatos nos invita a reflexionar sobre posibles escenarios indeseables que la sociedad puede llegar a enfrentar. En base a ello, se planteó como objetivo analizar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 a 26 años en 2021. A través de la metodología cualitativa, se realizó un estudio de caso de la película Contagio, seleccionando como técnica la entrevista semiestructurada y como instrumento una guía de preguntas. Realizando las entrevistas a 13 personas que cumplan con el perfil requerido. A partir de ello, se logró encontrar que el discurso narrativo de la película Contagio tiene un grado de ficción, pero también está basado en contextos reales. Permitiendo que el espectador, a través de sus experiencias previas en una pandemia, pueda identificar ciertos hechos del film y lo relacione con los sucesos que ocurrieron durante el contexto del Covid-19. De esta manera, el film influencia y concientiza la percepción del público, haciendo que ellos adopten y mejoren aquellas acciones que visualizaron y lo apliquen en su realidad.

PALABRAS CLAVES: contagio, cine distópico, discurso narrativo, percepción, pandemia.

ABSTRACT

The cinema fulfills a function of transmitting messages through the narrative discourse of its films. One of them is dystopian cinema, because in its stories it invites us to reflect on possible undesirable scenarios that society can face. Based on this, the objective was to analyze how the narrative discourse of dystopian cinema influences the perception of the viewer from 18 to 26 years of age in 2021. Through qualitative methodology, a case study of the film Contagio was carried out, selecting the semi-structured interview as a technique and a question guide as an instrument. Interviewing 13 people who meet the required profile. From this, it was possible to find that the narrative discourse of the film Contagio has a degree of fiction, but it is also based on real contexts. Allowing the viewer, through their previous experiences in a pandemic, to identify certain facts of the film and relate it to the events that occurred during the context of Covid-19. In this way, the film influences and raises awareness of the public's perception, making them adopt and improve those actions that they visualized and apply it in their reality.

KEYWORDS: *contagion, dystopian cinema, narrative discourse, perception, pandemic.*

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

A través de la historia, el cine ha tomado un gran papel como medio de comunicación audiovisual, pues a partir del contenido narrativo da a conocer nuevas perspectivas en la audiencia. El mensaje de la película incita a que el espectador se identifique con el contexto ficticio, permitiendo este genere nuevos conceptos sobre determinados hechos e influya en su toma de decisiones (Morales, 2017).

Según Izaguirre & Grijalva (2015) y Morales (2017), en sus respectivos estudios, indican que el cine se dirige principalmente a las masas, estableciendo un vínculo directo con el espectador y la sociedad de un determinado contexto. Por ello se logra que la persona pueda relacionar la ficción fílmica con acontecimientos de la vida real. Aquella relación es provocada por las emociones y situaciones que se observan en el discurso narrativo de la película. La audiencia toma conciencia del contexto visualizado en las escenas, y para interpretar la narrativa, pone su vida real como ejemplo.

Las películas no sólo son transmisores de imágenes y sonidos, sino producen ideas y conceptos (Martins & Estaún, 2011). Aquellos conceptos representados en las escenas de ficción provocan en el espectador potenciales patrones de conducta e influyen en sus percepciones y comportamiento de su vida real (Abad, y otros, 2016). Los autores coinciden que la difusión de imágenes y sonidos por parte de las películas van más allá, pues su función principal es que, a través de aquellos recursos, el film pueda intuir en las percepciones y comportamientos de la audiencia.

En el estudio de Salinas & García (2017), concluyeron que la visualización de una película puede cambiar las percepciones de una audiencia respecto a un determinado lugar turístico. En un inicio, los participantes consideraban a la ciudad de Río de Janeiro (Brasil) como una ciudad insegura y poco atractiva para ir a realizar un viaje turístico. Tras la visualización del film animado Río, los participantes cambiaron su creencia inicial sobre aquella ciudad y se convirtieron en potenciales turistas de la ciudad de Río de Janeiro (Brasil), ya que el discurso narrativo, los personajes y efectos de animación de la película, fueron herramientas claves para que se logre este proceso.

Asimismo, en el estudio de Aguilera, Acosta, & García (2020) dan a conocer que la percepción sobre el concepto de jubilación en un grupo de trabajadores retirados pudo ser modificado tras visualizar un listado de 25 películas. Pues previamente, ellos calificaban el término de jubilación como “descanso”, pero tras finalizar el estudio y la proyección de las películas, cambiaron su percepción sobre el término, denominándolo como “alegría”. El factor clave para conseguir aquel logro fue que los participantes se sintieron identificados con el discurso narrativo de las escenas, colocando su situación real como referente más próximo para la interpretación de la historia.

El cine utiliza diferentes géneros narrativos para influir en la percepción de la audiencia. Uno de ellos es el cine distópico, pues el contenido de sus relatos nos invita a reflexionar sobre posibles escenarios que la sociedad puede enfrentar.

Vielma (2019) señala que la distopía es el contraste de la utopía. Pues, la utopía hace referencia a un mundo deseable y un buen lugar para vivir. Mientras que la distopía se basa en un escenario no deseable. Generalmente, estos contextos se ven en los films de ciencia ficción.



Figura 1: Afiche de película Matrix (Fuente: Google)

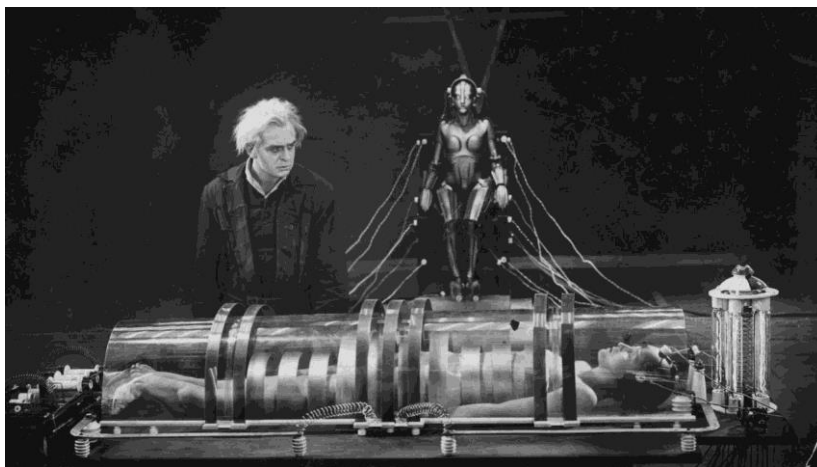


Figura 2: Escena de la película Metropolis (Fuente: Google)

1.1.1 Antecedentes

Respecto a los antecedentes, Ñaupas, Mejía, Novoa & Villagómez mencionan que allí: “Se indican las investigaciones documentales, hemerográficas realizadas en el ámbito

local, nacional o internacional, revisando las tesis de investigación sustentadas en las universidades y/o los informes de investigación” (Ñaupas, Mejía Novoa & Villagómez, 2013, p. 173).

Según Núñez, Marquina, León, & Sánchez (2017), este proceso permite conocer lo que se sabe hasta la actualidad acerca del tema a investigar. Además, luego de la indagación a los estudios previos de los autores consultados, permite enlazar los resultados más destacados y la conclusión que cada autor llegó.

Antecedentes nacionales

Panana (2016), en su tesis de licenciatura titulada *La estética y el discurso del miedo social contemporáneo: Análisis de la representación discursiva y estética de la atmósfera distópica totalitaria, en dos películas del siglo XXI, “Equilibrium” (2002) y “V for Vendetta” (2005)*, realizada en Perú, propuso conocer las características del discurso narrativo y estético de films distópicos. Para ello se utilizó la metodología cualitativa, escogiendo dos películas del siglo XXI como unidad de análisis, para reconocer y estudiar los elementos y el relato de las historias. Los resultados indicaron que los conflictos que los medios de comunicación difunden, provocan miedo y generan pánico social, pero a la vez se vuelven inspiraciones para la creación de narrativas de los realizadores audiovisuales. Destaca cuatro miedos principales que influyen en la construcción de guiones para películas distópicas. Entre ellas están: miedo a los conflictos de guerra, uso de armas y posibles catástrofes nucleares, enfrentamiento biológico y, por último, atentado de terroristas

internacionales entre potencias mundiales para implantar autoridad sobre el resto de naciones.



Figura 3: Afiche de película Equilibrium (Fuente: Google)

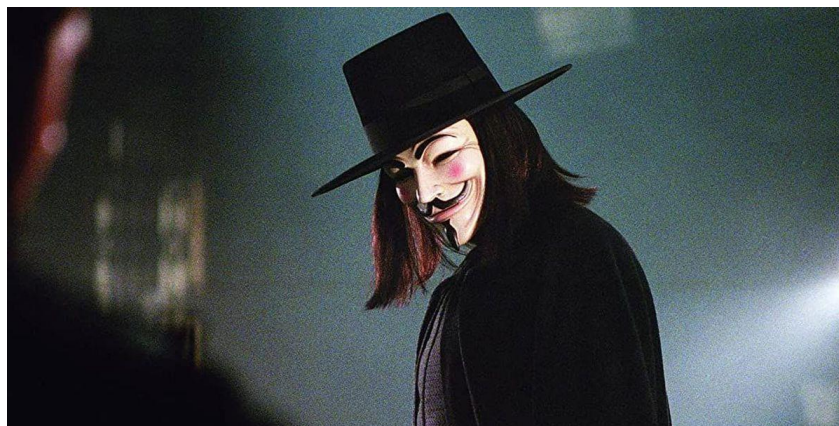


Figura 4: "V", personaje de la película V de Vendetta (Fuente: Google)

Por otra parte, Montauban (2019) en su tesis de magíster titulado *Los zombies están aquí. Prácticas culturales del fandom The Walking Dead – Perú*, buscó conocer la afición de miembros que integran el grupo de TWD a partir del consumo por aquel producto audiovisual. Para ello, utilizó el enfoque cualitativo y en su trabajo de campo realizó entrevistas a los miembros del fandom para saber sus percepciones y motivaciones para integrar este movimiento cultural. Uno de los hallazgos principales fue que el contenido narrativo de *The Walking Dead* muestra un contexto en donde los humanos deben de reinventarse y buscar soluciones para poder sobrevivir a la amenaza zombi. Aquella trama se convirtió en el principal motivo de identificación que los miembros del fandom detallaron, construyendo un movimiento cultural a través de un discurso ficticio.

De forma similar, Obando (2022) en su tesis de licenciatura titulada *Guion de cortometraje de docuficción basado en las vivencia durante la pandemia del covid-19 en el distrito de La Victoria*, construyó un guion de cortometraje basado en sucesos y problemáticas a causa de la pandemia por el covid 19. El autor utilizó la metodología cualitativa, empleando la técnica de la entrevista. Los participantes fueron: 20 pobladores del distrito de La Victoria (Chiclayo), 2 autoridades del sector y 2 expertos en el ámbito del cine. Los resultados indicaron 3 factores que fueron alterados en el distrito: salud, social y económico. Con respecto al factor salud, se refiere a personas o familiares que enfermaron por covid-19. En el factor social, se relaciona a la cuarentena que se vivió en el Perú. Finalmente, en el factor económico muchos habitantes que generaban ingresos como independientes, fueron impedidos de realizar sus actividades laborales debido a la cuarentena. Todos esos datos fueron utilizados para escribir el guion literario del cortometraje, así como para la construcción de los personajes, la elección de las locaciones,

los diálogos y el estilo de vida que acontece en la historia. El objetivo de realizar el cortometraje de docuficción fue un construir un discurso narrativo que se asemeje a la realidad de las vivencias que acontecieron en el distrito de La Victoria (Chiclayo), pues destaca que el guion debe de reflejar factores comunes de la realidad, pues las historias se crean a partir de los sucesos del día a día en la sociedad.

También, Alva (2020) en su tesis de licenciatura titulado *Percepción del discurso narrativo de la película Joker en jóvenes de 14 a 18 años del Centro Comercial Arenales, Lima 2022*, tuvo como objetivo demostrar la percepción del discurso narrativo del film Joker. Obteniendo como resultado que el 88% de los encuestados afirman que la historia los sumerge a un universo ficticio parecido a la realidad. Asimismo, respaldan el discurso narrativo de la película, pues los espectadores logran identificarse con los acontecimientos y componentes presentados en el film.

Antecedentes internacionales

Vicente, Álvarez, & Riaño (2020) señalan que las pandemias es una categoría dentro de la distopía. Tanto el cine y la literatura han servido como vehículos para dar a conocer este tipo de narrativa, basadas en enfermedades de la realidad y otras que nacían producto de la ciencia ficción. Sin embargo, los autores se cuestionan al hacer la reflexión si este tipo de películas habrían sido un presagio para la pandemia del coronavirus. Además, se analiza como la Covid-19 ha provocado graves consecuencias a nivel global y emocional. Concluyendo que más adelante, el cine y la literatura tendrán como referencia, para crear sus productos de ciencias ficción, los hechos reales de la pandemia.

Sin embargo, Grande (2020) menciona que el discurso narrativo sobre desastres biológicos o pandemias, de forma visual y verbal, contribuyen a una educación audiovisual

y sanitaria. La reflexión y toma de conciencia son lecciones que aportan este tipo de films. Además, las personas que consumen este tipo de productos audiovisuales utilizan su imaginación para situarse en el contexto ficticio de los personajes. Lo que provoca en los espectadores una reacción inmediata de las posibles acciones que ellos tomarían si estuvieran en los zapatos del protagonista en un contexto de pandemia.

También, Juanes (2020) indica en su estudio que la producción de contenido cinematográfico, basados en pandemias, tiene una influencia positiva en la sociedad. Pues incentiva a la sensibilización de las personas con respecto a las medidas sanitarias, provocando que ellos puedan difundir e incentivar información que aporte a respetar los protocolos de bioseguridad ante un contexto de pandemia. Además, menciona que dichas narrativas concientizan en elaborar mejores estrategias para controlar y prevenir futuras pandemias. Así como establecer un correcto sistema de comunicación hacia las personas, con el fin de que tengan la información necesaria para controlar oportunamente la enfermedad con las medidas de prevención.

De la misma forma, Lau, Balcazar, & Porras (2020) indican en su estudio que las películas son herramientas que sensibilizan a la población con respecto a temas de salud. Sin embargo, ellos precisan que el espectador tiene que saber diferenciar entre lo real y la ficción. Así evitará confusiones y equivocadas convicciones.

Según Méndez & Rodríguez (2016) mencionan que el cine aborda temáticas sobre las preocupaciones y miedos de la sociedad. Temas relacionados a enfermedades infecciosas son las más representativas en el séptimo arte, tales como la tuberculosis, la peste o la gripe AH1N1. Pero por lo general, estos films eran muy alejados de la realidad durante el discurso narrativo en la representación sanitaria y evolutiva de la enfermedad. Sin embargo, indican

que la película Contagio (2011) representa un panorama más real tras el brote de un virus mortal. En aquella película no fue necesario utilizar escenas apocalípticas o efectos especiales, pues el desarrollo de la trama era muy cercano a un contexto de emergencia sanitaria.



Figura 5: Escena de persona con mascarilla, película Contagio (Fuente: Google)

También, Tuesca, Rodríguez, & Moreno (2020), en su investigación, indican que de los 131 participantes, el 56% mencionan que la película Contagio refleja una cruda realidad. Un 49.6% indican que este film influencia en modificar su comportamiento ante las medidas de prevención. Otro hallazgo está relacionado a que los participantes creen que el cine que aborda temáticas de epidemias o virus, tiene como referencia rasgos de la realidad.

Asimismo, Melguizo, Cruz, & Tamayo (2020) indican que la película Contagio refleja la falta de capacidad de las autoridades sanitarias de controlar enfermedades altamente infecciosas. Pues aquella película se desarrolló luego de la gripe AH1N1 del 2009. Los autores identificaron una serie de categorías dentro de la película. En primer lugar, los medios de comunicación, aquellos recogen la información parcializada de parte de las

autoridades, pues ellos mantienen silencios o no son transparentes en lo que comunican a la prensa.



Figura 6: Escena del gobierno, película Contagio (Fuente: Google)



Figura 7: Escena del gobierno y fuerzas armadas, película Contagio (Fuente: Google)

Provocando que aparezcan blogueros en internet con la misión de hacer frente a las autoridades políticas, pero también influyendo a sus seguidores en creer en teorías conspirativas para lucrar con productos milagrosos para combatir el virus. En segundo lugar, la comunidad, en ellos se enfatiza la inquietud y preocupación por la aparición de un virus mortal, pues no existía un tratamiento a corto plazo y la única solución eran las cuarentenas y confinamiento de las ciudades. Finalmente, la escases y distribución de recursos, pues en la película los alimentos para los ciudadanos se agotaban y muchos entraban en pánico por no tener que comer.



Figura 8: Escena de desabastecimiento, película Contagio (Fuente: Google)

Asimismo, para la distribución de la vacuna, se optó por realizar un sorteo parecido a una lotería según la fecha de nacimiento, decisión que plasma la complejidad de distribución y aplicación de las dosis para miles y millones de personas.

Sin embargo, Korstanje (2012) en su estudio detalla algo importante sobre la película *Contagio*. Pues se relaciona al país de origen del virus Mev-1 del film. El autor indica que China siempre ha sido caracterizado por ser un lugar que carece casi siempre de medidas de

higiene y sostiene que el cine ha construido en los espectadores un pensamiento que apunta a China como un lugar de peligro inminente, pues la mayoría de las enfermedades virales o bacterianas son provenientes de ese país.

1.1.2 Bases Teóricas

Con respecto al concepto de Distopía, Aulestia & Páez (2017) lo definen como visiones de un tiempo o contexto futuro caracterizado por el caos en el mundo, imperfección, autoritarismo, destrucción de la ecología, sobrepoblación, invasión zombi, extinción de los seres humanos, etc. Muy a diferencia de la utopía, que es un opuesto luminoso de la oscura y temible distopía.

En base al discurso narrativo. De acuerdo a Bassols & Torrent (1997) citado en Pavez, Coloma, & Maggiolo (2008) “se entiende por discurso narrativo un conjunto de oraciones organizadas coherentemente que alude a una sucesión de acontecimientos, relacionados temporal y causalmente, y caracterizados por su complicación y orientación hacia una resolución” (p. 16).

Aquellos acontecimientos pueden desarrollarse tanto el campo de la ficción y en los sucesos reales. Por lo tanto, el discurso narrativo se divide en dos tipos: discurso ficticio y discurso no ficticio. El discurso ficticio son los sucesos creados por el emisor y que no han ocurrido en la realidad. El discurso ficticio posee dos componentes importantes. Primero, el discurso verosímil. Se refiere a un contexto o hechos que no han ocurrido pero que pueden llevarse a cabo en la realidad. Mientras que en el discurso inverosímil es todo lo contrario. Pues los acontecimientos narrados no pueden ocurrir en un contexto real. Mientras que, en el discurso no ficticio, se narra acontecimientos que han ocurrido en la realidad. Hechos

reales plasmados en las noticias, televisión, diarios, entre otros (Pavez, Coloma & Maggiolo, 2008).

Galván, Mendivelson, & Betancourt (2015) señalan que en el discurso narrativo existe un conjunto de elementos que permite el desarrollo de los acontecimientos, tales son: inicio, nudo y desenlace.

Talledo & Vera (2019) definen al inicio como el momento para poder presentar los elementos narrativos como los rasgos del personaje, el contexto de las acciones y detallar el acontecimiento que origina la trama. En el desarrollo se expone la problemática del relato y se visualiza su evolución hasta alcanzar al punto máximo y llegar finalmente al desenlace. En este último punto, se logra resolver el conflicto y la intriga que formaron parte de toda la historia.

Con respecto al concepto de percepción, Robbins & Judge (2009) lo definen como un proceso en la cual, la persona organiza e interpreta aquellas impresiones que sus sentidos recogen y logran darle un significado. Cabe destacar que la percepción que cada individuo pueda tener con respecto a un determinado tema o situación, puede ser muy distinta a la realidad objetiva.

Oviedo (2004) señala que la percepción, en un primer momento, establece el ingreso de la información, y más adelante la persona pueda procesar dicha información obtenida y de esta manera forme sus propios juicios, categorías o conceptos.

Robbins & Judge (2009) mencionan que existen tres factores claves de la percepción. El primero, receptor, en este factor se encuentran las características del individuo, tales como su personalidad, motivos, intereses, expectativas, experiencias del pasado.

Detrás de cada ojo que descubre la realidad hay un laberinto de creencias, hábitos, actitudes, experiencias y expectativas que procesa los estímulos, genera conceptos y determina los actos que realizamos en el ambiente (Manucci, 2004, p. 2-3).

También, Oviedo (2004) indica que la Gestalt propone la relación sujeto-objeto, siendo el sujeto el responsable de poder recoger y extraer información importante de dicho objeto percibido. Esta información esencial del objeto permite que este pueda diferenciarse de otros.

Por tanto, el siguiente factor que propone Robbins & Judge (2009) es el objeto percibido, la cual tiene las siguientes características: novedad, similitud, tamaño, sonidos, proximidad, movimiento y entorno. Estos influyen en la atención del individuo que los visualiza, pues la persona pone más atención en figuras u objetos atractivos, similares o novedosos.

Asimismo, Vargas (1994) indica que la percepción está relacionada con la situación histórico-social, pues posee ubicación de espacio y tiempo.

Por consiguiente, Robbins & Judge (2009) proponen el factor de la situación, pues su importancia radica en el contexto en la que el espectador observa el objeto, pues la iluminación, ubicación u otro factor situacional influye en la percepción de la persona frente al objeto percibido. Entre sus características están la atmósfera social, atmósfera laboral y el tiempo.

1.1.3 Justificación

En presente trabajo es una investigación de carácter cualitativo que contiene el análisis de dos variables: discurso narrativo y percepción.

La finalidad del presente estudio es analizar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador.

Por un lado, está la variable de percepción, proceso que permite que el espectador pueda recoger la información obtenida y elabore sus propios juicios y/o conceptos sobre un determinado tema o suceso. Las creencias, experiencias y expectativas influyen en el proceso de generar aquellos conceptos.

Estos conceptos serán construidos a través de la segunda variable de estudio, el discurso narrativo. La cual aborda una serie de acontecimientos que suceden en la ficción (películas) o en hechos reales.

El espectador debe de analizar el objeto, en este caso la película *Contagio*, para que pueda identificar el tipo de discurso narrativo que representa.

Es relevante señalar que la película *Contagio* pertenece al género distópico y este tipo de productos cinematográficos construyen escenarios futuristas y caóticos para el ser humano.

Debido a ello, el espectador deberá asociar si los elementos presentados en el objeto percibido (película), están relacionados con un discurso inverosímil, verosímil o en hechos reales.

Es importante también la situación en la que el espectador ha visualizado el *film*, pues el factor situacional o atmósfera social influye en la percepción. En base a ello, la pandemia del Covid-19 ha sido el contexto en la que se ha desarrollado el proceso de percepción.

Además, la película está basada en un escenario de pandemia causada por el virus Mev-1, siendo este un factor muy similar al contexto de pandemia que se vivió en el 2021.

La coyuntura a nivel nacional e internacional está situada en un contexto distópico a causa del Covid-19. En base a ello, Grande (2020) señala que el cine da a conocer escenarios improbables que la humanidad enfrentaría. Sin embargo, actualmente las películas distópicas, basadas en pandemias o desastres biológicos, se han convertido en narraciones mucho más probable que ocurran en la realidad.

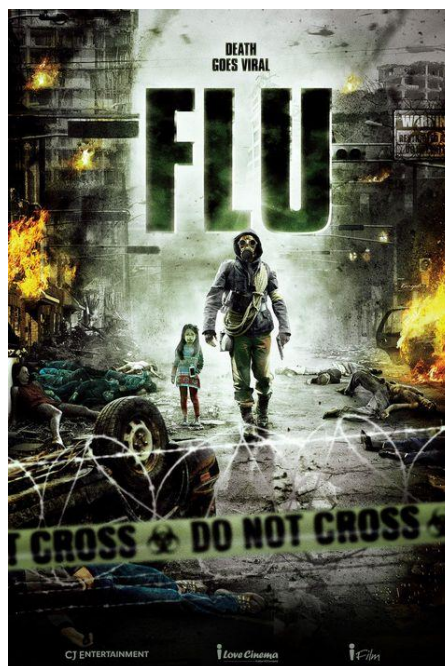


Figura 9: Afiche de la película Flu (Fuente: Google)



Figura 10: Afiche de la película The Divide (Fuente: Google)

Por ello, resulta pertinente e interesante analizar la manera en que esta película puede generar distintas percepciones en los espectadores por medio del discurso narrativo.

Dentro de la narrativa de la película, se pueden encontrar valores positivos o negativos que pueden influenciar en la percepción del espectador.

De acuerdo con la selección de la película *Contagio*, se tomaron varios puntos en cuenta. Según una publicación en el sitio web Ecommerce News, Bravo Tejada (2020) precisa, bajo los datos de Osiptel, que el consumo de Netflix durante el confinamiento del mes de marzo de 2020 creció a un 107%. Esta cifra representa un crecimiento de consumo por parte de los usuarios de Netflix, dedicando una gran cantidad de tiempo en búsqueda y reproducción de películas.

Asimismo, Palou (2020), en un artículo de la UOC (Universitat Oberta de Catalunya), indica que entre las búsquedas más populares en Netflix fueron películas relacionadas a contextos distópicos como: pandemias, distopías futuristas, contagios, apocalipsis.

Entre aquellas películas distópicas en tendencia, se seleccionó la película *Contagio* (2011), dirigida por Steven Soderbergh. Pues Según Google Trends, en base a los datos recopilados por CinemaBlend, el interés por parte de los consumidores hacia la película *Contagio* ha crecido en un 89%, logrando un alcance mayor con respecto a su estreno original en el 2011 (RPP Noticias, 2020).



Figura 11: Interés por la película Contagio (Fuente: RPP)

De acuerdo con la importancia metodológica del presente estudio, en la la sección de recolección de datos se consideró como técnica la entrevista semiestructurada, y como instrumento se utilizó una guía de preguntas, las cuales fueron elaboradas a partir de los indicadores de cada variable de estudio. Permitiendo recoger las declaraciones de cada participante.

Para el análisis de datos se usó la técnica de análisis comparativo, y como instrumento se emplearon tablas, esto ha permitido observar, comprender y ordenar las distintas respuestas de las entrevistas en base a categorías. Siendo los recursos más adecuados para el desarrollo de los resultados.

Finalmente, esta investigación tiene importancia para la contribución en el campo audiovisual, pues el cine distópico aprovecha sus recursos narrativos para reflejar posibles escenarios lejanos que el mundo podría afrontar en un futuro. Esto permite que el espectador pueda construir sus propias percepciones, conceptos o juicios sobre los acontecimientos que visualiza en las escenas de la película *Contagio* (objeto percibido) y la relación que existe entre el contexto del film y la pandemia actual del covid 19 (situación).

1.2. Formulación del problema

¿Cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021?

1.3. Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Analizar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021.

1.3.2 Objetivos específicos

- Describir cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción de los jóvenes de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021 a través del objeto percibido.

- Detallar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción de los jóvenes de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021 a través de la situación.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

En la presente investigación se utilizará el método cualitativo, que, según Hernández, Baptista, & Fernández (2014) se emplea para comprender ciertos fenómenos, investigando desde la percepción de los participantes de acuerdo al contexto que lo rodea y conocer sus interpretaciones, significados y opiniones.

Se ha seleccionado el estudio de caso. López (2013) lo define como una herramienta importante para el desarrollo de investigación, pues su fortaleza se encuentra en poder conocer, registrar y describir la manera en que reaccionan los participantes involucrados con el caso a estudiar.

El caso seleccionado para la investigación es la película *Contagio* (2011) dirigido por Steven Soderbergh.

Aquel film refleja la situación de actualmente se vive en el mundo a raíz del coronavirus. Pues en su discurso narrativo se narra un contexto de transmisión de la enfermedad de humano a humano, siendo las manos el vehículo por donde el virus recorre desde Hong Kong hasta expandirse por otros países. También se narra las herramientas que utilizan para hacer frente al virus Meningoencefalitis (MEV-1), inspirado originalmente en el virus AH1N1. El uso de mascarillas, exceso de contagios, desesperación por medicamentos, fake news sobre curas efectivas, la gestión del gobierno con el proceso de vacunación y la manera en el que se originó aquel virus, permite que estas situaciones estén muy relacionadas al contexto del covid-19.



Figura 12: Fake new de cuerpos lanzados en el mar en Ecuador (Fuente: Twitter)

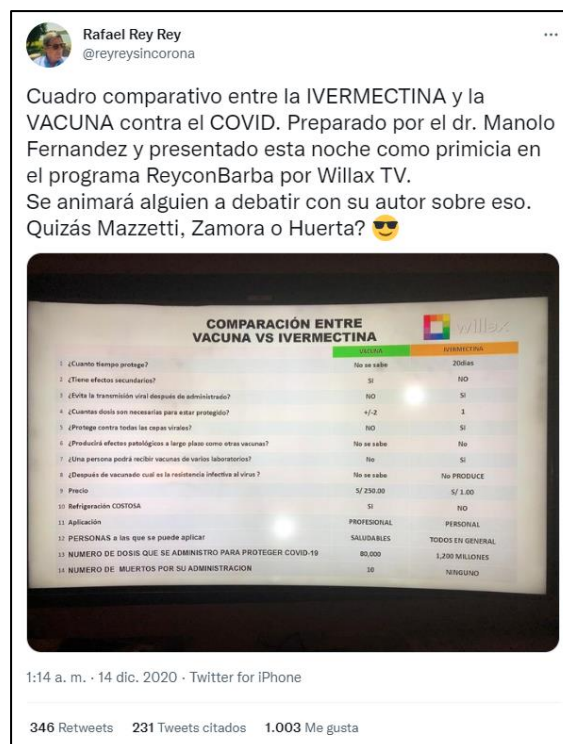


Figura 13: Fake new de la ivermectina (Fuente: Twitter)

Por ello, en la presente investigación, aplicando el estudio de caso se estudiarán las percepciones de un grupo de personas que cumplan con el perfil que se mencionará más adelante.

2.2.Fuentes

Según Datum Internacional, durante el año 2020 en Perú, se incrementó el uso de plataformas de *streaming* como Netflix. Además, mencionan que las edades del público que consume activamente estos servicios son entre 16 a 24 años en su mayoría (Contenttu, 2020).

Además, según la Encuesta Nacional de Hogares (ENAH) en el 2020, indicó que en el tercer trimestre de ese año, el 73% de peruanos, a partir de los 6 años, contaban con acceso a internet desde sus dispositivos móviles, con mayor incidencia en Lima Metropolitana, llegando a un 83.4% en comparación de todo el país (Guzmán, 2021).

Por ello, las fuentes que se ha seleccionado para el estudio deben cumplir con algunos criterios. Los participantes son hombres y mujeres. Su perfil debe estar incluido en el rango de edad entre 18 a 26 años, residentes en Lima Metropolitana. Accesibilidad a internet. El rango de edad está caracterizado por estar sumergidos en tecnología, redes sociales y consumo de plataformas digitales como Netflix u otro tipo de servicio de streaming donde pueda visualizar películas online. La ocupación de ellos es ser estudiantes universitarios y/o técnicos, otros ya son egresados y algunos son trabajadores. Su nivel socioeconómico pertenece la clase media alta (C+) y clase media (C). Finalmente, estas personas han tenido la experiencia de vivenciar un estado de emergencia y una cuarentena en medio de la pandemia actual, debido al brote del coronavirus durante el año 2020 en Perú.

El número de participantes para el presente estudio fue de 13 personas que cumplan con el perfil establecido. De este grupo de personas se recolectaron los datos, pues la cantidad es de carácter representativo al ser una investigación de enfoque cualitativo (Hernández, 2014).

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

Se utilizó como técnica la entrevista semiestructurada, basadas en una lista de preguntas. Aquellas entrevistas permitirán intercambiar información entre el moderador y el entrevistado y recoger significados interesantes (Hernández, Baptista, & Fernández, 2014). Con este instrumento se llevaron a cabo las entrevistas con la muestra (13 participantes).

Como instrumento se utilizó una guía de preguntas, las cuales deben de ser neutrales, abiertas y deben de ser comprensibles para la fluidez de la entrevista (Hernández, Baptista, & Fernández, 2014). Aquellas preguntas fueron elaboradas desde los indicadores (8) de las dos categorías del presente trabajo de investigación: discurso narrativo y percepción.

Para el análisis de datos, se ha seleccionado la técnica de análisis comparativo cualitativo. Según Escott (2018), aquella técnica busca comparar y analizar las similitudes de determinadas muestras a través de la información y observaciones obtenidas del trabajo de campo de casos específicos.

2.4. Procedimiento

Las definiciones de las categorías, la citación de los antecedentes y conceptos en el método, técnicas e instrumentos, fueron adquiridos mediante la revisión de artículos científicos y libros. Las bases de datos en donde se encontró la información fueron: Ebsco, Scielo, Redalyc, entre otros.

Para la validación del instrumento se recurrió a la búsqueda de dos expertos en Comunicación Audiovisual y en investigación: Mag. Adriana Turriate Guzmán y el Mag. Daniel Jacobo Morales.

Se redactaron nueve preguntas, en base a los indicadores de las variables: discurso narrativo y percepción.

A los 13 entrevistados se les entregó un documento de consentimiento, solicitando autoricen usar sus declaraciones para el desarrollo de la investigación.

Se ejecutaron 13 entrevistas semiestructuradas con 9 preguntas ya establecidas. Las reuniones fueron virtuales y se realizaron con una duración de 20 a 50 minutos, usando plataformas digitales de comunicación: Zoom y videollamada de WhatsApp.

Posteriormente, comenzó la etapa de análisis de datos, en la cual se realizó la transcripción e interpretación de las respuestas de los participantes mediante técnica del análisis comparativo, permitiendo categorizar las respuestas. Enseguida, se utilizó el instrumento de tablas para ubicar y ordenar todas las categorías de cada pregunta.

2.5. Aspectos éticos

En la presente investigación se utilizó las normativas APA. Las citas, bases teóricas y antecedentes se obtuvieron mediante tesis, artículos científicos, libros en formato digital. Las bases de datos utilizadas para la búsqueda de información fueron: Ebsco, Scielo, ProQuest, Dialnet, Redalyc y Alicia. Respaldando de esta manera la autenticidad de la información utilizada y respetando los derechos de autor. Los resultados mencionados son de elaboración propia. Esta investigación no tergiversó la información, ni los datos obtenidos de sus respectivas fuentes.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

Contagio es una película estadounidense estrenada en el año 2011, dirigida por Steven Soderbergh y producida por Warner Bros. Este film tiene como duración 106 minutos, pertenece al género distópico de ciencia ficción y *thriller*. Entre destacado reparto se encuentran talentos como Matt Damon, Kate Winslet, Laurence Fishburne, Jude Law, entre otros. La película trata de un virus letal proveniente de Hong Kong que se está expandiendo por varios países. Aquel virus se transmite por el aire y por contacto entre personas, su capacidad de mortalidad es inmediata. Los médicos luchan contra el reloj para desarrollar una vacuna y así frenar la expansión del Mev-1. Sin embargo, el pánico se inserta en los pobladores por sobrevivir en un contexto de pandemia por causa del confinamiento y cierre de toda clase de tiendas de alimentos y provisiones.



Figura 14: Afiche de la película Contagio (Fuente: Google)

En la presente investigación se ejecutó una serie de entrevistas a 13 participantes, entre ellos fueron dos mujeres y 11 hombres que cumplieron con los requisitos mencionados anteriormente. Las entrevistas fueron realizadas desde el 26 de mayo hasta el 3 de junio de 2021. Cada entrevista tuvo una duración de 20 a 50 minutos. Además, se le pidió al participante que visualice nuevamente la película días previos a el turno programado a su entrevista. Finalmente, se utilizó la plataforma Zoom y videollamada por WhatsApp para recoger los testimonios de los participantes.

Después de todo el proceso de recolección de información se empezó por transcribir las respuestas de los participantes frente a las preguntas que se le formularon. Se categorizó cada testimonio respecto a la pregunta indicada. A continuación, se observan los hallazgos del estudio:

3.1 Objetivo general: analizar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021.

Tabla 1 – Aproximación a la realidad

¿Qué partes de la película reflejan la realidad?

Categorías	N° de frecuencia
Expansión del virus	3
Colapso ante el contagio	1
Pánico de masas	1
Incremento de casos	1
Forma de contagio	2
Compras compulsivas	1
Sacrificio del personal médico	1
Limitación de la Salud Pública	1

Muerte de pacientes	1
Fabricación de la vacuna	1
Medidas de prevención	1
Manipulación de la información	1
Mafia en las vacunas	1
Similitud al caso Vacunagate	1
Total	17

3.1.1 Consecuencias en la sociedad

La película cuenta con aspectos que reflejan la realidad. En primer lugar, se aprecian las consecuencias en la sociedad.

Los entrevistados mencionaron algunos puntos en común. Por ejemplo, se repitieron los comentarios sobre la expansión del virus (3 veces) y forma de contagio (2 veces). Se mencionó también el pánico de masas (1), incremento de casos (1) y el colapso ante el contagio (1).

De acuerdo con la categoría de la expansión del virus, uno de los participantes mencionó lo siguiente: “Los planos detalle de un vaso o el abrir una puerta son usados para representar como el virus se va propagando. El actuar de los médicos al ellos creer que no iba a ser tan escandalosa la propagación del virus o el índice de mortalidad”.

También, con respecto a la forma de contagio, uno de los entrevistados mencionó lo siguiente: “Me acuerdo de que pude ver que explicaban algo de R1, R2, R4 y R6 que es la velocidad a la que se expande. Se puede ver como en la vida real, así como el coronavirus, con tocar algo con las manos contaminadas, se va expandiendo de persona a persona”.

3.1.2 Consecuencias en el sector salud

En segundo lugar, otros aspectos de la película que reflejan la realidad se encuentran en las consecuencias en el sector salud.

Los entrevistados mencionaron algunos puntos resaltantes al respecto. Por ejemplo, se indicó el sacrificio del personal médico (1), la limitación de la salud pública (1), muerte de pacientes (1), la fabricación de la vacuna (1) y las medidas de prevención (1).

De acuerdo con la categoría de sacrificio del personal médico, uno de los participantes mencionó lo siguiente: “cuando los doctores se ponen en primera línea para afrontar el problema y muchas veces pierden la vida, así como pasó con esta doctora, pues ella fue a investigar acerca de esa enfermedad, pero el hecho de estar con los contagiados le causó la muerte”.

También, con respecto a la limitación de la salud pública, uno de los entrevistados detalla lo siguiente ante esta problemática: “esto debido a las limitaciones y consecuencias que tiene la salud pública, esto ha afectado en el control de la pandemia y en la película se detalla cómo es difícil trabajar así”.

3.1.3 Aparición de irregularidades

En tercer lugar, otros aspectos de la película que reflejan la realidad se aprecian en las irregularidades por parte del estado.

Los entrevistados mencionaron algunos puntos. Por ejemplo, indicaron la manipulación de la información (1), la similitud al caso Vacunagate (1) y la mafia en las vacunas (1).

De acuerdo con la categoría manipulación de la información, uno de los participantes detalló lo siguiente: “Lo que he podido observar es que hay una manipulación de información, una presencia de control sobre la masa, la población. El doctor principal, tenía el poder de saber de lo que estaba pensando antes de los demás, el que debía de enterarse de todo primero era él, una vez que él tenía la información lo que hacía era advertir a su familia, a su gente cercana decirles lo que iba a pasar y lo que tenían que hacer para no llegar a punto de que ellos sufran”.

También, un participante mencionó lo siguiente con respecto a la similitud al caso Vacunagate en Perú: “también por el tema de las vacunas, pues en el Perú pasó el caso de Vacunagate con lo de Vizcarra, eso también chocó con la realidad actual, pues nadie ha investigado nada en la realidad y tampoco en la película, pues la persona de poder podía tener vacunas para quien él quiera sin ningún problema y tampoco se le investigó”.

3.2 Objetivo general: analizar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021.

Tabla 2 – Exageración de la realidad

¿Qué partes de la película consideras que exageran la realidad?

Categorías	Nº de frecuencia
Sintomatología de los enfermos	2
Realismo en la película	1
Forma de muerte de la gente	1
Paranoia	3
Saqueos	3
Individualismo	1

Manejo de cadáveres	1
Teoría de conspiración	2
<hr/>	
Total	14
<hr/>	

3.2.1 Inicio de la película

En primer lugar, las partes de la película que exageran la realidad se encuentran en el inicio del film.

Los entrevistados mencionaron algunos puntos. Por ejemplo, indicaron la sintomatología de los enfermos (2), realismo en la película (1) y la forma de muerte de la gente (1).

De acuerdo con la categoría sintomatología de los enfermos, uno de los participantes mencionó lo siguiente: “Las tomas en las que las personas estaban enfermas, pues esa enfermedad lo vi en películas de zombis, lo que vi ahí era muy fuerte, pues parecía que se iban a transformar. Por la misma narrativa, querían exagerar esa situación”.

Sin embargo, un participante mencionó lo contrario, pues no observa en las escenas que la película que se exagere la realidad: “Yo creo que esta película no exagera mucho porque se ha visto que esa enfermedad de la ficción es muy contagiosa. A este tiempo se ha visto que es una realidad”.

3.2.2 Nudo de la película

En segundo lugar, las partes de la película que exageran la realidad se encuentran en el nudo del film.

Los entrevistados mencionaron algunos puntos. Por ejemplo: la paranoia (3), saqueos (3), individualismo (1), manejo de cadáveres (1) y la teoría de la conspiración (2).

De acuerdo con la categoría de la paranoia, uno de los entrevistados mencionó lo siguiente: “También se ve que están haciendo una fila para poder obtener un medicamento, no recuerdo el nombre del medicamento, pero es como la Ivermectina acá. Estaban haciendo una cola y dijeron que ya se agotó, y la gente empezó a estar como loca, tratando de subirse a los estantes y querer obtener el medicamento que ya no había. Eso me pareció exagerado”.

También, con respecto a la categoría de teoría de la conspiración, uno de los entrevistados mencionó lo siguiente: “Es el secuestro de una doctora, pues un poblado de China se pueda beneficiar y cuando la vacuna esté lista, puedan ser los primeros en recibirlos. Esto me parece que para dar más dramatismo a la película”.

3.3 Objetivo general: analizar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021.

Tabla 3 – Procesamiento informativo

¿Qué relación mantienen los hechos observados en la película con los sucesos presentados en los medios de comunicación masivos?

Categorías	N° de frecuencia
Información parcializada	7
Teorías conspirativas	4
Morbosidad en las noticias	1
Cierre de fronteras	1
Propagación del virus	1
Total	14

3.3.1 Tratamiento de la información

En primer lugar, la relación que existe entre los hechos observados en la película con los sucesos que se presentan en los medios de comunicación masivos está en el tratamiento de la información.

Los entrevistados mencionaron algunos puntos al respecto. Por ejemplo: la información parcializada (7), teorías conspirativas (4) y morbosidad en las noticias (1).

De acuerdo con la categoría de información parcializada, uno de los participantes mencionó lo siguiente: “Sí tienen una relación. Por ejemplo, ellos trataban de aminorar cuando salían las ruedas de prensa, a tratar de no contar todo, sino decir que está avanzando poco a poco, así como acá también hacen. La mayoría de los países tratan de ocultar toda la información, tal vez para no asustar a la gente, pero detrás de ello, no saben qué hacer, como en el film, no tenían la vacuna, no sabían cómo replicarlo los laboratorios, no tenían casi nada, pero en la prensa siempre decían que sí estaban avanzando poco a poco”.

También, con respecto a las teorías conspirativas, uno de los participantes señaló lo siguiente: “La relación que he podido notar con lo que estamos pasando hoy, es que muchas personas tienen la influencia de informar, pero no tienen la información correcta. Ellos lanzan información errónea y algunas personas que no saben mucho del tema lo pueden tomar como cierto”.

Además, sobre la morbosidad en las noticias, el participante señaló lo siguiente: “Los cuerpos que estaban tirados en las calles. Además, los medios no deberían mostrar esas partes, pues me acuerdo de que estaba comiendo al medio día y aparecen imágenes de una

persona que se había desmayado en medio de la calle y que nadie se quería acercar, esa imagen fue muy fuerte y también se vio en la película, fue chocante esos momentos”.

3.3.2 Temas que se abordan en las noticias

En segundo lugar, la relación que existe entre los hechos observados en la película con los sucesos que se presentan en los medios de comunicación masivos está en los temas que se abordan en las noticias.

Los entrevistados mencionaron algunos puntos. Por ejemplo, el cierre de fronteras (1) y la propagación del virus (1).

De acuerdo con la categoría de cierre de fronteras, el participante mencionó lo siguiente: “los medios de comunicación inician sus noticias de la misma manera en que lo hace la película. En un principio se pidió que se cierren las fronteras o que no dejen ingresar a personas de tal país. A pesar de que ya se conocía por noticias extranjeras la cantidad de muertos, la sociedad no tenía mucho interés y temor. Todos pensábamos que no iba a llegar a nuestro país, lo veíamos muy lejano”.

También, con respecto a propagación del virus, el participante mencionó lo siguiente: “muestran cómo se puede propagar el contagio, como se puede evitar contagiarse con el uso de mascarilla, desinfectarnos al llegar a casa. Pero considero que la manera de propagación del virus es lo más resaltante en lo que los medios informan”

3.4. Objetivo general: analizar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021.

Tabla 4 – Experiencias previas

Durante la cuarentena del 2020, ¿usted observó saqueos de alimentos y medicinas tal y como se visualizan en la película tras el confinamiento de varias ciudades?

Categorías	Nº de frecuencia
Compras compulsivas	8
Escases de medicinas	2
Saqueos	3
Tentativa de saqueos	1
Total	14

2.4.1 Desabastecimiento de productos

En primer lugar, lo que se vio durante la cuarentena de 2020 en Perú fue el desabastecimiento de productos.

Los entrevistados mencionaron algunos puntos. Por ejemplo: las compras compulsivas (8) y escases de medicinas (2).

De acuerdo con los entrevistados que mencionaron la categoría de compras compulsivas, uno de ellos señaló lo siguiente: “Acá en Perú, por lo que vimos en las noticias, no recuerdo que haya habido saqueos como tal, más que todo hubo compras compulsivas como en la película, donde la gente iba a los mercados y empezaban a comprar de todo y había desabasto”.

También, con respecto a la categoría de escases de medicinas, uno de los participantes mencionó lo siguiente: “Tal vez no un saqueo de alimentos, pero sí una falta de medicinas, ya que muchos compraban de más, no eran medible las compras y muchas

farmacias optaron por vender cantidades específicas, algo así como el alcohol, las mascarillas que se iban acabando”.

2.4.2 Hurto por parte de la población

En segundo lugar, lo que se vio durante la cuarentena de 2020 en Perú fueron los hurtos por parte de la población.

Los entrevistados mencionaron algunos puntos. Por ejemplo: saqueos (3) y tentativa de saqueos (1).

De acuerdo con los entrevistados que mencionaron la categoría de saqueos, uno de ellos señaló lo siguiente: “Sí, algo parecido, en algunos lugares del Perú. Pero no tan a gran magnitud, pequeños saqueos en lugares chicos por parte de los delincuentes por ausencia de los policías”.

También, con respecto a la tentativa de saqueos, la participante mencionó lo siguiente: “Yo no lo vi, pero sí tuve personas cercanas que venían con esa noticia. Narraban que en el mercado había personas que avisaban que iban a saquear y entonces los vendedores se escondían. Sí he escuchado que han querido saquear el mercado que está cerca a mi casa en ese tiempo de 2020”.

3.5. Objetivo general: analizar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021.

Tabla 5 - Expectativas

Antes de ver la película, ¿usted tenía alguna expectativa sobre el contenido o desarrollo de la película?

Categorías	Nº de frecuencia
Título de la película	9
Similitud a la realidad	9
Conocimiento previo	1
Total	19

3.5.1 Factores previos

En primer lugar, los factores previos permitieron que los participantes puedan tener alguna expectativa antes de visualizar la película.

Los entrevistados mencionaron algunos puntos. Por ejemplo: el título de la película (9) y el conocimiento previo (1).

De acuerdo con los entrevistados que mencionaron la categoría título de la película, uno de ellos mencionó lo siguiente: “Sí desde el título, te atrae y me llama la atención de saber qué es lo que pasará. Me dio curiosidad de saber la trama. Al ver el afiche, me da a entender que se tratará sobre ciencia o salud. Para mí es entretenido ver ese tipo de películas”.

También, con respecto a la categoría de conocimiento previo, el participante detalló lo siguiente: “Previo a ver la película había leído un libro llamado Ensayo sobre la ceguera, se habla de una pandemia en la que un taxista es contagiado por un virus y por ello se expande y todo el planeta termina infectado, es una novela que va más allá de la ficción. Yo ya tenía ese conocimiento previo de cómo se podrían dar las cosas”.

3.5.2 Apreciación sobre la película

En segundo lugar, la experiencia que cada participante pasó durante la cuarentena de 2020 lo vio reflejado en la película.

Los entrevistados mencionaron la categoría similitud a la realidad (9).

Uno de los participantes señaló lo siguiente: “Esta película narra muchas cosas de la que estamos viviendo, antes lo había visto pero no le había dado mucha importancia, pero ahora tengo ese pensamiento de que están narrando algo que estamos viviendo”.

También, otro de los participantes resaltó una ventaja diferencial de la película Contagio frente a otras películas distópicas: “Esta película ha sido más centrada, más realista, no yéndose tanto a la exageración, pues hay ciertas películas que trabajan temas de pandemias, pero siento que se pierde por ciertos momentos, yéndose más por lo fantasioso, se pierde toda esa idea de realismo”.

3.6. Objetivo específico 1: describir cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción de los jóvenes entre 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021 a través del objeto percibido.

Tabla 6 – Factores semejantes en el origen

¿Considera usted que el virus Mev-1, retratado en la película, guarda alguna similitud con el surgimiento del covid-19?

Categorías	Nº de frecuencia
China como país de origen	5
Proceso de contagio de origen animal	6
Similitud del origen del virus	2
Narrativa basada en hechos reales	1

No hay similitud de origen animal	1
Teorías conspirativas	1
Guerra biológica	1
Falta de medidas sanitarias en China	1
Total	18

3.6.1 Relación del origen del virus Mev-1 y el Covid-19

En primer lugar, los participantes detallaron 3 categorías en las que encuentran similitud del origen del virus Mev-1 y el covid-19.

Los entrevistados mencionaron algunos puntos. Por ejemplo: China como país de origen (5), proceso de contagio de origen animal (6), la similitud del origen del virus (2) y no hay similitud de origen animal (1).

De acuerdo con los entrevistados, algunos de ellos coincidieron en mencionar a China como país de origen de ambos virus. Uno de ellos mencionó lo siguiente: “Sí guarda relación en algunos puntos, uno de ellos es que surge en Asia, país de China, tanto en la ficción como en la realidad, es el país de origen de ambos virus”.

También, con respecto al proceso de contagio de origen animal, uno de los entrevistados señaló lo siguiente: “En la película muestra que la enfermedad viene de un murciélago que muta con la enfermedad de un cerdo y justo al final te muestra como fue el proceso, el cual fue de que sale de un murciélago que come un fruto y ese mismo fruto cae dentro de un criadero de cerdos y es ahí donde se origina lo que es la enfermedad. Y justo lo que ha sucedido en el mundo actualmente, supuestamente la enfermedad se originó porque

en China hubo cierto personaje que comió murciélago, prácticamente te refleja lo mismo, pero de diferente modo”.

Sin embargo, un participante mencionó lo opuesto: “en cuanto al covid, se sabe que ya existía y que era una mutación, y tengo entendido que lo del murciélago solo era habladurías de la gente. Para mí una similitud del origen no existe”.

3.6.2 Controversia sobre el origen del virus

En segundo lugar, se señalaron varios aspectos controversiales referidos a la relación entre el virus de la película y el covid 19.

Los entrevistados mencionaron algunos puntos. Por ejemplo: narrativa basada en hechos reales (1), teorías conspirativas (1), guerra biológica (1) y falta de medidas sanitarias en China (1).

De acuerdo con la categoría de narrativa basada en hechos reales, el participante mencionó lo siguiente: “La construcción de esta película no creo que nazca de una simple idea, sino se toma escenas de la vida real y lo puedes reconstruir y exagerar un poco, pero hay un mensaje detrás”.

También, un participante detalló lo siguiente con respecto a las teorías conspirativas: “Yo creo que todo esto lo han tenido planeado. Sabían cómo se iba a desarrollar este virus y como se iba a expandir a todo el mundo. Yo pienso que desde el estreno de la película ya tenían listo este virus del covid”.

Con respecto a la categoría de guerra biológica, el participante mencionó lo siguiente: “Al ser una película estadounidense, quieren tener aceptación del público, entonces China es el primer enemigo que ellos puedan poner en esa película. Incluso en China tienen la tendencia de comer perros, animales exóticos y de ahí pueden salir cualquier enfermedad,

tomándolo como una excusa de parte de EE. UU para hacer la película. Esto se presta más como una guerra biológica”.

Además, el participante que mencionó la falta de medidas sanitarias en China expuso que su percepción respecto a ese país habría cambiado: “Para mí me deja un grado de incertidumbre por lo poco higiénico en el país de China, no me gustaría ir, pues no quiero arriesgar mi salud. Mi percepción sobre China ha cambiado totalmente con respecto a China en ya no querer ir a ese país”.

3.7. Objetivo específico 1: describir cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción de los jóvenes entre 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021 a través del objeto percibido

Tabla 7 – Similitudes entre la Covid-19 y Mev-1

¿Considera usted que la transmisión del virus, retratado en la película, se asemeja a la transmisión del covid-19?

Categorías	Nº de frecuencia
Similitud en la transmisión	11
Similitud en los síntomas	9
Similitud en medidas de prevención	3
Total	23

3.7.1 Factores similares

La película cuenta con similitudes en la transmisión del virus de la película con el virus del covid-19.

Los participantes señalaron algunos puntos. Por ejemplo: similitud en la transmisión (11), similitud en los síntomas (9) y similitud en las medidas de prevención (3).

De acuerdo con la similitud en la transmisión del virus, uno de los entrevistados mencionó lo siguiente: “Claro, en los planos detalle que se realizan en la película, se muestra cómo se va dejando rastros del virus en la manija de la puerta, baranda del carro, la tos de una persona o cuando agarran un vaso”.

Con respecto a la similitud en los síntomas, uno de los participantes señaló lo siguiente: “en el caso de los síntomas, una doctora que fue a investigar aquel virus se infecta y los síntomas que presentó fue similares a los del covid: dolor de garganta, fiebre, dolor de cabeza”.

También, uno de los participantes, que indicó la categoría de la similitud en las medidas de prevención, señaló lo siguiente: “También, no tocarse la cara, fue mucha coincidencia, lo que mencionaron de que una persona se toca la cara entre 3000 o 5000 veces al día, entonces por ese lado es mucha coincidencia, fue muy exacto para lo que estamos viviendo ahora, pues actualmente todos viajamos con alcohol, con gel para desinfectarnos las manos y ya luego nos tocamos la cara”.

3.8. Objetivo específico 1: describir cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción de los jóvenes entre 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021 a través del objeto percibido.

Tabla 8 - Novedad

Según la película, ¿considera usted que el proceso de vacunación mediante un sorteo según la fecha de nacimiento de la persona sea un método novedoso y eficaz?

Categorías	N° de frecuencia
Proceso de vacunación parcialmente eficaz	4
Proceso de vacunación ineficaz	6
Novedoso método de vacunación	9
Total	19

3.8.1 Eficacia del método de vacunación de la película

Los participantes mostraron su postura ante la eficacia del método de vacunación que se realizó en la película.

En primer lugar, los entrevistados indicaron algunos puntos. Por ejemplo: proceso de vacunación parcialmente eficaz (4) y proceso de vacunación ineficaz (6).

De acuerdo con la categoría de proceso de vacunación parcialmente eficaz, uno de los participantes mencionó lo siguiente: “Puede ser eficaz en países como Estados Unidos. No es por menospreciar a los países sudamericanos, pero la cultura influye mucho. Aplicarlo en Perú ocasionaría mucho escándalo entre la población”.

Además, otro participante que también mencionó dicha categoría tuvo otra perspectiva para argumentarlo: “Eso depende de la cantidad de habitantes que hay en cada

país. Esto podría funcionar en países con poca población, pero en países grandes no sería efectivo. No creo que sea bien recibido en nuestro país”.

Con respecto a la categoría de proceso de vacunación ineficaz, uno de los participantes mencionó lo siguiente: “Ese método me pareció muy extraño, pero deja en la sociedad un poco más de fe. Sin embargo, igual tendrás que esperar mucho tiempo. En sí es la suerte. No creo que sea eficaz emplearlo en el mundo real, generaría un caos y sería bastante contradictorio”.

3.8.2 Impresión sobre el método de vacunación

En segundo lugar, los participantes señalaron como novedoso método de vacunación (9) según lo que observaron en la película.

De acuerdo con uno de los participantes, mencionó lo siguiente: “El método de vacunación de la película me parece novedoso, pues no hemos visto una vacunación masiva como ahora”.

3.9. Objetivo específico 2: detallar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción de los jóvenes de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021 a través de la situación.

Tabla 9 – Aprendizaje

¿Considera usted que la película Contagio serviría como una herramienta de aprendizaje para la sociedad actualmente?

Categorías	Nº de frecuencia
Concientización	12
Aprendizaje eficaz a corto plazo	1

Aprendizaje tardío	1
Total	14

3.9.1 Tipos de aprendizaje de la película

En primer lugar, los entrevistados mencionaron algunos puntos. Por ejemplo: concientización (12), aprendizaje eficaz a corto plazo (1) y aprendizaje tardío (1).

De acuerdo con los entrevistados sobre la categoría de concientización, uno de ellos mencionó lo siguiente: “El aprendizaje es el cuidado, el actuar de los diferentes poderes del país, el personal médico que lucha por cuidar y salvar la vida de las personas y que muchas veces pierden la vida al ser contagiados. La concientización es que el virus está en todas partes, como en objetos como cubiertos, monedas, llaves. Contagio nos dice literal cómo nos contagiamos y lo que nos puede pasar si somos negligentes”.

Con respecto al aprendizaje a corto plazo, el participante mencionó lo siguiente: “Puede ser un aprendizaje, pero no creo que llegue a todo el mundo. Puede también concientizar por lo que estamos pasando ahorita, pero cuando ya transcurra el tiempo y regresemos a la normalidad, lo que se aprendió en la película ya se iría perdiendo y volvamos a cometer los mismos errores. Funcionaría como aprendizaje únicamente a corto plazo”.

Además, el participante que mencionó la categoría de aprendizaje tardío señaló lo siguiente: “Si yo hubiera visto esta película cuando apareció esta enfermedad, lo hubiera tomado mucho más en cuenta como para aprender de la película. Hay muchas formas de haber evitado este virus y se pudo haber aplicado para cuando llegó el virus al Perú y no reaccionar tan tarde”.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1 Discusión

Según Hernández, Baptista, & Fernández (2014), la discusión busca indicar las enseñanzas que se obtuvieron con la investigación y también el contraste de los resultados del estudio con los hallazgos de los antecedentes. De esta manera, se demuestra si el contraste confirma o no el conocimiento previo.

La investigación logró cumplir con los objetivos planteados al analizar el discurso narrativo del cine distópico y su influencia en la percepción del espectador de 18 a 26 años.

En primer lugar, se cumplió con el objetivo general, pues se evidenció que algunos aspectos de la película reflejan la realidad. Los entrevistados encontraron similitudes con las consecuencias de una pandemia sobre la sociedad, sobre el sector salud y sobre la aparición de irregularidades. Se destaca la mayor incidencia en comentarios relacionados con la aparición del virus, el sacrificio del personal médico y la manipulación de la información. Esto se relaciona con el estudio de Obando (2022) que realizó durante la pandemia por Covid-19 en el distrito de La Victoria, Chiclayo, pues identificó dos factores similares que afectó a sus ciudadanos: factor de salud y social.

En segundo lugar, los participantes comentaron que algunos momentos se exagera la realidad, especialmente, al mostrar los síntomas de la enfermedad y la paranoia de la población, en el inicio y el nudo del filme respectivamente.

En tercer lugar, se encontró que existían coincidencias en los contenidos difundidos por los medios de comunicación en la película y la realidad, estos se caracterizaron por un

tratamiento informativo parcializado y la aparición de teorías conspirativas en la información.

En cuarto lugar, algunos entrevistados observaron en la película el reflejo del desabastecimiento por compras compulsivas y los saqueos o hurtos.

En quinto lugar, las expectativas de los espectadores aumentaron al leer el título de la película y al apreciar su similitud con la realidad.

Todo ello va acorde al estudio de Melguizo, Cruz & Tamayo (2020), pues se identifica algunos temas que guardan relación con las categorías halladas en la presente investigación. La información parcializada por parte de los medios de comunicación al no ser transparentes sobre los comunicados con respecto a lo relacionado al virus. La escases de productos de primera necesidad en las tiendas, provocando disturbios y pánico entre la población. Finalmente, las teorías conspirativas que aparecen en internet producto de la falta de transparencia en la información por parte de los medios de comunicación. Estos son los puntos en común con el estudio de los autores y con algunas de las categorías mencionadas por los participantes en el presente estudio.

Dichos hallazgos concuerdan también con los estudios de Izaguire & Grijalva (2015) y Morales (2017), ya que ellos describen la influencia del discurso narrativo en la percepción de los espectadores, pues logran reconocer, interpretar, así como encontrar las similitudes entre la ficción y la realidad.

La investigación logró cumplir el primer objetivo específico de describir cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021 a través del objeto percibido. En primer lugar, se evidenció algunas similitudes que los participantes pudieron reconocer en base a la relación del origen

del virus Mev-1 y el Covid-19, y también en base a la controversia del origen del virus. Se destaca mayor incidencia en proceso de contagio de origen animal y China como país de origen. Aquella última categoría concuerda con lo descrito en el estudio de Korstanie (2012), pues el autor indica que China se caracteriza, tanto en la película *Contagio* como en la realidad, por ser un lugar que carece de medidas de higiene y tiene el estereotipo de ser un país peligroso por ser el epicentro de varias enfermedades virales y bacterianas.

En segundo lugar, los participantes comentaron algunos factores similares que pudieron encontrar. Se destaca mayor incidencia en la similitud de la transmisión del virus. En tercer lugar, se encontró la apreciación y nivel de eficacia ante el método de vacunación de la película. Teniendo mayor incidencia proceso de vacunación ineficaz y novedoso método de vacunación. Dichos hallazgos permiten determinar la similitud y novedad de la película con los acontecimientos de la vida real. Pues en el estudio de Méndez & Rodríguez (2016) indican que la película *Contagio* (2011) representa un panorama más real tras el brote de un virus mortal. En aquella película no fue necesario utilizar escenas apocalípticas o efectos especiales, pues el desarrollo de la trama era muy cercano a un contexto de emergencia sanitaria.

La investigación logró cumplir el segundo objetivo específico de detallar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 y 26 años en Lima Metropolitana en 2021 a través de la situación. Se evidencio los tipos de aprendizaje que la película reflejaba para que el espectador pueda afrontar la pandemia del Covid-19. Se destaca mayor incidencia en la concientización. Esto permite una relación con el estudio de Grande (2020), pues el autor menciona que la reflexión y toma de conciencia son lecciones que aportan este tipo de films. Además, las personas que consumen este tipo de productos audiovisuales utilizan su imaginación para situarse en el contexto ficticio de los personajes.

Lo que provoca en los espectadores una reacción inmediata de las posibles acciones que ellos tomarían si estuvieran en los zapatos del protagonista en un contexto de pandemia.

También, se relaciona con lo que menciona Juanes (2020), pues el autor señala que la producción de contenido cinematográfico, basados en pandemias, tiene una influencia positiva en la sociedad. Pues incentiva a la sensibilización de las personas con respecto a las medidas sanitarias, provocando que ellos puedan difundir e incentivar información que aporte a respetar los protocolos de bioseguridad ante un contexto de pandemia.

4.2 Limitaciones

La tesis se elaboró durante el aislamiento obligatorio debido a la pandemia por covid 19. Impidiendo el asistir a alguna biblioteca para obtener información mas accesible sobre el tema a investigar, pues no obtenía mucha información en algunos libros en línea y en muchos casos tenían un precio elevado para poder obtenerlos.

Ante la ola de contagios, se tuvo que realizar las entrevistas de manera virtual con los participantes usando las plataformas Zoom y Whatsapp, así como una grabadora digital para el registro de la conversación.

Otra limitación encontrada fue la disponibilidad de los participantes, pues no todos disponían de tiempo durante el día y la mayor parte de entrevistas fue realizada en el turno noche.

4.2 Implicancias

Las implicancias que genera la presente investigación es contribuir a que se convierta en un aporte nacional e internacional para futuros investigadores que deseen estudiar sobre la percepción a través del discurso narrativo del cine distópico en la película *Contagio*, durante un contexto de pandemia a nivel nacional e internacional.

La propuesta teórica del presente estudio fue el análisis de dos variables: percepción y discurso narrativo; y el objeto de estudio: cine distópico. Este análisis buscó aportar al conocimiento a partir de la interrogante de cómo la percepción puede ser influenciada por el discurso narrativo de una película distópica en una situación particular de población de estudio. La investigación confirma la influencia de los dos tipos de discurso narrativo en los tres factores de la percepción propuesta por Robbins & Judge (2009) a través de un *film* que pertenece al cine distópico.

Por otro lado, en el aporte práctico, los resultados dieron a conocer algunos extractos de la realidad que los directores toman como referencia para adaptarlos y aplicarlos en producciones de narrativas distópicas y finalmente llevarlas a la pantalla grande. También, se ha dado a conocer que los personajes y los hechos presentados en la película, son cercanos a un escenario real, considerando que además no se utilizan efectos especiales como en otras películas distópicas. Asimismo, se demostró la importancia de la situación en la que los participantes visualizaron la película, pues ellos se encontraban en un contexto de pandemia, mismo escenario que se reflejaba en la película *Contagio*. Demostrando así una mayor identificación y concientización por los hechos expuestos en el *film*.

4.3 Conclusiones

1. El estudio planteó como primer objetivo específico: describir cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción de los jóvenes entre 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021 a través del objeto percibido. De los resultados obtenidos con respecto a este punto se puede concluir que existe una relación entre el origen del virus Mev-1 representado en la película, así como el inicio del Covid-19. Se destacó mayor incidencia en el proceso de contagio de origen animal, pues en la película, el virus Mev-1 proviene de agentes de murciélago y cerdo. En la pandemia por Covid-19, han existido teorías

conspirativas acerca de su origen, una de ellas apunta a que proviene de un virus de murciélago que saltó a los humanos. Además, se describe a China como país de origen de dichas enfermedades, siendo esta última categoría muy controversial, pues algunos entrevistados consideran a este país como carente de medidas de higiene y salubridad por ser epicentro de virus y enfermedades, tal cual sucede en la vida real y la ficción. Los participantes también lograron identificar, por medio de la narrativa del film, una mayor incidencia en la existencia de las similitudes en los síntomas de ambos virus, tales como problemas respiratorios, fiebre, tos seca, dolor de cabeza, malestar corporal, etc. Y también en el mecanismo de su transmisión, como el estar en contacto con una persona infectada, a través de tocar superficies u objetos. Finalmente, el espectador a través del objeto percibido, logró relacionar los hechos presentados en el film con sucesos y/o factores que ocurren en un contexto real de emergencia sanitaria.

2. También, se planteó como segundo objetivo específico: detallar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción de los jóvenes de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021 a través de la situación. De los resultados mostrados, se concluye que los participantes señalaron, con mayor incidencia, el valor de concientización como tipo de aprendizaje que transmite la película. Permitiendo que el entrevistado pueda colocarse en el contexto de la película y reconozcan las acciones que los personajes ejecutan para poder sobrevivir o enfrentar al virus. También indicaron que pueden adoptar y reforzar las medidas de prevención que observaron en las escenas. Por ello, el espectador a través de la situación, puede tener una mayor sensibilización ante lo visualizado, pues su atmósfera social se encontraba en un estado de emergencia real, llevando al participante a reflexionar sobre sus acciones tomadas durante la pandemia. Además, este tipo de discursos narrativos ayudaría a que la sociedad, Ministerio de Salud y otras entidades del estado puedan tomar como

referencia el contexto de la película Contagio para poder controlar y/o prevenir oportunamente una futura pandemia con correctas medidas de prevención.

3. En tercer lugar, se planteó como objetivo general lo siguiente: analizar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021. Se puede concluir que el discurso narrativo de la película *Contagio* tiene un grado de ficción, pero también está basado en contextos reales. Esto también dependerá de la persona, pues él deberá discernir si los sucesos de las escenas son ficticios o no ficticios. Pues, el espectador reconoce que otras películas distópicas como “Virus” están asociadas a un discurso inverosímil. Por otro lado, el espectador podrá identificar momentos del *film* que están muy relacionados a su realidad. Esto gracias a sus experiencias previas en una situación cercana al contexto de *Contagio*. Pues, las personas construyen percepciones en base a sus experiencias previas, esto permite que, al visualizar las escenas de la película, puedan reconocer y relacionar con lo que ellos han experimentado y vivido en el transcurso de la pandemia del covid-19. Logrando que la identificación con la trama y personajes sea más efectiva, así como la comprensión y concientización del mensaje que el director pretende comunicar al público. Para que finalmente, el espectador adopte ciertas acciones del *film* para que lo aplique y sea de beneficio para que pueda sobrellevar la pandemia actual.

REFERENCIAS

- Abad, E., Salgado, M., Pérez, A., Thrasher, J., Sargent, J., & Mejía, R. (2016). Exposición de adolescentes de escuela secundaria de la Argentina y México a escenas de tabaco en películas de cine: una estimación poblacional. *Revista Argentina de Cardiología*, 84(2), 152-158. Obtenido de <https://doaj.org/article/beb1b20f8cb34b928cf2c56fa325799c>
- Aguilera, M., Acosta, M., & García, J. (2020). Efecto del cine en el significado cultural del concepto jubilación en un grupo de jubilados. *Revista Colombiana de Salud Ocupacional*, 10(1). doi:<https://doi.org/10.18041/2322-634X/rcso.1.2020.6434>
- Alva, G. (2020). *Percepción del discurso narrativo de la película Joker en jóvenes de 14 a 18 años del Centro Comercial Arenales, Lima 2020*. Tesis de licenciatura. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/53977>
- Aulestia, C., & Páez, S. (2017). El discurso distópico en los relatos del cine, la televisión y la literatura: Cuando el futuro nos alcanza. *Revista Pontificia Universidad Católica del Ecuador*(104), 431-452. Obtenido de <http://www.revistapuce.edu.ec/index.php/revpuce/article/view/77>
- Bravo Tejada, F. (23 de Marzo de 2020). *ECOMMERCE NEWS*. Obtenido de <https://www.ecommercenews.pe/lanzamientos-ecommerce/2020/crecido-netflix-en-peru-coronavirus.html>
- Contenttu. (2020). Obtenido de <https://contenttu.com/blog/marketing-de-contenidos/estadisticas-comportamiento-online-en-peru-por-covid-19>
- Escott, P. (2018). Introducción al análisis cualitativo comparativo como técnica de investigación. *Revista DIGITAL CIENCIA@UAQRO*, 11(1). Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/330426521_INTRODUCCION_AL_ANALISIS_CUALITATIVO_COMPARATIVO_COMO_TECNICA_DE_INVESTIGACION
- Flores, M. (2011). Compasión en las películas animadas infantiles. *Perspectivas de la comunicación*, 4(2), 7-19. Obtenido de <http://revistas.ufro.cl/ojs/index.php/perspectivas/article/view/115>
- Galván, Z., Mendivelson, M., & Betancourt, Y. (2015). La estructura narrativa en el discurso infantil: un enfoque psicosociolingüístico. *Linguística y Literatura*(68), 37-56. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/282892046_La_estructura_narrativa_en_el_discurso_infantil_un_enfoque_psicosociolingustico
- Grande, V. (2020). Las enseñanzas de los thrillers epidémicos al estudio de la COVID-19. *Revista Española de Comunicación y Salud*, 90-102. doi:<https://doi.org/10.20318/recs.2020.5442>
- Guzmán, J. C. (2 de Abril de 2021). *Andina: Agencia peruana de noticias*. Obtenido de <https://andina.pe/Agencia/noticia-el-703-los-peruanos-cuenta-acceso-a-Internet-y-se-concentra-lima-839873.aspx>

- Hernández, R., Baptista, M., & Fernández, C. (2014). *Metodología de la investigación*. México: MCGRAW-HILL. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Izaguirre, R., & Grijalva, A. (2015). Audiencias e interpretación cinematográfica: del fan al espectador crítico. *Questión*, 1(47). Obtenido de <https://doaj.org/article/68346e1f676745df91a9b9eec7ca4351>
- Juanes, J. (2020). Las pandemias en el cine: argumentos que se han hecho virales. *Revista de Medicina y Cine*, 16, 327-337. Obtenido de https://revistas.usal.es/index.php/medicina_y_cine/article/view/rmc202016e327337
- Korstanje, M. (2012). Contagio y pandemia crónicas de un desastre apocalíptico. *Revista de Antropología Experimental*(12), 261-270. Obtenido de <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/rae/article/view/1867>
- Lau, L., Balcazar, K., & Porras, J. (2020). Una aproximación de la película Virus a la pandemia de la Covid 19. *Revista de Medicina y Arte*. doi:<http://dx.doi.org/10.14201/rmc202016e379388>
- López, W. (2013). El estudio de casos: una vertiente para la investigación educativa. *Educere*, 17(56), 139-144. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630150004.pdf>
- Manucci, M. (2004). Azar e incertidumbre en el desarrollo de la estrategia: Estrategia y Percepción. *Intangible capital*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54900103>
- Marín, V., & Solís, C. (2017). Los valores transmitidos por las mujeres en las películas Disney. *Revista CS*(23), 37-55. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6187803>
- Martins, I., & Estaún, S. (2011). Violencia y Cine: percepción y comprensión por los jóvenes. *Revista Austral de Ciencias Sociales*(20), 5-18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=45924206001>
- Melguizo, M., Cruz, M., & Tamayo, M. (2020). «Contagion: Nothing spreads like fear». Narración y deliberación sobre una pandemia. *Enrahonar: Quaderns de Filosofia*, 65, 141-155. Obtenido de <https://doaj.org/article/3fbc998af1f74df88df5c236ccac8ea2>
- Méndez, N., & Rodríguez, A. (2016). Pertinencia del análisis de la película «Contagio» (2011) en el aprendizaje de la metodología clínica y epidemiológica en medicina. *Revista de Medicina y Cine*, 12(3), 147-155. Obtenido de https://revistas.usal.es/index.php/medicina_y_cine/article/view/15063
- Monleón, V. (2018). “El malo de la película” Estudio de las principales figuras malvadas en la colección cinematográfica clásicos Disney (1937-2016). *Educación Artística Revista de Investigación*(9), 131-148. doi:<http://dx.doi.org/10.7203/eari.9.12212>
- Montauban, J. (2019). *Los zombis están aquí : prácticas culturales del fandom The Walking Dead - Perú*. Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14147>
- Morales, B. (2017). El cine como medio de comunicación social. Luces y sombras desde la perspectiva de género. *Fonseca, Journal of Communication*(15), 27-42. Obtenido de <https://gredos.usal.es/handle/10366/142591>

- Núñez, G., Marquina, O., León, L., & Sánchez, M. (2017). *Guía de Investigación en Ciencias y Artes de la Comunicación*. Lima. Obtenido de <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/133223>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagomez, A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (4 ed.). Bogotá: Ediciones de la U. Obtenido de <https://universoabierto.org/2021/03/30/metodologia-de-la-investigacion-cuantitativa-cualitativa-y-redaccion-de-la-tesis/>
- Obando, V. (2022). *Guion de cortometraje de docuficción basado en las vivencias durante la pandemia del COVID-19 en el distrito la Victoria*. Tesis de licenciatura. Obtenido de <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/5045>
- Oviedo, G. L. (2004). LA DEFINICIÓN DEL CONCEPTO DE PERCEPCIÓN EN PSICOLOGÍA. *Revista de estudios sociales*, 89-96. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n18/n18a10.pdf>
- Palou, M. (2 de Abril de 2020). *Universitat Oberta de Catalunya*. Obtenido de <https://humanitats.blogs.uoc.edu/es/por-que-exito-peliculas-pandemias-contagios-dias-coronavirus-covid19-antropologia/>
- Panana, D. (2016). *La estética y el discurso del miedo social contemporáneo : análisis de la representación discursiva y estética de la atmósfera distópica totalitaria, en dos películas del siglo XXI, "Equilibrium" (2002) y "V for Vendetta" (2005)*. Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/7021>
- Pavez, M., Coloma, C., & Maggiolo, M. (2008). *El desarrollo narrativo en niños : una propuesta práctica para la evaluación y la intervención en niños con trastorno del lenguaje*. Ars Medica. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/322505760_El_desarrollo_narrativo_en_ninos
- Robbins, S., & Judge, T. (2009). *Comportamiento Organizacional* (13 ed.). México: Pearson Education. Obtenido de https://frq.cvg.utn.edu.ar/pluginfile.php/15550/mod_resource/content/0/ROBBINS%20comportamiento-organizacional-13a-ed-_nodrm.pdf
- RPP Noticias. (30 de Enero de 2020). Obtenido de <https://rpp.pe/cine/internacional/busquedas-de-la-pelicula-contagio-aumentaron-en-89-por-el-coronavirus-noticia-1242750?ref=rpp>
- Salinas, S., & García, J. (2017). Las percepciones y expectativas turísticas a partir de una película animada: el caso de Río. *Redmarka*, 2(19), 61-81. doi:<https://doi.org/10.17979/redma.2017.02.019.4854>
- Talledo, A., & Vera, L. (2019). LOS CUENTOS INFANTILES EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MARTHA BUCARÁM DE ROLDÓS DEL CANTÓN SUCRE. *Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(3). Obtenido de <http://45.238.216.13/ojs/index.php/mikarimin/article/view/1696/1068>
- Tuesca, R., Rodríguez, N., & Moreno, C. (2020). Percepciones y creencias al uso de película comercial tipo epidemia/pandemia en el aula: Insumos para orientar el aprendizaje. *Revista Salud Uninorte*, 36(1), 138-155. Obtenido de <https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/salud/article/view/12826>

- Universidad Privada del Norte*. (31 de Octubre de 2016). Obtenido de <https://www.devupn.com/sites/default/files/2020-06/codigo-etica-investigador-cientifico-upn.pdf>
- Vargas, L. M. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, 4(8), 47-53. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74711353004>
- Vicente, C., Álvarez, C., & Riaño, I. (2020). Covid 19, una pandemia de película: un análisis de problemas éticos. *Revista de Medicina y Cine*, 16, 183-193. doi:<https://doi.org/10.14201/rmc202016e183193>
- Vielma, J. (2019). Tres ciudades en el cine de ciencia ficción: Distopías y consolidación de un régimen de acumulación flexible. *Estoa. Revista de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Cuenca*, 8(16), 71-81. Obtenido de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-92742019000200130

ANEXOS

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

CATEGORÍAS	DEFINICIÓN	SUBCATEGORÍAS	INDICADORES
DISCURSO NARRATIVO	De acuerdo a Bassols & Torrent (1997) citado en Pavez, Coloma & Maggiolo (2008) “se entiende por discurso narrativo un conjunto de oraciones organizadas coherentemente que alude a una sucesión de acontecimientos, relacionados temporal y causalmente, y caracterizados por su complicación y orientación hacia una resolución” (p. 16).	Discurso Ficticio	Discurso verosímil
			Discurso inverosímil
		Discurso No ficticio	Hechos reales
PERCEPCIÓN	La percepción es el proceso por el que los individuos organizan e interpretan las impresiones de sus sentidos con objeto de asignar significado a su entorno (Robbins & Judge, 2009, p. 139).	Receptor	Experiencias previas
			Expectativas
		Objeto percibido	Similitud
			Novedad
Situación	Atmósfera social		

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PERCEPCIÓN DEL ESPECTADOR SOBRE EL DISCURSO NARRATIVO DEL CINE DISTÓPICO. CASO: PELÍCULA CONTAGIO.		
Problema de investigación	Objetivo general	Metodología
¿Cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021?	Analizar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción del espectador de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021.	Tipo de investigación: - Enfoque Cualitativo – Estudio de caso. Fuentes: - Personas que sean mayores de edad entre 18 a 26 años. - Residentes en Lima Metropolitana. - Personas que hayan visualizado la película Contagio.
	Objetivos específicos	
	-Describir cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción de los jóvenes entre 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021 a través del objeto percibido.	

	<p>-Detallar cómo el discurso narrativo del cine distópico influye en la percepción de los jóvenes de 18 a 26 años en Lima Metropolitana en 2021 a través de la situación.</p>	<p>- Participantes consumidores de Netflix u otro tipo de servicio de streaming.</p> <p>Técnica(s) e instrumento(s) de recolección de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnica: entrevistas semiestructuradas. - Instrumento: guía de preguntas. <p>Técnica(s) e instrumento(s) de análisis de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnica: análisis comparativo. - Instrumento: tablas.
--	--	---

GUÍA DE PREGUNTAS

ITEMS	
1	En tu opinión, ¿qué partes de la película reflejan la realidad?
2	En tu opinión, ¿qué partes de la película consideras que exageran la realidad?
3	¿Qué relación mantienen los hechos observados en la película con los sucesos presentados por los medios de comunicación masivos?
4	Durante la cuarentena del 2020 en Perú, ¿usted observó saqueos de alimentos o medicinas tal y como se visualizan en la película tras el confinamiento de varias ciudades?
5	Antes de ver el film, ¿tenía usted una idea sobre lo que se podría tratar la película?
6	¿Considera usted que el origen del virus Mev-1, a través de un murciélago y un porcino, se asemeje a la realidad del origen del covid-19?
7	¿Considera usted que la transmisión del virus de la película se asemeje a la transmisión del covid-19?
8	Según la película, ¿Considera usted que el proceso de vacunación mediante un sorteo según la fecha de nacimiento de la persona sea un método novedoso y eficaz?
9	¿Considera usted que la película Contagio serviría como una herramienta de aprendizaje para la sociedad actualmente?

VALIDACIONES DE EXPERTOS

FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Estimado experto: Sr. Daniel Jacobo Morales

Reciba mis más cordiales saludos. El motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento. En ese sentido, solicito pueda evaluar los instrumentos mediante tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria nos permitirá identificar posibles puntos de mejora.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. DATOS GENERALES

Nombres y Apellidos	Daniel Jacobo Morales		
Correo institucional:	Daniel.jacobo@upn.pe		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Magister en:	Periodismo y comunicación multimedia		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 años a mas

II. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

ITEMS		Relevancia				Coherente				Claridad				Sugerencias
Discurso ficticio														
Nº	Ítems													
1	En tu opinión, ¿qué partes de la película reflejan la realidad?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	En tu opinión, ¿qué partes de la película consideras que exageran la realidad?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Discurso no ficticio														
Nº	Ítems													
3	¿Qué relación mantienen los hechos observados en la película con los sucesos presentados por los medios de comunicación masivos?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Receptor														
Nº	Ítems													
4	Durante la cuarentena del 2020 en Perú, ¿usted observó saqueos de alimentos o medicinas tal y como se visualizan en la película tras el confinamiento de varias ciudades?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Se sugiere una pregunta abierta
5	Antes de ver el film, ¿tenía usted una idea sobre lo que se podría tratar la película?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Se sugiere una pregunta abierta
Objeto percibido														
Nº	Ítems													
6	¿Considera usted que el origen del virus Mev-1, a través de un murciélago y un porcino, se asemeje a la realidad del origen del covid-19?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Se sugiere una pregunta abierta
7	¿Considera usted que la transmisión del virus de la película, se asemeje a la transmisión del covid-19?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Se sugiere una pregunta abierta
8	Según la película, ¿Considera usted que el proceso de vacunación mediante un sorteo según la fecha de nacimiento de la persona sea un método novedoso y eficaz?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Se sugiere una pregunta abierta
Situación														

Nº	Ítems													
9	¿Considera usted que la película Contagio serviría como una herramienta de aprendizaje para la sociedad actualmente?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Se sugiere una pregunta abierta

FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO**COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

Estimada experta: Adriana Margarita Turriate Guzmán

Reciba mis más cordiales saludos. El motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento. En ese sentido, solicito pueda evaluar los instrumentos mediante tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria nos permitirá identificar posibles puntos de mejora.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. DATOS GENERALES

Nombres y Apellidos	Adriana Margarita Turriate Guzmán		
Correo institucional:	Adriana.turriate@upn.edu.pe		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Licenciado en:	Ciencias de la Comunicación		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 años a mas

II. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

ITEMS		Relevancia				Coherente				Claridad				Sugerencias
Discurso ficticio														
N°	Ítems													
1	En tu opinión, ¿qué partes de la película reflejan la realidad?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	En tu opinión, ¿qué partes de la película consideras que exageran la realidad?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Discurso no ficticio														
N°	Ítems													
3	¿Qué relación mantienen los hechos observados en la película con los sucesos presentados por los medios de comunicación masivos?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Receptor														
N°	Ítems													
4	Durante la cuarentena del 2020 en Perú, ¿usted observó saqueos de alimentos o medicinas tal y como se visualizan en la película tras el confinamiento de varias ciudades?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
5	Antes de ver el film, ¿tenía usted una idea sobre lo que se podría tratar la película?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Objeto percibido														
N°	Ítems													
6	¿Considera usted que el origen del virus Mev-1, a través de un murciélago y un porcino, se asemeje a la realidad del origen del covid-19?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
7	¿Considera usted que la transmisión del virus de la película, se asemeje a la transmisión del covid-19?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
8	Según la película, ¿Considera usted que el proceso de vacunación mediante un sorteo según la fecha de nacimiento de la persona sea un método novedoso y eficaz?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Situación														

N°	Ítems													
9	¿Considera usted que la película Contagio serviría como una herramienta de aprendizaje para la sociedad actualmente?	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	