

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**



**TESIS PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

Arco evolutivo de las dimensiones de los personajes cinematográficos de Marvel: Iron Man y  
Capitán América 2008 – 2019

**Línea de investigación:**

Comunicación, sociedad y cultura

**Autor(es):**

Br. Carlo Yamir Anhuaman Miranda

Br. Pedro Fernando Rodríguez Rojas

**Jurado evaluador**

**Presidente:** Dante Padilla Zuñiga

**Secretario:** José Carlos Orrillo Puga

**Vocal:** Karla Luisa Castañeda Gonzales

**Asesor:**

Ms. Federico Sabana Vega

**Código Orcid:** 0000-0002-6994-8081

**TRUJILLO – PERU 2022**

**Fecha de sustentación:** 2022/11/08



**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**



**TESIS PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

Arco evolutivo de las dimensiones de los personajes cinematográficos de Marvel: Iron Man y  
Capitán América 2008 – 2019

**Línea de investigación:**

Comunicación, sociedad y cultura

**Autor(es):**

Br. Carlo Yamir Anhuaman Miranda

Br. Pedro Fernando Rodriguez Rojas

**Jurado evaluador**

**Presidente:** Dante Padilla Zúniga

**Secretario:** José Carlos Orillo Puga

**Vocal:** Karla Luisa Castañeda Gonzales

**Asesor:**

Ms. Federico Sabana Vega

**Código Orcid:** 0000-0002-6994-8081

**TRUJILLO – PERU 2022**

**Fecha de sustentación:** 2022/11/08

## DEDICATORIA

A mis amados padres y abuelos, quienes  
me apoyaron durante toda mi formación  
universitaria.

A mi amada Maite, quien estuvo  
a mi lado como amiga y ahora  
como mi compañera de vida.

*Pedro Fernando Rodríguez Rojas*

A mis padres, que con su compañía en este  
camino llamado vida, supieron orientar a  
un ser que necesitaba de confianza y apoyo  
incondicional.

A la madre tierra, que a pesar del  
mal trato que el ser humano le da,  
sigue bendiciéndonos con su  
perfección.

**Carlo Yamir Anhuamán Miranda**

## **AGRADECIMIENTOS**

A nuestros padres, quienes con su esfuerzo nos permitieron recibir una educación de calidad y llegar a una de las metas más esperadas. A cada uno de nuestros profesores, especialmente a nuestras profesoras, Karla Castañeda y Karla Celi, quienes nos ayudaron a potenciar nuestras habilidades y destacar en varios proyectos académicos.

A nuestro asesor Mg. Federico Sabana Vega, quien desde un inicio mostro su apoyo incondicional a esta investigación y a pesar de las dificultades continuó ayudándonos, para culminar la elaboración de nuestra tesis.

## RESUMEN

El objetivo de la siguiente investigación fue determinar de qué manera las tres dimensiones del personaje: física, psicológica y social, influyen en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Capitán América y Iron Man, 2008 – 2019.

La metodología empleada fue de carácter descriptivo cuantitativo, mediante el cual utilizamos como instrumento una ficha de observación, diseñada a través del marco teórico, con el fin de recopilar la información de 14 películas y dos personajes.

Los personajes de Capitán América y Iron Man, cuentan con 7 películas respectivamente; 3 en solitario y 4 en conjunto y si bien la población fue todo el Universo Cinematográfico de Marvel entre el 2008 y 2019, el cual constaba de 21 películas, únicamente se estudió las películas en las cuales los personajes analizar tenían participación.

Tras el análisis de los resultados obtenidos, se determinó que la dimensión social influyó sobre la dimensión física e incluso psicológica, aunque esta última también influyó en el arco evolutivo de los personajes. Siendo una evolución radical la que sufren tanto el Capitán América y Iron Man en muchas de sus características. Por otro lado, resaltó la importancia de la dimensión física, pues sin esta dimensión no sería posible la construcción y posterior evolución de los personajes estudiados.

**Palabras Clave: Dimensiones del personaje, física, psicológica, social, arco evolutivo**

## **ABSTRACT**

The objective of our research was to determine how the three dimensions of the character: physical, psychological and social, influence the evolutionary arc of the characters of the Marvel Cinematic Universe, Captain America and Iron Man, 2008 - 2019.

The methodology used was of a qualitative descriptive nature, through which we used an observation sheet as an instrument, designed through the theoretical framework, in order to collect information from 14 films and two characters.

The characters of Captain America and Iron Man, have 7 films respectively; 3 alone and 4 together and although the population was the entire Marvel Cinematic Universe between 2008 and 2019, which consisted of 21 films, only the films in which the analyzed characters had participation were studied.

After analyzing the results obtained, we were able to determine that the social dimension influences the physical and even psychological dimension, although the latter also influences the evolutionary arc of the characters. Being a radical evolution that both Captain America and Iron Man suffer in many of their characteristics. On the other hand, we highlight the importance of the physical dimension, because without this dimension the construction and subsequent evolution of the characters studied would not be possible.

**Keywords: Character dimensions, physical, psychological, social, evolutionary arc**

## PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

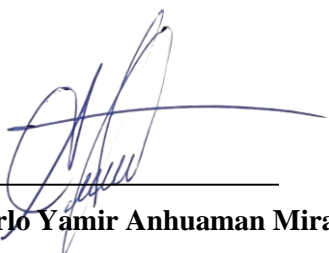
Conforme a las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Privada Antenor Orrego, se pone a vuestra consideración y criterio de trabajo la presente investigación titulada: “Arco evolutivo de las dimensiones de los personajes cinematográficos de Marvel: Iron Man y Capitán América 2008 – 2019”, la cual se llevó a cabo con el fin de obtener el Título Profesional de Licenciado en Ciencias de la Comunicación.

Luego de aplicados los conocimientos adquiridos durante los años de formación profesional. Ansiando que la presente investigación resulte beneficiosa para futuras investigaciones relacionadas a nuestro tema.

Actualmente, dada la situación de pandemia en la que nos encontramos, se ha tenido mayores limitaciones para poder llevar a cabo la aplicación de esta investigación, pero con esfuerzo, perseverancia y nuevas herramientas de trabajo virtual, se desarrolló la investigación

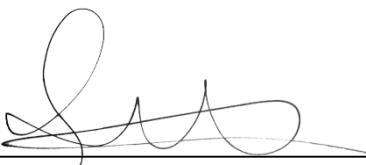
Por lo expuesto, queda a su disposición la presente investigación, expresando el sincero reconocimiento a ustedes honorables miembros del jurado y a aquellos profesores que con su guía y paciencia han contribuido a nuestra formación académica.

**Trujillo, 22 de agosto 2022**



---

**Br. Carlo Yámir Anhuaman Miranda**



---

**Br. Pedro Fernando Rodríguez Rojas**



## ÍNDICE

Dedicatoria .....	i
Agradecimiento .....	ii
Resumen .....	iii
Abstract .....	iv
Presentación .....	v
I. INTRODUCCIÓN .....	1
1.1 Problema de Investigación .....	1
1.1.1 Realidad problemática .....	1
1.1.2 Enunciado del problema .....	2
1.2 Objetivos .....	2
1.2.1 Objetivo general .....	2
1.2.2 Objetivos específicos .....	2
1.3 Justificación del estudio .....	2
II. MARCO DE REFERENCIA .....	4
2.1 Antecedentes del estudio .....	4
2.1.1 Internacionales .....	4
2.1.2 Nacionales .....	4
2.1.3 Locales .....	5
2.2 Marco teórico .....	6
2.2.1 Teoría narrativa .....	6
2.3 Marco conceptual .....	8
2.3.1 El personaje .....	8
2.3.2 Tipos de personaje .....	8
2.3.3 Dimensiones del personaje .....	9
2.3.4 El arco de transformación .....	12
2.4 Marco Histórico .....	13
2.4.1 El Universo Cinematográfico de Marvel .....	13
2.5 Hipótesis .....	15
III. METODOLOGÍA .....	16
3.1 Tipo de investigación .....	16
3.2 Población y muestra de estudio .....	16
3.2.1 Población .....	16
3.2.2 Muestra .....	16
3.3 Diseño de investigación .....	18
3.4 Variables e indicadores (Operacionalización de variables) .....	18

3.5	Operacionalización de variables.....	19
3.6	Técnicas e instrumento de investigación.....	25
3.7	Procesamiento y análisis de información .....	25
IV.	PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	27
4.1	Resultados cualitativos y cuantitativos.....	27
V.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	39
VI.	PROPUESTA.....	43
VII.	CONCLUSIONES .....	44
VIII.	RECOMENDACIONES .....	45
IX.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	46

## ÍNDICE DE ANEXOS

TABLA N°13.....	50
TABLA N°14 .....	50
TABLA N°15 .....	50
TABLA N°16 .....	51
TABLA N°17 .....	51
TABLA N°18 .....	52
TABLA N°20 .....	53
TABLA N°21 .....	53
TABLA N°22 .....	54
TABLA N°24 .....	55
TABLA N°25 .....	55
TABLA N°26 .....	56
TABLA N°27 .....	56
TABLA N°29 .....	57
TABLA N°30 .....	57
TABLA N°31 .....	58
TABLA N°32 .....	58
TABLA N°33 .....	59
TABLA N°34 .....	59
TABLA N°35 .....	59
TABLA N°36 .....	60
TABLA N°37 .....	60
TABLA N°38 .....	61
TABLA N°39 .....	61
TABLA N°40 .....	62
TABLA N°41 .....	62
TABLA N°42 .....	63
TABLA N°43 .....	63
TABLA N°44 .....	64
TABLA N°45 .....	64
TABLA N°46 .....	65

TABLA N°47 .....	65
TABLA N°48 .....	66
GRÁFICO N°13 .....	66
GRÁFICO N°14 .....	66
GRÁFICO N°15 .....	67
GRÁFICO N°16 .....	67
GRÁFICO N°17 .....	67
GRÁFICO N°18 .....	68
GRÁFICO N°19 .....	68
GRÁFICO N°20 .....	68
GRÁFICO N°21 .....	69
GRÁFICO N°22 .....	69
GRÁFICO N°23 .....	69
GRÁFICO N°24 .....	70
GRÁFICO N°25 .....	70
GRÁFICO N°26 .....	70
GRÁFICO N°27 .....	71
GRÁFICO N°28 .....	71
GRÁFICO N°29 .....	71
GRÁFICO N°30 .....	72
GRÁFICO N°31 .....	72
GRÁFICO N°32 .....	72
GRÁFICO N°33 .....	73
GRÁFICO N°34 .....	73
GRÁFICO N° 35 .....	73
GRÁFICO N° 36 .....	74
GRÁFICO N°37 .....	74
GRÁFICO N°38 .....	74
GRÁFICO N°39 .....	75
GRÁFICO N°40 .....	75
GRÁFICO N°41 .....	75
GRÁFICO N°42 .....	76

GRÁFICO N°43 .....	76
GRÁFICO N°44 .....	76
GRÁFICO N°45 .....	77
GRÁFICO N° 46 .....	77
GRÁFICO N° 47 .....	77
GRÁFICO N° 48 .....	78

# I. INTRODUCCIÓN

## 1.1 Problema de Investigación

### 1.1.1 Realidad problemática

Para referirnos al proceso de evolutivo de los personajes se utilizó el término: arco evolutivo o arco de transformación. Este hacía referencia al tipo de transformación que experimenta un personaje, tanto en su dimensión física, psicológica o social.

El arco evolutivo, como lo define Escalonilla (2014) es la descripción o explicación a todos los cambios que el personaje tenga durante el desarrollo de la historia. Por medio del arco evolutivo, se pudo conocer de qué manera se transforma un personaje, ya sea de forma moderada, extrema o de alguna otra forma.

Una de las franquicias cinematográficas con presencia de personajes que presentan notables arcos evolutivos, es el Universo Cinematográfico de Marvel conocido por las siglas: UCM. Esta serie de películas que inició en el 2008 con el estreno de Iron Man, presenta a diversos héroes que luchan por salvar el mundo, pero simultáneamente atraviesan conflictos internos, se ven afectados por los problemas sociales e incluso su físico se transforma.

En el Universo Cinematográfico de Marvel (UCM), existen dos personajes que han sido pilares fundamentales para el éxito de esta franquicia, nos referimos a Iron Man y el Capitán América. Personajes cuyo estado inicial presentado en sus primeras películas, 2008 y 2011 respectivamente; distan mucho del estado final con el que culminan sus historias en la película: Avengers Endgame estrenada durante el 2019.

Esto se evidencia analizando brevemente el estado de su dimensión física con la que inician su historia, en la cual se presenta un multimillonario que repentinamente sufre un ataque y adquiere un corazón de hierro, o se presenta a un muchacho enclenque que se enlista en el ejército y se somete a un experimento que lo transforma radicalmente. Solamente, en el estado inicial del personaje se presentan notables cambios en su físico, por lo que el arco evolutivo del personaje evidencia un proceso evolutivo radical o extremo.

Sin embargo, para entender el por qué se dan estos cambios tan radicales, es necesario conocer qué factores intervienen durante el proceso evolutivo. Los conflictos abarcan distintos aspectos que influyen sobre el arco evolutivo del personaje, pues se refiere a contradicciones internas o enfrentamientos contra otros lo cual genera transformaciones, físicas o sociales en el personaje (Suarniti, 2018).

El propósito de este trabajo de investigación fue describir el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Iron Man y Capitán América, partiendo de las dimensiones, física, psicológica y social, identificando cuales fueron las características de estas dimensiones que influyeron en mayor medida sobre el arco evolutivo de ambos personajes.

#### 1.1.2 Enunciado del problema

¿De qué manera la dimensión: física, psicológica y social influyen en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel Iron Man y Capitán América 2008 - 2019?

### 1.2 Objetivos

#### 1.2.1 Objetivo general

Determinar la influencia las tres dimensiones del personaje: física, psicológica y social en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Iron Man y Capitán América 2008-2019.

#### 1.2.2 Objetivos específicos

Describir la influencia de la dimensión física en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Iron Man y Capitán América 2008 - 2019.

Establecer la influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Iron Man y Capitán América 2008 - 2019.

Demostrar la influencia de la dimensión social en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Iron Man y Capitán América 2008 - 2019.

### 1.3 Justificación del estudio

El proyecto de investigación, se enfocó en la evolución de los dos superhéroes más representativos del Universo Cinematográfico de Marvel: Iron Man y Capitán América. Actualmente; estudios teóricos y científicos respecto a este tema son escasos en el país; por eso, esta investigación fue el primer paso para que futuras investigaciones sobre el tema audiovisual, el análisis cinematográfico y especialmente, para que amantes del cine de superhéroes, realicen investigaciones científicas, anulando el prejuicio existente respecto a este tipo de temas, a los cuales se les cataloga como: “faltos de seriedad”.

La investigación es de carácter cuantitativo, cuyo método descriptivo; brinda una herramienta sistematizada para el análisis de personajes cinematográficos. Esta herramienta permitirá identificar aquellos elementos de mayor influencia en el arco evolutivo de los personajes heroicos de las películas de Marvel y determinar qué tipo de evolución experimenta el personaje a estudiar. Además, nuestra investigación se actualizó y tomó como referencia los elementos de construcción de personaje del cine postclásico, a fin de dotarlo de un sustento más acorde al contexto, pero también rescató elementos del cine tradicional, pues estos son los cimientos de las historias cinematográficas y de los personajes.

Esta investigación aportará no solo un nuevo campo de estudio en el análisis de personajes e historias cinematográfico; también brindará un instrumento de análisis audiovisual, capaz de ser aplicado, no solo en películas de superhéroes, sino que podrá ser aplicado en cualquier producto audiovisual. Por otra parte, sugerirá una nueva estructura de caracterización de personajes, lo cual podrá ayudar a guionistas o interesados en la labor de creación de historias y personajes de cine.

El instrumento para el análisis y recolección de datos se basó en estudios de teóricos sobre el guión, la narrativa y el cine; realizado por referentes como: Linda Seger, Lajos Egri, entre otros; quienes definen la creación de personajes y el concepto heroico a través de la narrativa audiovisual.



## II. MARCO DE REFERENCIA

### 2.1 Antecedentes del estudio

Para la selección de los antecedentes, se realizó búsquedas en los repositorios de las universidades a nivel nacional e internacional con especialidad en comunicación audiovisual.

#### 2.1.1 Internacionales

De Hoyos (2019) la tesis de grado Desigualdad de género en el Universo Cinematográfico de Marvel. Análisis de personajes femeninos (2008-2019), Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Valladolid. El autor analizó a los personajes femeninos y su evolución en las distintas películas de la franquicia. Tomó en cuenta el contexto social, así como las transformaciones de un estado inicial a uno final en este universo cinematográfico. La metodología que empleó fue de análisis mixto, tanto cualitativa como cuantitativa, y a través de una ficha de observación, analizó a los personajes femeninos seleccionados para su estudio. Esta investigación nos sirvió de base para el desarrollo de nuestra herramienta de recolección de datos, dado que nos brindó una interesante perspectiva de análisis y citas de diversos autores que estudiaron el análisis de personajes cinematográficos.

De Alvarado (2018) la tesis de licenciatura Análisis del discurso del personaje Norman Bates de la serie The Bates Motel, Facultad de Psicología de la Universidad Alzate de Ozumba de México. La autora realizó un interesante análisis psicológico del personaje principal y como su discurso influyó en sus relaciones sociales. La metodología que empleó fue la no experimental, donde estudió el caso presentado, mediante la recolección de los datos.

La presente tesina, nos permitió entender la importancia de la psicología en las relaciones sociales del personaje y como la personalidad del mismo es transmitida por medio de sus acciones y palabras.

#### 2.1.2 Nacionales

De Reyes (2020) la tesis de grado Análisis desde la narrativa fílmica del personaje femenino Jo March (Mujercitas, 2019) como representación de la mujer posmoderna, Facultad de Comunicaciones de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). En el siguiente trabajo, la autora presentó una matriz que permitió el análisis del personaje Jo March, tanto en su vida personal como social y de esa manera entender si representaba a la mujer posmoderna. La metodología que empleó fue la interpretativa, con el objetivo de entender y demostrar como los elementos de la narrativa fílmica, permitieron la representación de un estilo de mujer en el siglo XIX.

La investigación presentó una nueva perspectiva con respecto a su metodología y el uso de los elementos de la dimensión de personaje, pues indicó que el investigador puede interpretar los hechos analizados en un producto audiovisual y compararlo la realidad social.

De Tumes (2019) la tesis de licenciatura *La representación del personaje del periodista en el cine peruano. Los casos de Pantaleón y las visitadoras, Tinta roja, Mariposa negra, Ojos que no ven y La última noticia*, Facultad de Comunicaciones de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). La autora analizó la construcción del personaje, sea héroe o villano, a través de la figura de un periodista. Describió el entorno y las influencias que el personaje recibió en su entorno hacia a su dimensión psicológica. La metodología que empleó, fue de carácter descriptivo, mediante la cual, la investigadora pretendió entender como la dimensión social influye sobre personajes con roles periodísticos.

Esta investigación demostró lo importante que es la dimensión social y psicológica, y como su relación genera cambios notorios en un personaje, siendo importante tomar como relevante la parte social, incluso por encima de la psicológica.

### 2.1.3 Locales

De Vigo (2020) la tesis de licenciatura *Análisis de la evolución de los personajes femeninos Arya Stark, Cersei Lannister, Daenerys Targaryen y Sansa Stark en la serie Juego de Tronos durante las temporadas 1, 2, 3, 4, 5 y 6*, Facultad de Comunicaciones de la Universidad Privada del Norte sede Trujillo (UPN). El autor analizó la evolución de los personajes femeninos de la serie Juego de Tronos a lo largo de 6 temporadas; mediante la aplicación de una ficha de observación que abarcó 4 caracteres: físicos, sociales, psicológicos y argumentales. Se estudió el proceso evolutivo que sufrieron estos personajes a lo largo de la historia. La metodología que empleó para el estudio, fue descriptiva, mediante un diseño no experimental. Donde el investigador describió la relación entre las variables según las situaciones o eventos que se desarrollaron durante el proceso de investigación.

Esta investigación sirvió como respaldo tanto en el uso de la herramienta como en la metodología empleada, pues los datos analizados concluyeron en un proceso de transformación de los personajes.

De Cieza (2018) la tesis de licenciatura *Evolución de los estereotipos de género de las princesas de las películas animadas de Disney en relación al rol social de la mujer entre 1937 y 2013*, Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Privada del Norte sede Trujillo (UPN). La autora analizó a los distintos personajes (princesas) y sus perfiles presentados en diversos contextos históricos y como las características de los mismos influyeron en ellas. La metodología que se empleó para esta investigación fue no experimental de carácter descriptivo.

Esta investigación nos aportó la idea acerca de los contextos socio culturales y su influencia en la creación de personajes, dado que las tendencias pueden determinar diversos estereotipos o arquetipos, útiles para diseñar un personaje en sus dimensiones y de esa manera producir una evolución innovadora.

## 2.2 Marco teórico

### 2.2.1 Teoría narrativa

Una de las cosas que más nos diferencia de otros seres es que somos capaces de comunicarnos, y con ello, contar historias. No existe sociedad que no tenga mitos, fábulas, cuentos; desde mucho antes de haberse inventado la escritura. Las historias forman parte esencial para los seres humanos porque ayudan a comunicar información, difundir identidad, aportar valores, fortalecer lazos; le proporcionan un sentido más profundo de lo que representa la vida en un mundo ficticio. Es un hecho que el ser humano es capaz de recordar mejor la información si esta es presentada en forma de una historia.

Expresado en nuestros términos, para comprender la historia y nuestro lugar en ella, se necesitaba una narrativa estructurada, es decir, una explicación de la relación de creación de significado entre historia y discurso.

Visto desde la perspectiva de Lounge D. (2017) esta teoría no es solo una descripción de cómo funcionan las narrativas; en el mejor de los casos, es una confrontación con los límites históricos de la narrativa para ordenar la experiencia, para convertir los hechos en valores, para convertir la historia en discurso. Asimismo, no sólo que sus términos y el alcance explicativo tienen sus propios límites, pero también que la teoría narrativa está en su mejor momento cuando es capaz de abordar esos límites, cuando es capaz, aunque silenciosamente, de ver o imaginar un tiempo o un mundo que buscaría su significado más allá de la historia y el discurso.

Asimismo, para María, J. (2018) La narrativa, es uno de los géneros literarios más antiguos y una disciplina que estudia las formas de cómo se cuentan las historias, una estructura cognitiva que da sentido a una experiencia o también como un recurso de interacción comunicativa, aplicada en distintos contextos, pero en esta ocasión nos centraremos en el campo audiovisual.

Hace aproximadamente, 2500 años, Aristóteles, uno de los mayores representantes de la filosofía se cuestionaba lo mismo que nosotros en la actualidad ¿Qué hace que una historia perdure en el tiempo? y ¿Cómo analizarla?

En su intento por descubrirlo, y tras investigar a las obras más exitosas de la época, compuso uno de los libros más importantes en la literatura, La Poética, estudio que condensó una serie de conceptos e ideas sobre el funcionamiento de la narrativa y cómo esta garantizó el éxito de la misma. Durante esta investigación descubrió que las historias compartían una serie de elementos, que las hacían pasar de simples historias a buenas historias.

Los elementos que compartían dichos relatos eran, un personaje, al cual llamaban “Héroe”, que este intentaba alcanzar un objetivo; durante su desarrollo este haría todo lo que esté a su alcance para conseguir dicho objetivo y producto de ello se generaría uno o más conflictos (en la mayoría de ocasiones en la parte central de la historia) y que finalizaría con el logro del objetivo.

Aristóteles en su libro La Poética, fue uno de los pioneros en escribir una obra maestra sobre la estructura lógica de los relatos existentes en aquella época, en el cual se identificaron tres puntos clave en medio de todo relato, Planteamiento, Nudo y Desenlace; hasta la actualidad dicho modelo sigue siendo tomado en cuenta, aunque se le haya atribuido otros nombres o clasificados en tres actos Vergara, J. (2018)

Una vez comprendida la esencia de lo que es la narrativa, nos enfocaremos en su adaptación a nuestros tiempos, a cómo la narrativa ha evolucionado y se ha consagrado en los medios audiovisuales, dejando un amplio campo de análisis, con un sinnúmero de propuestas narrativas innovadoras.

La narrativa audiovisual, gracias a la rápida evolución del cine y su protagonismo en los nuevos estilos narrativos, propicia el desarrollo de la Narratología Cinematográfica, basándose en los estudios, conceptos, métodos de la Narratología literaria.

Pinilla, O. (2017) en su artículo Una propuesta de análisis cinematográfico integral, sustenta que la estructura de una historia se podría considerar relativamente independiente del medio en el que se ejecute, dícese de una novela, obra teatral, o película. Este libro, considerada precursora en su campo de estudio, representa el primer análisis sistemático entorno a los relatos del cine, basándose en conceptos previos desarrollados por Todorov y Greimas, hacia la literatura.

La narrativa aplicada a un soporte audiovisual puede ser interpretada como la capacidad de las imágenes visuales y acústicas para narrar historias o como un término

genérico que puede abarcar distintas especies de la narrativa fílmica. Asimismo, bajo nuestro criterio, basado en estudios más recientes, es interpretada como una estructura cognitiva, que cumple la función de darle sentido a una experiencia, además, como el ordenamiento metódico/sistemático de conocimientos, que nos permiten descubrir, describir el sistema narrativo de un soporte acústico y visual; o como un recurso para la interacción comunicativa.

## 2.3 Marco conceptual

### 2.3.1 El personaje

El personaje es un elemento que brinda dinamismo a todas las historias cinematográficas, y Pérez (2016) lo define como un elemento de acción con características psicológicas, que lo convierten en un ser único con un arco evolutivo. Todas las características que conforman el perfil psicológico del personaje lo hacen creíble ante el espectador, lo dotan de vida y funciona de forma orgánica durante la historia; sus acciones y evolución están justificadas debido a las influencias que este recibe. Además, el personaje también debe ser visto desde la configuración social, pues deberá relacionarse con otros.

De igual manera, Martínez (2012) indica que, para entender a un personaje, es necesario analizarlo tomando en cuenta la existencia de tres universos:

- Universo interno o privado: Aborda las cuestiones psicológicas del personaje, como los sentimientos, las contradicciones, metas, entre otras.
- Universo personal: Muestra sus relaciones sociales, especialmente con el entorno más cercano al personaje: familia, amigos o pareja.
- Universo social: Es la parte más superficial del personaje; observamos sus relaciones sociales en el trabajo o su actuar dentro de la comunidad

### 2.3.2 Tipos de personaje

Para clasificar a los personajes, se debe conocer el rol o función que cumplen durante las historias de ficción (Fernández y Martínez, 2019):

- El protagonista: es el eje central de la trama e influye sobre los demás personajes. Su evolución es notable, pues cambia de un estado a otro e incluso puede regresar a su estado inicial.
- El personaje principal: tiene un rol importante pero su desarrollo en la historia está condicionado a la evolución del protagonista.

Para este trabajo de investigación, también se usará la siguiente clasificación del personaje:

- Héroe: este personaje resalta por su valentía, servicio y objetivo final, el cual se resume en salvar a todos por encima de su propia vida. Según Vogler (2017) un héroe es aquel, que a traviesa afronta un viaje que lo afecta emocional, física y socialmente, realizando sacrificios que lo transforman notablemente.
- Villano: Es el principal obstáculo y la unión de diversos problemas a los cuales se enfrenta el héroe (Linde y Nevado, 2016). En ocasiones, el villano presenta características que justifican su accionar, logra tener un grupo de seguidores y afecta notablemente al héroe, aportando a su evolución

### 2.3.3 Dimensiones del personaje

Según Sánchez (2016), para analizar a un personaje, se debe partir de tres dimensiones: física, psicológica y sociológica, y las características que componen esta tridimensionalidad del personaje cambian conforme se desarrolla la historia.

Estás caracterizan a un personaje protagónico, pues se le dota de un cuerpo físico, de un perfil psicológico y de un escenario en cual pueda desenvolverse.

- Dimensión física: Apariencia, vestuario y rasgo especial
- Dimensión psicológica: Deseos, objetivos, personalidad, conflictos internos y modo de hablar.
- Dimensión sociológica: Vida personal, vida privada y conflictos externos.

#### 2.3.3.1 Física:

Un personaje protagónico necesita de una construcción física detalla, pues gran parte de las características presentes en el personaje, tienen un significado que aporta al arco evolutivo influyendo sobre las otras dos dimensiones.

**Apariencia:** Este factor construye la identidad del personaje. A través de la apariencia física, podemos resaltar a un protagonista o identificar a un villano. La gran mayoría de aspectos que componen la apariencia son rasgos observables tales como el: sexo, color de piel, estatura, entre otros; por las cuales podemos caracterizar físicamente a un personaje.

**Vestuario:** Este elemento le brinda al protagonista, especialmente a un héroe, la capacidad para actuar en distintos escenarios, así como transmitir un significado de reconocimiento en la sociedad, ya sea a través de los colores, el tipo de vestimenta o los

accesorios. Además, según Pérez y Pérez (2018) el vestuario es un indicativo de que un personaje posee características especiales por sobre otros.

**Rasgo especial:** Es una característica que resalta e influye en las relaciones sociales del personaje, afecta sus emociones, en ocasiones genera algún cambio físico. De esta manera un rasgo especial influye en el arco evolutivo del personaje. Además, según Linde y Nevado (2016) el rasgo especial, en ocasiones explican el actuar de un villano; sin embargo, ahora los héroes también presentan rasgos especiales, los cuales se convierten en motivos de superación, entre otras razones, pues el valor y significado que aporta este rasgo, puede determinar la evolución del personaje.

### 2.3.3.2 Psicológica

La caracterización psicológica del personaje abarca elementos que influyen significativamente en su universo personal y privado. Factores como el deseo, los objetivos, la personalidad, conflictos internos, modo de hablar, entre otros; son importantes caracterizadores que determinan su evolución del personaje durante el desarrollo de la historia.

**Deseos:** Producto de una necesidad física o una necesidad social, también están compuestos de emociones, y partir de ello surge la voluntad por cambiar una situación física, social o psicológica (Egri, 2012). Los deseos son el primer elemento para comprender los objetivos del personaje, tienen un origen determinado y hacia el final de la historia se observan las consecuencias.

**Objetivos:** Todo personaje debe tener un objetivo, por el cual luchar durante el desarrollo de la historia. El motivo, beneficiar al personaje, aunque en ocasiones esto trae consecuencias negativas. Además, según Haro (2019) un personaje cinematográfico puede presentar dos tipos de objetivos:

- **Objetivo personal:** usualmente solo beneficia al protagonista, aunque en ocasiones el logro de este objetivo indirectamente beneficia a su entorno.
- **Objetivo comunitario:** comparte el mismo objetivo con otros personajes y el logro de este, trae beneficios para toda su comunidad o entorno.

**Personalidad:** Según Núñez y Serpa (2016), existen nueve tipologías: idealista, ayudador, artista, organizador, observador, colaborador, optimista, jefe y mediador, las cuales reflejan, los modos de pensar; incluso el temperamento es elemento importante de la personalidad, ya sea este: colérico, sanguíneo, flemático o melancólico.

Conflictos internos: Se originan en el universo privado del personaje; cuando las acciones van contra los deseos u objetivos. Seger (2019) señala que las causas son las dudas e inseguridades del personaje, para ella, la solución a los conflictos internos, significan un logro que demuestra el nivel de evolución durante la historia.

Modo de hablar: Según Pérez (2016), a través de la palabra, el personaje expresa sus deseos, conflictos e intenciones, y gracias a esto podemos comprender su carácter y personalidad. Además, la expresión verbal está compuesta de algunos elementos tales como: tono, color y estilo, mientras el lenguaje no verbal lo componen: los gestos, movimientos y proximidad

### 2.3.3.3 Sociológica

La dimensión social de un personaje puede dividirse en dos aspectos: El entorno del personaje y las relaciones sociales. El primero abarca el lugar donde vive y el segundo se refiere a las personas con las que se relaciona.

Vida personal: Las relaciones sociales que el personaje sostiene con sus amigos y familiares influye sobre las demás dimensiones, física y psicológica (Pérez, 2016). Por ejemplo, la familia influye durante el presente y el pasado del personaje, generando conflictos cuando el personaje ve atentado su deseo u objetivo. Por otra parte, los amigos también influyen en la evolución del personaje cuando este comparte experiencias que con su familia sería difíciles de tener.

Vida privada: Es el resultado de las influencias sociales y psicológicas que este absorbe durante el desarrollo de la historia, y en su privacidad el personaje se muestra de forma auténtica exhibiendo sus conflictos, deseos u objetivos. Según Mckee (2019) es la esfera interna del personaje, a la cual se le debe brindar mucha importancia durante la construcción del personaje, pues en esta se encontrarán los conflictos internos y como esto influirán en el arco evolutivo.

Conflictos externos: Las problemáticas sociales son situaciones de gran influencia en un personaje, especialmente para un héroe, pues este tratará de solucionar dicho problema, incluso si esto le cuesta la vida. En ocasiones, estos conflictos lo afectan mucho más a nivel psicológico, afectando sus objetivos y deseos personales. Los conflictos externos tienen distintos orígenes y la importancia depende de cuánto afecte al personaje en las tres dimensiones, además se debe saber qué consecuencias traen estos conflictos, así como saber de qué manera el personaje afronta estos problemas



#### 2.3.4 El arco de transformación

Es un mecanismo narrativo que nos permitió tener una visión más completa de los cambios que ha presentado el personaje; de alguna manera, contrastar su estado final con el inicial.

El personaje no será el mismo cuando su historia finaliza, siempre estará en la búsqueda de lograr sus objetivos. Por lo tanto, esto supone una evolución en sus características que lo construyen; física, psicológica y social. Entonces los arcos de transformación se pueden categorizar para verificar cuan significativo ha sido el cambio de este personaje. Pudiendo ser plano, moderado, radical, traumático o circular. Todo esto, depende de factores como los conflictos, los deseos u objetivos para identificar los cambios que experimenta el personaje.

Arco de transformación del personaje plano: En su mayoría este tipo de arco se les atribuye a personajes con una nula evolución, yace en sucesos externos. su encanto reside en su estado pasivo. No por ello significa que dejen de ser interesantes, tal es el caso de Indiana Jones, En busca del arca perdida que su evolución es casi inexistente. Lo que hace interesante a estos personajes es que a pesar de los sucesos estos se mantienen firmes.

“Los tipos de arco plano son incapaces de dejar de ser como son. Su encanto reside con frecuencia en este inmovilismo psicológico y, al presentarse de un modo íntegro, el espectador desea conocerlos mejor. (...) En ocasiones, un arco de transformación plano finaliza con una culminación de su perfil psicológico.” Escalonilla. (2014)

Arco de transformación Moderado: Este arco representa una evolución leve. Es decir, los cambios no son muy significativos para el personaje, en cualquiera de sus tres dimensiones. Si bien el estado final es distinto al estado inicial del personaje, únicamente se refuerzan sus características para evidencia un progreso en su historia. Un ejemplo, es el arco evolutivo moderado del personaje Phileas Fogg, de la película “La Vuelta al Mundo en 80 días”.

Arco de transformación Radical: Según Gil (2014), los cambios que experimenta el personaje son más significativos. Por lo tanto, su evolución es notable, pues el personaje afronta conflictos que los exponen a cambios físicos, psicológicos y sociales, con el fin de alcanzar un objetivo o deseo. Un claro, es el personaje de Oskar Schindler de la película, La Lista de Schindler

Arco de transformación traumático: El personaje experimenta una evolución drástica en cualquiera de sus tres dimensiones o inclusive en todas ellas. El estado final del personaje es uno totalmente distinto al que presentan al inicio de la historia. Este

experimenta sucesos en algún punto de los tres actos de la historia que lo lleva a cambiar en ocasiones su personalidad, su físico e inclusive a modificar su vínculo con la sociedad a la cual pertenece.

Arco de transformación circular: El personaje igual sufre un desarrollo conforme avanza la trama, pasando de un punto “a” a un punto “b”, pero cuyo último estado es similar que el comienzo de la historia. Según Escalonilla (2014), el protagonista presenta un estado final idéntico a la inicial, pero este ha experimentado diferentes cambios durante los tres actos de la historia, logrando un nivel desarrollo en las tres dimensiones del personaje.

## 2.4 Marco Histórico

### 2.4.1 El Universo Cinematográfico de Marvel

Todo comenzó en el año 2008 con Iron Man I, su línea narrativa gira entorno a un multimillonario que se dedicaba a la industria bélica. A Tony Stark se le presenta como una persona egocéntrica, amante de la diversión, este sufre un secuestro y tras liberarse descubre cosas que le hacen cambiar de parecer, le convierten en una persona más cauta y empática, por lo que decide ponerles fin a sus contratos para la producción de armamento tecnológico, y decide encaminarse como Iron Man. Otro de los personajes que cumplen un rol protagónico es Steve Rogers, que recibe el seudónimo de Capitán América, el inicio de su línea narrativa se encuentra antes de la aparición de Iron Man. Este se desarrolla durante la segunda guerra mundial y Steve Rogers no es el hombre fornido por lo que se le caracteriza, pero es aceptado como prueba para el programa Súper Soldado y producto de esto es que se convierte en Capitán América, que su rol principal es frenar a Hydra, quien quería hacerse de la gema del espacio, en su intento este queda congelado por varias décadas.

Tiempo después, Nick Fury logra unir a diversos héroes gracias a la iniciativa Avengers, dicho proyecto da comienzo al multiverso, donde conecta distintos sucesos en distintos puntos del tiempo. Por ende, distintas películas que conforman el Universo Marvel tienen una conexión narrativa que se influyen entre sí.

Es el año 2012 cuando se estrena Avengers y podemos ver a estos héroes en acción, conformado por Nick Fury a la cabeza, Iron Man, Capitán América, Thor, Hulk, Ojo de Halcón, Black Widow. Buscaban frenar una invasión alienígena ocasionado por Loki, hermano de Thor, Dios Asgardiano. Esto fue parte de un plan aún mayor liderado por Thanos y su búsqueda de las gemas del infinito.

La fase II del Universo Cinematográfico de Marvel (UCM) inició con Iron Man III, donde se muestra a un Tony Stark con rezagos de la lucha producida en Avengers, sintiéndose responsable del futuro de la tierra.

Por otra parte, en el año 2014 se estrena Capitán América: Soldado del invierno, se ve a un Steve Rogers comprometido en las misiones de S.H.I.E.L.D. donde logra descubrir que Hydra, forma parte de esta misma organización. Este mismo año se estrena Guardianes de la Galaxia, que más adelante formarán parte importante de las misiones en la línea narrativa de los Avengers.

Un año después Avengers: La Era de Ultrón, reúne por segunda vez a todos los vengadores, y con una misión de detener a Ultrón, sistema creado por Tony Stark con el objetivo inicial de proteger a los humanos, pero que luego de obtener autonomía se revela. Su plan no dura mucho ya que lograr crear a Visión, inteligencia capaz de detener a Ultrón.

Luego de estas misiones Capitán América: Civil War se genera ciertas discordancias con los miembros de Avenger, producto del tratado de Sokovia liderado por Tony Stark en un Bando y Steve Rogers en otro. Más allá del tratado, se generó un conflicto ya que uno de los pertenecientes al grupo de Capitán América es el asesino del papá de Tony Stark. Esto genera una disolución de los Avengers.

Luego de estos sucesos cada personaje sigue con sus vidas, y es hasta Avengers Infinity War donde ya más centrados en las acciones de Thanos y su plan por reducir su población a la mitad para detenerlo Hulk va por la ayuda de Doctor Strange y Iron Man, para intentar hacer algo e irrumpir en los planes de Thanos y no logre reunir todas las gemas del espacio. En otra parte se ve a Capitán América impidiendo los mismos planes, pero por su cuenta, como ayudar a Visión, quién poseía la Gema de la Mente.

Es acá donde vemos una de las evoluciones de más significativas en Iron Man, que va en busca de Thanos para salvaguardar la tierra, dejando todo atrás, algo no tan característico de Tony Stark que se presentó al inicio, pero su plan falla y Thanos logra exterminar a la mitad de la población del universo.

En el lapso hasta su segunda entrega tenemos distintas películas pertenecientes al universo Marvel, que manejan sus propias líneas narrativas, pero que de alguna manera comparten características del universo, unas más que otras.

Es hasta el año 2019 que llega la película más esperada de aquel año, Avenger EndGame llega a las pantallas, y nos muestran a los Avenger resignados a no poder hacer mucho por regresar a sus compañeros, pero es ahí donde hace su aparición Atman, quien propone una solución a través del reino cuántico. Luego de intentar persuadir a varios integrantes de Avengers toman el reto de regresar a sus amigos; hacen viajes en el tiempo, para dentro de esas líneas temporales realizar acciones que les permitan reunir las gemas del infinito y así poder revertir su situación. Este universo cierra esta etapa con una de las batallas más esperadas de los últimos tiempos, donde todos los integrantes de dicho mundo

se enfrentan contra el mal, con el fin de salvaguardar al universo. Al final nos quedamos con una impresión agri dulce, ya que se logra vencer al Thanos del pasado, pero sufrimos la pérdida de Tony Stark, quién dio su vida por salvar la tierra, de igual manera, vemos a un Steve Roger con una edad muy avanzada, después de devolver las gemas del espacio a sus respectivas líneas temporales.

## 2.5 Hipótesis

Según Mattos y Vera (2017), la hipótesis: es la posible respuesta a un problema planteado en una investigación; sin embargo, no siempre toda investigación debe contar con una hipótesis, puesto que, al ser nuestra investigación de carácter cuantitativo y descriptivo, únicamente se dará a conocer los hallazgos obtenidos tras la aplicación de la herramienta de recolección de datos.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo de investigación

Por su finalidad, este informe de tesis es de carácter cuantitativo descriptivo, en el cual se estudió la influencia de las dimensiones del personaje sobre el arco evolutivo de los personajes Iron Man y Capitán América, durante los tres actos en sus respectivas historias cinematográficas.

Según Cárdenas (2018), la investigación cuantitativa se da cuando la información son números o en el caso de nuestra investigación, se la información recolectada se transformó a escalas numéricas con el fin de describir una realidad, a través de datos medibles y cuantificables, obtenidos tras la aplicación de la herramienta de análisis de contenidos.

#### 3.2 Población y muestra de estudio

##### 3.2.1 Población

Según Mattos y Vera (2017) La población se debe definir tanto en el tiempo como el espacio, pues son unidades que son materia de análisis en una investigación, y para nuestra investigación, nuestra población serán las películas que pertenecen al Universo Cinematográfico de Marvel, entre el 2008 y el 2019.

##### 3.2.2 Muestra

Para la investigación, se determinó el tamaño de la muestra por decisión y se tomó en cuenta la conveniencia de las unidades de análisis seleccionadas. Fueron 10 películas del UCM, las cuales cumplieron con ciertos criterios. Estos fueron la aparición y protagonismo de los dos superhéroes que se analizó: Capitán América y Iron Man.

- Capitán América: El primer Vengador
- Capitán América y el soldado del invierno
- Capitán América: Civil war
- Iron Man
- Iron Man 2
- Iron Man 3
- Los Vengadores
- Los Vengadores: Era de Ultron
- Los Vengadores: Infinity War

- Los Vengadores: Endgame

### 3.3 Diseño de investigación

Nuestra investigación, al ser de carácter cuantitativo, tuvo un diseño descriptivo de grupo único, pues se describió la manera en la que las dimensiones físicas, psicológicas y sociológicas de un personaje, afectaron su arco evolutivo

M.....O

**Donde:**

M = Dimensiones del personaje: física, psicológica y sociológica

O = Arco evolutivo

Si bien, nuestra investigación no contó con hipótesis, consideramos necesario señalar, como se dio nuestra investigación durante el proceso de recolección, procesamiento y análisis de los datos obtenidos.

### 3.4 Variables e indicadores (Operacionalización de variables)

- Variable independiente: Dimensiones del personaje (física, psicológica y social)
- Variable dependiente: Arco evolutivo



3.5 Operacionalización de variables

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Subdimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítem</b>
Dimensiones del personaje	Son las características, tanto físicas, psicológicas y sociales, con las cuales se construye o diseña un personaje (Lajos, E. 2009)	Física	Apariencia	Sexo	Varón - Mujer
				Color de piel	Blanco – Negro – Caucásico - Otro
				Estatura	Alto – Mediano - Bajo
				Contextura	Describe la contextura del personaje
		Física	Ropa	Color	
				Tipo	
				Significado	
			Vestuario	Traje de superhéroe	Color
					Tipo
					Accesorios



					Significado
			Rasgo especial	Tipo de rasgo especial	Describe el tipo de rasgo especial.
				Valor del rasgo especial	Describe el valor que tiene el rasgo especial para el personaje.
		Psicológica	Deseos	Origen	Pasado - Presente
				Motivación	Describe los factores que motivan los deseos del personaje.
				Estado	Logrado – No logrado
				Consecuencias	Describe las consecuencias de los deseos del personaje.
				Motivación	Describe los factores que motivan los objetivos del personaje.
				Tipo	Objetivo personal – Objetivo comunitario

			Objetivos	Estado	Logrado – No logrado
				Consecuencias	Describe las consecuencias de los objetivos del personaje.
			Personalidad	Tipo	Idealista – Ayudador – Artista – Organizador – Observador – Colaborador – Optimista – Jefe – Mediador
				Temperamento	Colérico – Flemático – Melancólico – Sanguíneo
				Modo de pensar	Describe la postura que toma el personaje ante una situación.
			Conflictos internos	Causas	Describe las causas de los conflictos internos del personaje.
				Estado	Solucionado – No solucionado

				Consecuencias	Describe las consecuencias de los conflictos internos del personaje.
			Modo de hablar	Lenguaje verbal	Describe el uso del lenguaje verbal del personaje: tono, color, estilo.
				Lenguaje no verbal	Describe el uso del lenguaje no verbal del personaje: Gestos, movimientos corporales, proximidad.
		Social	Vida personal	Familia	Describe la relación entre el personaje y su familia.
				Amigos	Describe la relación entre el personaje y sus amigos.
			Vida privada	¿Qué hace cuando está solo?	Describe los pensamientos y acciones del personaje, en su soledad
				Origen	Pasado – Presente

			Conflictos externos	Importancia	Describe la importancia del conflicto externo durante la película.
				Consecuencias	Describe las consecuencias que tiene el conflicto interno durante la película.
				Solución	Describe la forma en la que el personaje enfrenta este o los conflictos.
Arco de Transformación	Proceso de evolución, leve o radicales, de los personajes, que permite	I ACTO		A. Plano	
				A. Moderado	
				A. Radical	
				A. Traumático	
				A. Circular	
				A. Plano	

	apreciarlos cambios en sus dimensiones. (Escalonilla, A. 2014)		A. Moderado	
--	--	--	-------------	--

		II ACTO		A. Radical	
				A. Traumático	
				A. Circular	
		III ACTO		A. Plano	
				A. Moderado	
				A. Radical	
				A. Traumático	
				A. Circular	

### 3.6 Técnicas e instrumento de investigación

Al ser una investigación cuantitativa, de diseño descriptivo; se utilizó la técnica de la observación para recolectar los datos de las unidades de análisis al momento de estudiarlas. Aunque esta técnica se aplica a grupos de humanos, también se puede aplicar a objetos, como fue el caso de nuestra investigación.

Según Ñapues, et. al. (2013), La observación directa no participante establece una relación entre el objetivo investigado y el investigado, mediante el uso de instrumentos aplicados a textos, ponencias o recursos audiovisuales.

El instrumento utilizado para realizar la recolección de datos, fue una guía de observación y análisis. Pues su aplicación nos permitió recolectar datos de manera detallada toda la información relacionada a la evolución de las características del personaje durante los tres actos de sus respectivas películas seleccionadas en la muestra. Posteriormente se procesó el contenido recolectado con el fin de analizarlo, tomando en cuenta las características de las tres dimensiones del personaje y como evolucionaron a lo largo de los tres actos de la historia.

La guía de observación y análisis se dividió de la siguiente manera: Información básica, en la cual se ingresaron datos como el nombre de la película, año y personaje, se tomó en cuenta la estructura narrativa de la historia, la cual se divide en primero, segundo o tercer acto. Se realizó al análisis observacional, dividido en dos áreas: dimensiones del personaje, física, psicológica y social donde contemplamos diversas características que construyen al personaje como tal las cuales evolucionan de diferentes maneras, según cinco arcos evolutivos que determinan cuan significativos son los cambios del personaje, estos arcos evolutivos son plano, moderado, radical, traumático y circular.

En el apartado de las dimensiones, se estudió a las características físicas, psicológicas y sociológicas del personaje, las cuales fueron subdivididas en subdimensiones, indicadores y algunos ítems; estas fueron contempladas en nuestra operacionalización, pues reflejan la investigación realizada en nuestro marco teórico y la construcción de los personajes sobre los cuales se aplicó la guía de observación y análisis a fin de comprender la influencia de la dimensiones sobre el arco evolutivo de ambos personajes durante la historia en la cual experimenta estos cambios.

Finalmente, en el área del arco evolutivo, se entendió el tipo de evolución que sufre cada subdimensión y de ser el caso ítem, de esta manera se determinó del tipo de evolución que el personaje experimenta en algún punto de la historia y cuán importante es para el personaje, observando de qué manera ha evolucionado el personaje con respecto a su estado inicial previamente observado en el primer acto de la película.

### 3.7 Procesamiento y análisis de información

La información se recolectó tras aplicar el instrumento de análisis de contenidos en las diez películas que formaron parte de nuestra muestra a analizar. Una vez obtenidos los datos, estos se organizaron según el personaje y su respectiva película; se tomó en cuenta las tres dimensiones de personaje que nos sirvieron para realizar el procesamiento y análisis de datos, es así que la información se organizó según el personaje, la película del mismo, la dimensión del personaje y sus subdimensiones que contienen las características sean físicas, psicológicas o sociales de los personajes.

La información se valoró tomando en cuenta los cinco arcos de evolución que los personajes pueden experimentar en algún punto de los tres actos de la historia, estos cinco arcos fueron el arco evolutivo plano, arco evolutivo moderado, arco evolutivo radical, arco evolutivo traumático y arco evolutivo circular.

Se valoró cada seleccionando el tipo de arco, según los cambios que observamos en las características de los personajes analizados en algún punto de la historia de cada película que pertenece a la muestra.

Si alguna característica de la dimensión física, psicológica o social no tuvo ningún cambio en algún momento de los tres actos de la película, se valoró esta situación como arco evolutivo plano puesto que su influencia será nula con respecto al camino que tome el personaje. En el caso de que estas características experimenten cambios menores cuya influencia sea baja, es decir no determine un cambio notable para la vida del personaje, se valoró como un arco evolutivo moderado.

Si el cambio o transformación fue repentino o esto sucedió de manera inesperada afectando notablemente la vida del personaje, dándole un giro a su vida, valoramos esto como arco evolutivo radical, puesto que es una evolución que toma por sorpresa al personaje o por el contrario, cambia de un momento a otro el estilo de vida que el personaje solía tener.

Cuando la evolución del personaje implica dolor sea emocional o físico e incluso, hablamos de dolor hacia sus seres queridos, se valoró esto como arco evolutivo traumático, puesto que afecta notablemente la vida del personaje, implicando o influyendo en otras dimensiones para que estas también experimenten cambios.

Se valora como arco evolutivo circular, cuando el estado inicial de las características, sean físicas, psicológicas o sociales se transforma en algún punto de la historia del personaje, pero en otro punto de la misma, esta característica vuelve a su estado inicial. Esto demostró que el personaje experimenta cambios diversos durante los tres actos de la película.



Se determinó que una dimensión del personaje influye significativamente en su arco evolutivo durante el desarrollo de la película cuando la mayoría características del personaje se valoraron como un arco evolutivo radical y/o traumático. Ambas valoraciones nos indican que el personaje analizados ha experimentado cambios diversos durante los tres actos de la película, cambios que determinaron una nueva apariencia física, como es el caso del Capitán América e Iron Man, así como la evolución de aspectos de su psicológica que guiaron su camino heroico a lo largo de las películas analizadas.

Los datos recopilados referente a los arcos evolutivos de los personajes, se procesaron utilizando el programa IBM SPSS, el cual es un software que ofrece técnicas de análisis estadísticos, el cual recolecta información de bases de datos y proporciona respuestas para comprender los datos obtenidos después del proceso de recolección de datos. (Quezada, N. 2014) Con este Software pudimos dar por logrados nuestros objetivos con mayor validez científica y nos permitió realizar una adecuada discusión de los resultados obtenidos y de esa manera se realizó el análisis de la influencia de las tres dimensiones del personaje en el arco evolutivo de los personajes a estudiar según las películas contempladas en la muestra.

#### IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

##### 4.1 Resultados cualitativos y cuantitativos

**TABLA N°01**

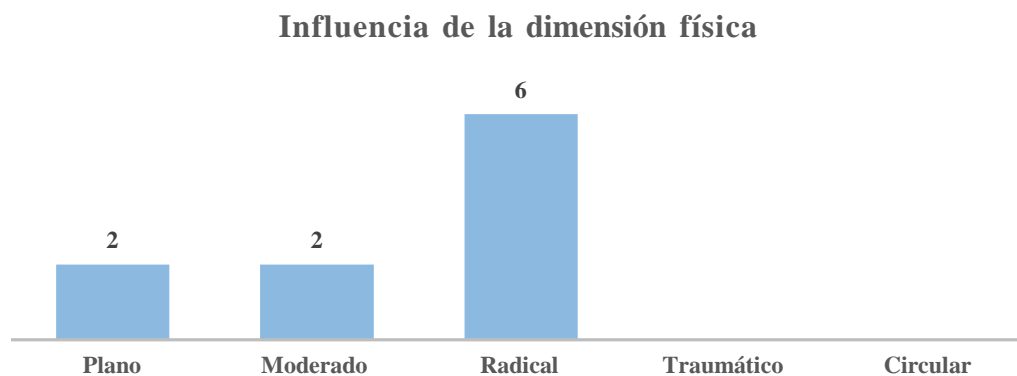
*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: El Primer Vengador. 2011*

Característica	Evolución de las características de la dimensión física				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Apariencia	2	0	2	0	0
Vestuario	0	2	2	0	0
Rasgo Especial	0	0	2	0	0
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**GRÁFICO N°01**

*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: El Primer Vengador. 2011*



*Fuente: Elaboración propia*

Durante la primera película, la influencia de la dimensión física sobre el arco evolutivo, fue radical, dado que la mayoría de características de Steve Rogers cambian radicalmente producto de un experimento en el inicio del segundo acto. Esto nos indica que Steve Rogers es un personaje renovado, con características físicas muy distintas a las iniciales, por lo que su arco evolutivo presenta un notorio cambio al ser radical.

**TABLA N°02**

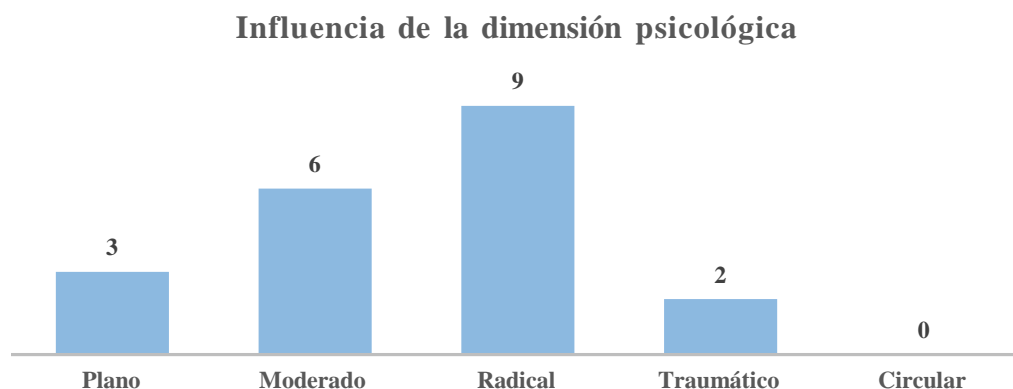
*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: El Soldado del Invierno. 2013*

Característica	Evolución de las características de la dimensión psicológica				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Deseo	1		2	1	
Objetivos	1		2	1	
Personalidad		1	2		
Conflictos Internos			3		
Modo de Hablar	1	5			
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**GRÁFICO N°02**

*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: El Soldado del Invierno. 2013*



*Fuente: Elaboración propia*

Durante la segunda película del Capitán América se observó que la dimensión psicológica influye notoriamente en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers. La mayoría de características psicológicas evolucionan, cambiando de manera radical o traumática, afectando al personaje, sus decisiones y ocasionando conflictos internos.

**TABLA N°03**

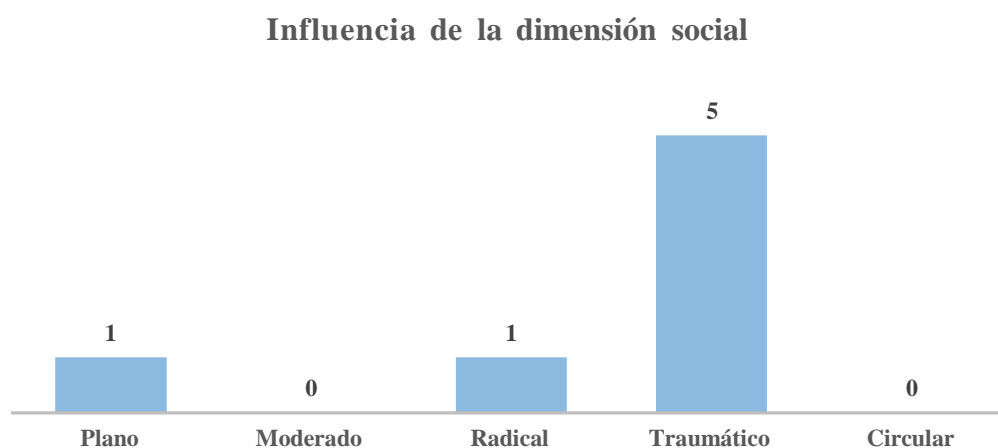
*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: Civil War. 2016*

Característica	Evolución de las características de la dimensión social				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Vida Personal	1			1	
Vida Privada				1	
Conflictos Externos			1	3	
<b>Total</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**GRÁFICO N°03**

*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: Civil War. 2016*



*Fuente: Elaboración propia*

Durante la tercera película individual de Capitán América, se observó que la mayoría de características sociales, sufren un cambio significativo con respecto a su estado inicial. Steve Rogers se ve involucrado en diversas situaciones que afectan a sus características; por lo tanto, la dimensión social influye significativamente en el arco evolutivo del personaje.

**TABLA N°04**

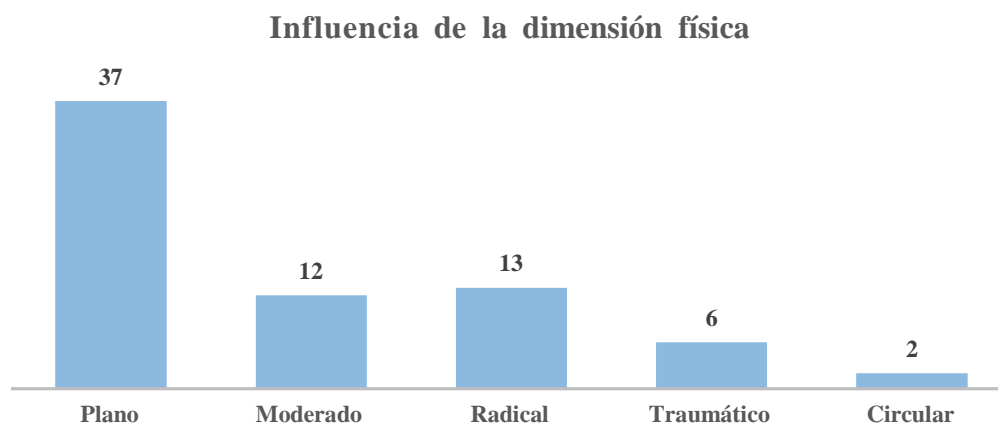
*Evolución de las características de la dimensión físicas del personaje Steve Rogers, Capitán América, en el Universo Cinematográfico de Marvel. 2008 - 2019*

Característica	Evolución de las características de la dimensión física				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Apariencia	22	0	2	3	1
Vestuario	5	12	7	3	1
Rasgo Especial	10	0	4	0	0
<b>Total</b>	<b>37</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>6</b>	<b>2</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**GRÁFICO N°04**

*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en el Universo Cinematográfico de Marvel. 2008 - 2019*



*Fuente: Elaboración propia*

Durante las 7 películas en las cuales participa Steve Rogers, la mayoría de características conservan su estado inicial, algunas evolucionando en algún punto, para posteriormente no cambiar en ningún aspecto según avanza la historia del Capitán América. Por lo tanto, la dimensión física, no influye significativamente en el arco evolutivo de Steve Rogers, siendo plano en este aspecto de personaje.

**TABLA N°05**

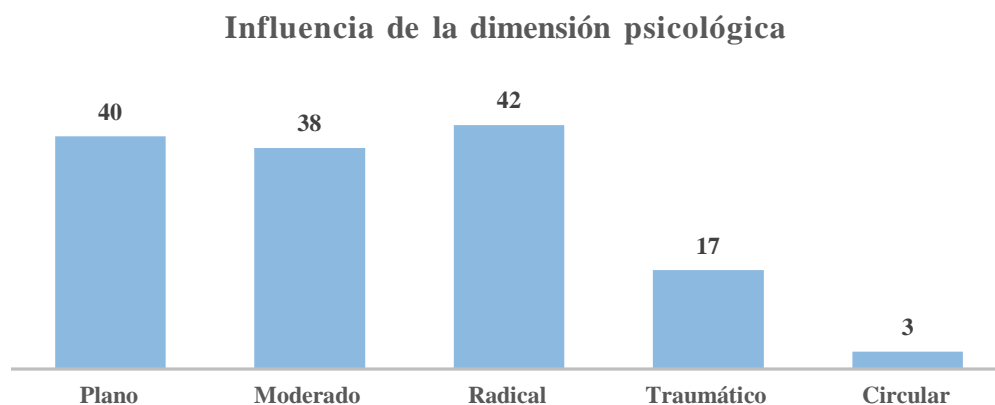
*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Steve Rogers, Capitán América, en el Universo Cinematográfico de Marvel. 2008 – 2019*

Característica	Evolución de las características de la dimensión psicológica				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
<b>Deseo</b>	6	3	11	8	0
<b>Objetivos</b>	8	3	12	5	0
<b>Personalidad</b>	13	3	4	0	1
<b>Conflictos Internos</b>	4	2	11	2	2
<b>Modo de Hablar</b>	9	27	4	2	0
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>38</b>	<b>42</b>	<b>17</b>	<b>3</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**GRÁFICO N°05**

*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en el Universo Cinematográfico de Marvel. 2008 - 2019*



*Fuente: Elaboración propia*

Durante las 7 películas, en las cuales participa el personaje de Steve Rogers, Capitán América; se observó un significativo número de características que evolucionaron significativamente con respecto a su estado inicial. Por lo tanto, sabemos que la dimensión psicológica del personaje influye notablemente en el arco evolutivo del personaje de Steve Rogers a lo largo de las 7 historias cinematográficas.

**TABLA N°06**

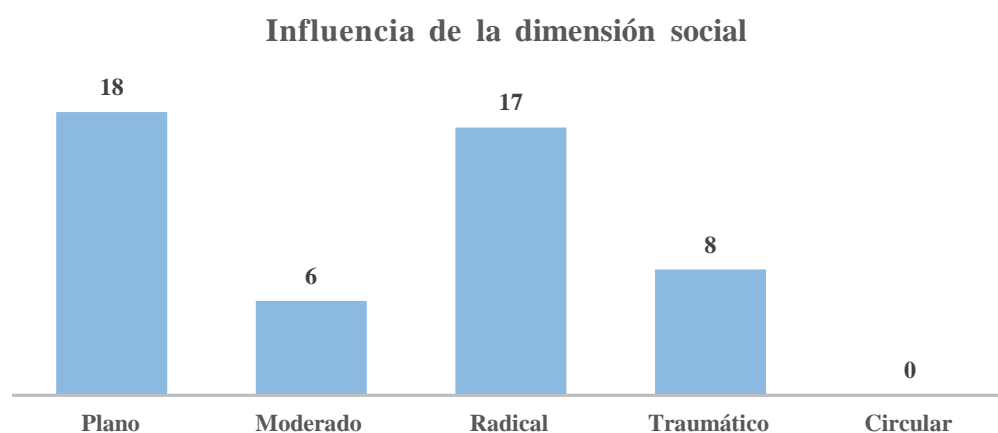
*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Steve Rogers, Capitán América, en el Universo Cinematográfico de Marvel. 2008 – 2019*

Característica	Evolución de las características de la dimensión psicológica				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Vida Personal	7	4	2	1	0
Vida Privada	1	1	3	2	0
Conflictos Externos	10	1	12	5	0
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>6</b>	<b>17</b>	<b>8</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**GRÁFICO N°06**

*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en el Universo Cinematográfico de Marvel. 2008 – 2019*



*Fuente: Elaboración propia*

Durante las 7 películas, se observó que las características de la dimensión social del personaje, Steve Rogers, Capitán América. Cambian con respecto a su estado inicial, por lo tanto, la dimensión social influye en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers a lo largo de las 7 películas en las que participa.

**TABLA N°07**

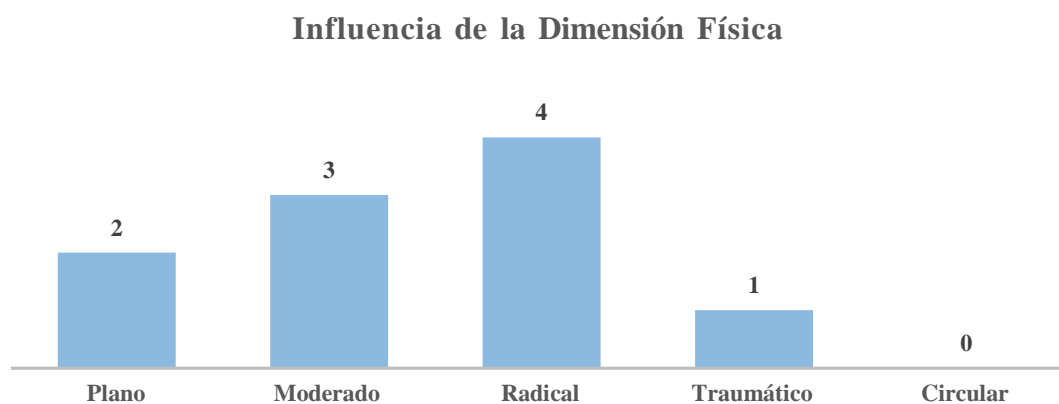
*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Tony Stark, en la película: Iron Man 1.2008*

Característica	Evolución de las características de la dimensión física				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Apariencia	2	2			
Vestuario		1	3		
Rasgo Especial			1	1	
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	

*Fuente: Elaboración propia*

**GRÁFICO N°07**

*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película Iron Man 1. 2008.*



*Fuente: Elaboración propia*

En el gráfico de la primera película Iron Man 1, se observó que la dimensión física ha experimentado distintos tipos de evolución, ocupando casi la totalidad de arcos, pero que, la evolución Radical tiene mayor predominancia sobre las otras, por lo cual podemos afirmar que la dimensión física influye de manera notable en la evolución del personaje.



**TABLA N°08**

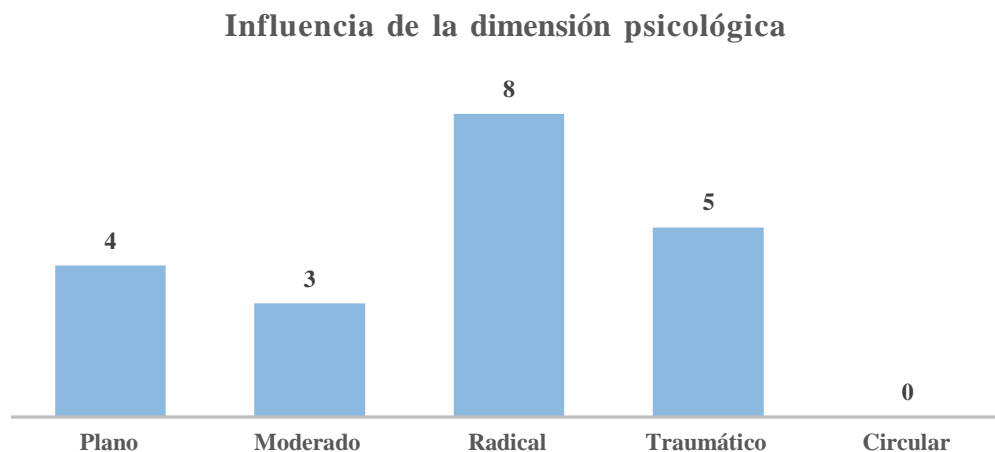
*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los vengadores: End Game.2019*

<b>Evolución de las características de la dimensión psicológica</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Moderado</b>	<b>Radical</b>	<b>Traumático</b>	<b>Circular</b>
<b>Deseo</b>	1	2	1	-	-
<b>Objetivos</b>	1	-	1	2	-
<b>Personalidad</b>	-	-	2	1	-
<b>Conflictos Internos</b>	-	-	1	2	-
<b>Modo de Hablar</b>	2	1	3	-	-
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**GRÁFICO N° 08**

*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película Avengers: Endgame. 2019.*



*Fuente: Elaboración propia*

En la última película de la saga Avengers, se observó que a lo largo de los 3 actos, el personaje ha experimentado una evolución con un Arco Traumático donde la personalidad y la manera de comunicarse son los que más cambios presentaron, por ello se puede afirmar que la dimensión psicológica tiene gran influencia en la evolución del personaje.

**TABLA N°09**

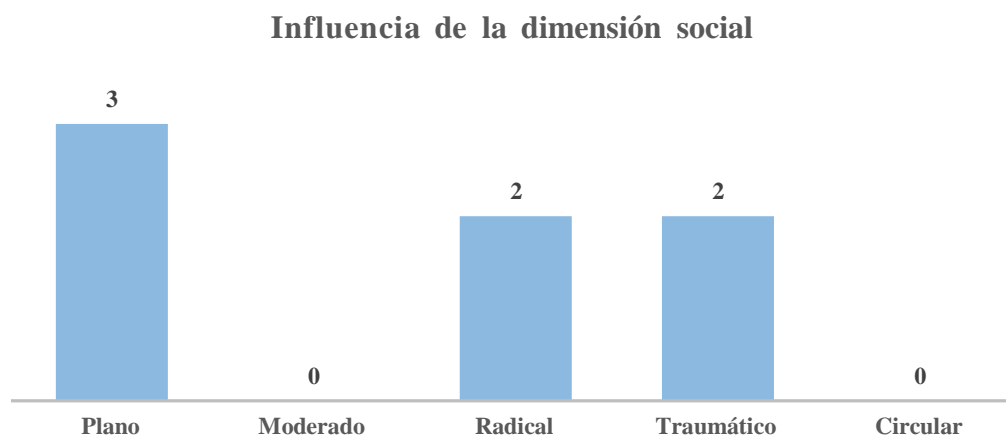
*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores: Infinity War. 2018*

Característica	Evolución de las características de la dimensión social				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Vida Personal	1	0	1	0	0
Vida Privada	0	0	0	1	0
Conflictos Externos	2	0	1	1	0
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**GRÁFICO N°09**

*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película Avengers: Infinity War. 2018.*



*Fuente: Elaboración propia*

En la gráfica de la película Avengers: Infinity War se pudo observar que hay un mayor número en el arco evolutivo plano, pero tras realizar un conteo general, la evolución Radical y Traumática cuentan con mayoría, dando a entender que a lo largo de los 3 actos, el personaje si ha experimentado cambios en sus características. Por lo tanto, se afirma que existe influencia de la dimensión social sobre el personaje.

**TABLA N°10**

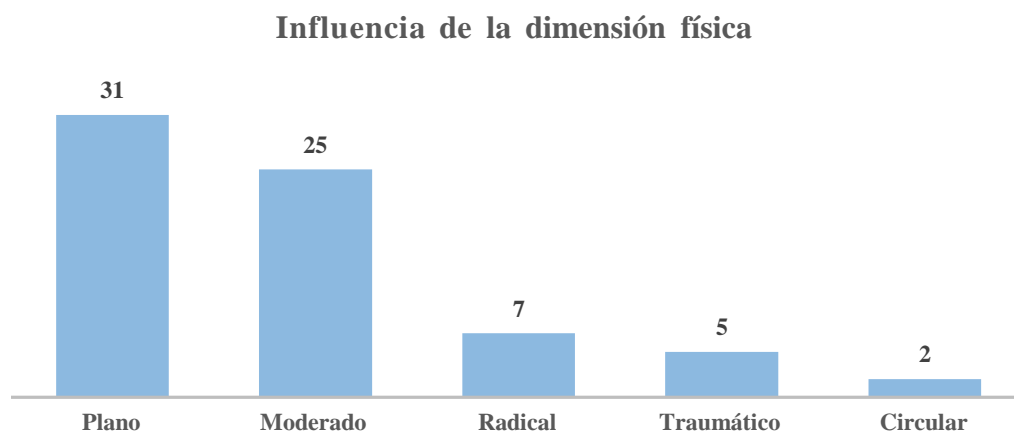
*Evolución de las características de la dimensión físicas del personaje Tony Stark, Iron Man, en el Universo Cinematográfico de Marvel. 2008 – 2019*

Característica	Evolución de las características de la dimensión física				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Apariencia	14	10	1	2	1
Vestuario	7	14	4	2	1
Rasgo Especial	10	1	2	1	0
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>25</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>2</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**GRÁFICO N°10**

*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en el Universo Cinematográfico de Marvel. 2008 – 2019*



*Fuente: Elaboración propia*

La mayoría de características físicas de Tony Stark o Iron Man, conservaron su estado inicial a lo largo de las 7 películas en las cuales participa, siendo en la primera película, en la cual adquirió su rasgo especial más representativo, aunque posteriormente modifica este rasgo especial. Aun así, otras características si presentan cambios moderados e incluso radicales, estos tienen que ver con el vestuario y su significado, así como el estado físico en el cual se encuentra Tony Stark al final de cada película.

**TABLA N°11**

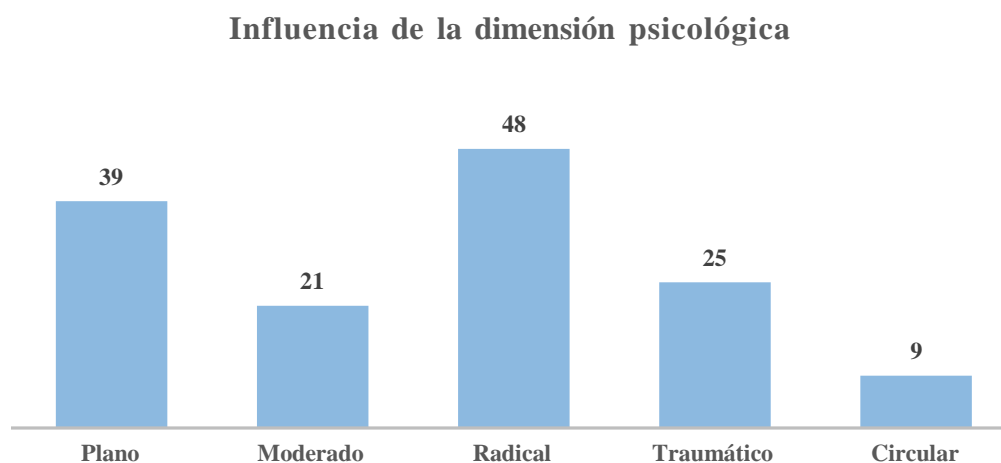
*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Tony Stark, Iron Man, en el Universo Cinematográfico de Marvel. 2008 – 2019*

Característica	Evolución de las características de la dimensión psicológica				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Deseo	9	3	11	5	0
Objetivos	8	1	10	9	1
Personalidad	4	1	11	5	0
Conflictos Internos	5	2	11	3	0
Modo de Hablar	13	14	5	3	8
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>21</b>	<b>48</b>	<b>25</b>	<b>9</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**GRÁFICO N° 11**

*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en el Universo Cinematográfico de Marvel. 2008 – 2019*



*Fuente: Elaboración propia*

A lo largo de las 7 películas en las que participa Tony Stark, se observó que la mayoría de características de la dimensión psicológica presenta una evolución radical, esto por las distintas situaciones sociales a las cuales se enfrenta Tony Stark. Por lo tanto, la dimensión psicológica influye radicalmente en el arco evolutivo del personaje.

**TABLA N°12**

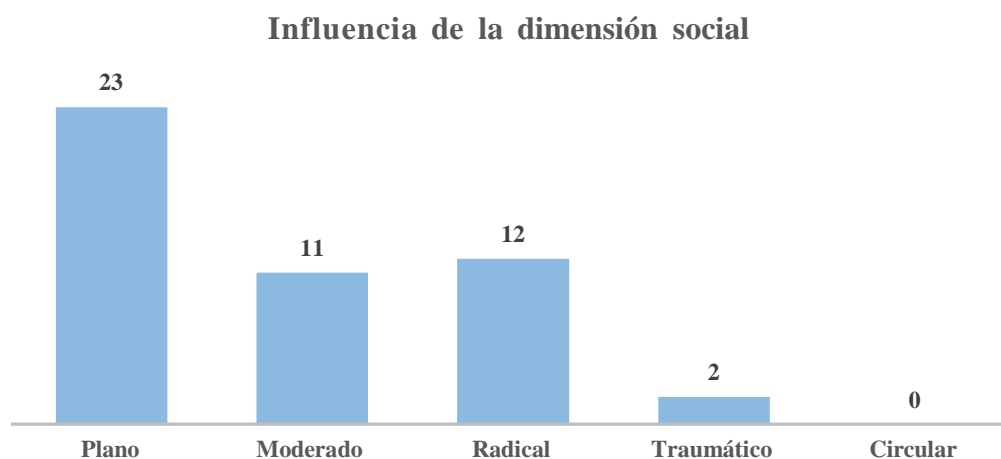
*Evolución de las características de la dimensión social de personaje Tony Stark, Iron Man, en el Universos Cinematográfico de Marvel, 2008 – 2019*

Característica	Evolución de las características de la dimensión social				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Vida Personal	6	6	2	0	0
Vida Privada	3	0	3	1	0
Conflictos Externos	14	5	7	1	0
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**GRÁFICO N° 12**

*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en el Universo Cinematográfico de Marvel. 2008 – 2019*



*Fuente: Elaboración propia*

Durante las 7 películas en las que participa Tony Stark, Iron Man; se observó que una gran parte de sus características de la dimensión social no evolucionaron. Estas conservan su estado inicial durante las historias puesto que no cambian a pesar de la existencia de múltiples factores. Sin embargo, otra gran mayoría si evoluciona de manera moderada y radical, lo cual demuestra que la dimensión social si influye en el arco evolutivo del personaje.

## V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Se realizó la discusión de resultados obtenidos tras la aplicación de la herramienta de observación, según los cuatro objetivos propuestos, tal como se presentan a continuación.

**Objetivo específico: Describir la influencia de la dimensión física en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Iron Man y Capitán América 2008 - 2019.**

Para responder al siguiente objetivo, se tomó como referencia los gráficos N°01 y 04, en el caso del Capitán América y en el caso de Iron Man se utilizó los gráficos N°07 y 10.

Para Vergara (2018), los héroes como Steve Rogers y Tony Stark luchan por alcanzar su objetivo durante tres actos específicos, también conocidos como inicio, nudo y desenlace. La teoría narrativa señala que la historia se desarrolla con el fin de que los héroes cumplan su misión, logren sus sueños y objetivos.

Tanto Steve Rogers, Capitán América y Tony Stark, Iron Man, experimentaron un cambio físico radical y traumático respectivamente, en el primer acto de sus primeras películas. En el caso Steve Rogers, este su radical transformación física sucede finalizando el primer acto tras someterse al experimento de rayos gama que lo transformó en el supersoldado; en el caso de Tony Stark, el sufre un atentado que le lleva tener implantado un reactor en su corazón. Esta evolución traumática lo impulsa a cambiar su vida y convertirse en Iron Man.

Ambos personajes sufren o se someten a cambios que influyen significativamente en su vida y los impulsan a luchar por sus objetivos.

Según Reyes (2020) un personaje se construye a partir de la dimensión física, tras esto experimentará cambios que definirán su dimensión psicológica y social. Coincidimos con la autora, pues tanto el Capitán América como Iron Man, parten de una construcción física, tanto en apariencia como vestuario. Esto los define como personajes heroicos durante las 7 películas en las cuales participan. Sin embargo, la autora señaló que las características físicas deberán ser lo más humana posibles, un aspecto en el cual nos diferenciamos pues tanto el Steve Rogers como Tony Stark, presentan características físicas que superan el límite del humano promedio.

Por otra parte, Tumes (2019) indica que un cambio radical en la apariencia del personaje puede determinar el rumbo de su historia cinematográfica, como el caso de Gonzalo de la película Ojos que no ven, quien, tras descubrir un defecto en su rostro, su vida cambia radicalmente. Coincidimos con la autora, pues en la investigación, tanto el Capitán América como Iron Man, experimentaron una evolución radical y traumática en sus primeras películas.

Steve Rogers se sometió a un experimento que lo transforma en un supersoldado y Tony Stark sufrió un ataque que lo obligó a utilizar un reactor en su cuerpo; estos cambios definieron

sus caminos que los transformaron en héroes. Esto nos indica que la dimensión física influyó significativamente en el arco evolutivo del personaje, únicamente en la primera película, posteriormente el resto de atributos físicos no presentaron cambios significativos en los personajes por lo que no influye en el arco evolutivo del Capitán América y Iron Man.

**Objetivo específico: Establecer la influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Iron Man y Capitán América 2008 - 2019.**

Para responder al siguiente objetivo, haremos referencia los gráficos N° 02, 05, 08 y 11, mediante los cuales se evidenció que la dimensión psicológica influyó significativamente en el arco evolutivo de ambos personajes, pues la evolución que presentaron es radical y traumática en gran parte de las características psicológicas. Tanto el Capitán América como Iron Man, experimentaron conflictos internos ocasionados por la pérdida de un ser querido, sin embargo, lograron superar estos conflictos y hacerles frente a sus enemigos.

Según Vergara (2018), el héroe experimentará una serie de conflictos en algún punto de los tres actos de su historia, esto determinará su lucha para lograr su objetivo principal, aunque esto implique una serie de cambios que lo afectarán significativamente.

En el caso del Capitán América, finalizando el segundo acto, la pérdida y posterior reaparición de su mejor amigo Bucky Barnes causó una serie de conflictos externos que incluso afectó sus relaciones personales. Si bien su objetivo de proteger a las personas y detener al villano no cambió, su deseo se transformó en la protección hacia su mejor amigo.

En el caso de Iron Man, Tony Stark, al inicio del segundo acto el experimentó culpa y depresión, sintió que su vida se iba sin hacer nada bueno, por lo que superó la culpa que lo aquejaba y posteriormente venció la depresión de su enfermedad y se enfocó en lo bueno de su vida Pepper Potts e Iron Man.

Tras cruzar la tabla N°02 en el caso del Capitán América y la tabla N°08 en el caso de Iron Man, se observa como los objetivos de ambos personajes evolucionan de manera traumática. Ambos han perdido y experimentan la derrota, sin embargo, Tony Stark cumplió uno de sus deseos más profundos, formar una familia, mientras que la aventura final de Steve Rogers lo llevó a dejar su papel heroico, para finalmente y tras salvar al mundo, vivir una vida normal al lado de su amada.

Lo anteriormente mencionado, coincidió con el estudio de Tumes (2019), pues la autora señaló que los traumas de un personaje producto de una pérdida, afectan cada aspecto de la vida del personaje, sin embargo, ella hizo énfasis en relaciones familiares, mientras nuestra investigación abarcó la pérdida de amigos, seres amados e inocentes. Pues para un héroe, este tipo de derrotas los afectan de sobremanera.

Aun así, la investigación evidenció que estos personajes lograron salir adelante, su personalidad y temperamento les permitió superar sus conflictos internos para alcanzar sus objetivos e incluso deseos. Por lo tanto, la dimensión psicológica influye de manera radical en el arco evolutivo del personaje hasta el final de sus respectivas historias.

**Objetivo específico: Demostrar la influencia de la dimensión social en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Iron Man y Capitán América 2008 - 2019.**

Para discutir el siguiente objetivo, se tomó como referencia el gráfico N° 03 y 09. Ambos nos indican que existió un mayor número de características que evolucionaron tanto radical, como traumáticamente y esto se relaciona con los grandes conflictos que afrontaron el Capitán América y Iron Man que los afectaron socialmente a ambos personajes, viendo también transformado su dimensión psicológica.

Para Pinilla (2017) la historia de un personaje debe desarrollarse en tres actos, no importa el medio y la situación que este experimente, pues sus características tendrán una evolución con respecto a su estado inicial. Tomando en cuenta al personaje del Capitán América e Iron Man, ambas las relaciones interpersonales son afectados en el segundo y tercer acto de sus respectivas películas, pues son en estos puntos de la historia en el cual suceden situaciones que determinan la pérdida de amistades queridas, conflictos entre compañeros que significan una evolución traumática o radical en los personajes.

En el caso del Capitán América, se hace referencia a las tablas N°03 y 06. En las cuales, los conflictos externos tuvieron una evolución radical que afectaron el físico de Steve Rogers tras sacrificarse, además este conflicto le costó la vida a su mejor amigo. Por otra parte, los conflictos externos dañaron las relaciones amicales, y en el caso de Steve Rogers y Tony Stark, ambos se enfrentaron tras verse perseguidos por los acuerdos de Sokovia, al punto de ser catalogados como criminales.

Para Hoyos (2019), los hechos radicales e incluso traumáticos que se presentan en la vida social de los personajes, también los afectan a un nivel psicológico y social; sin embargo, ella indicó que el personaje enfrenta sus problemas y logra superarlos. Por lo tanto, se coincidió con la autora, dado que el Capitán América y Iron Man, a pesar de verse superados por los conflictos externos y la disolución de su amistad, lograron sobreponerse y vencer a su mayor enemigo.

En el caso de la familia, una característica de la dimensión social; se debe señalar ningún momento el Capitán América dio indicios de contar con padres, mientras que en el caso de Iron Man, se conoce la importancia que tiene el recuerdo de su padre, para su vida. De esta manera, se coincide con Alvarado (2018), quien señaló que la familia permite el desarrollo de los personajes, especialmente de la personalidad de estos, como es el caso de la personalidad de Tony Stark.



Finalmente se coincide con Cieza (2018) y Tumes (2019), ambos estudios resaltaron la importancia de la dimensión social y su influencia en las otras dos dimensiones, pues los conflictos externos lograron impulsar al personaje a conseguir sus objetivos, cambiar su personalidad e incluso modificar su físico, como en el caso de los personajes de la investigación.

**Objetivo general: Determinar de qué manera las tres dimensiones del personaje: física, psicológica y social influyen en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Iron Man y Capitán América 2008-2019.**

Para discutir el objetivo general, se tomó como referencia los gráficos N°04, 05 y 06 en el caso del Capitán América o Steve Rogers, para el caso de Tony Stark o Iron Man, se analizó los gráficos N° 10, 11 y 12. Según los gráficos analizados, la dimensión psicológica presentó cambios en la mayoría de sus características, tanto para el Capitán América como en Iron Man.

En el caso del Capitán América el sufrió la pérdida de su mejor amigo, esto ocasionó una serie de conflictos internos en él, los cuales logró superar, sin embargo, este hecho no dejó de afectarle y posteriormente, el regreso de su mejor amigo Bucky causó conflictos no solo internos, también con sus amigos, es decir en sus relaciones personales. Por lo tanto, Steve Rogers replanteó sus deseos y objetivos, sin perder sus cualidades o actitudes de líder.

En el caso de Iron Man, se sabe que perdió a sus padres y cuando su esposa Pepper se vio en peligro, él fue afectado, sin embargo, logró superar sus conflictos internos con tal de salvarla y salvar a muchas más personas. Esto es similar a lo planteado por De Vigo (2020), la autora indicó que un personaje cinematográfico es afectado a un nivel traumático cuando tras perder a un ser querido, esto ocasiona un cambio de personalidad e incluso afecta sus relaciones sociales.

Se coincidió con la autora, pues tanto Steve Rogers como Tony Stark sufrieron la pérdida de personas especiales para sus respectivas vidas, esto los afectó a un nivel social; especialmente a Tony Stark quien desarrolló una personalidad y temperamento que le impidió formar amistades o vivir en un adecuado ambiente social y en el caso de Steve Rogers, la muerte y reaparición de Bucky no solo lo impulsó a realizar actos contra su política de héroe, lo llevó romper lazos de amistad gran parte de los Vengadores.

Además, los gráficos N°04 y 10, evidenciaron que la dimensión física no influyó en el arco evolutivo, salvo por hechos aislados que marcaron la historia del personaje. Cieza (2018), indicó que a pesar de los cambios sociales y psicológicos los personajes conservaron su apariencia hasta el final de la historia. En la presente investigación, tanto Steve como Tony Stark conservaron su apariencia luego de experimentar cambios radicales y traumáticos que los definieron como personajes durante las 7 películas en las cuales participaron.

Finalmente, se comprende que la dimensión social y psicológica si influyeron en el arco evolutivo del personaje, mientras que la dimensión física no lo hizo. Son los conflictos externos,

los que afectaron a los personajes, quienes en ocasiones vieron a su personalidad, objetivos y deseos afectados. Sin embargo, todos estos cambios no se vieron reflejados en la dimensión física, salvo por dos hechos aislados.

## VI. CONCLUSIONES

1. La dimensión física no influyó en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Capitán América y Iron Man. Únicamente permitieron la construcción de ambos personajes. Steve Rogers se sometió a un experimento que lo ayudó a crecer y ganar musculatura, gracias a esto se convirtió en el supersoldado y superhéroe que fue durante toda su historia y en el caso de Tony Stark, tras sufrir un atentado el aprendió a vivir con un reactor en el pecho que lo impulsó a ser el superhéroe Iron Man.
2. La dimensión psicológica influyó notablemente en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Capitán América y Iron Man, de una manera radical. Especialmente son los conflictos internos los que motivaron cambios en la personalidad del personaje, pues cuando Steve Rogers y Tony Stark superaron la culpa que los embargaba, lograron cumplir con sus objetivos e incluso sus deseos más profundos, sin dejar de lado su rol heroico.
3. La dimensión social influyó significativamente en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Capitán América y Iron Man. Esta dimensión influyó radicalmente, pues son los conflictos externos lo que motivaron al personaje a realizar cambios tanto en su físico como es el caso de Steve Rogers, como lo psicológico, especialmente en los objetivos y deseos como es el caso de Tony Stark. Incluso, los conflictos externos, afectaron la vida personal del personaje, ocasionando la disolución de la amistad entre los personajes estudiados en la investigación. Esta dimensión influye notoriamente en toda la estructura del personaje, dado que afecta y propicia la evolución de las otras características de las dos dimensiones restantes.
4. Las tres dimensiones del personaje: física, psicológica y social influyeron de distintas maneras en el arco evolutivo de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, Capitán América y Iron Man. Fueron la dimensión social y la psicológica las de mayor influencia en ambos personajes, dado que evolucionaron enfrentando conflictos externos con el fin de lograr sus objetivos y deseos, los cuales cambiaron junto con el desarrollo de la historia, y en el caso de la dimensión física, no hubo mayor transformación, salvo en las primeras películas de ambos, por lo tanto, la dimensión física, únicamente permite la construcción del personaje, para que sus características psicológicas y sociales se desarrollen.

## **VII. RECOMENDACIONES**

- 1.** Existen escasas investigaciones a nivel nacional y local, referente al tema de análisis de contenido cinematográfico, específicamente en el género de superhéroes. Dada la actual tendencia y constante crecimiento de este tipo de cine, se recomienda profundizar en el estudio de estos temas, porque análisis significa un gran aporte para una comunidad académicamente ignorada, pero con potencial de aportar estudios significativos al análisis de contenido audiovisual.
- 2.** El análisis de contenido es una estudio apasionante que requiere de mayor literatura y enseñanza, por lo tanto se recomienda ampliar esta línea de investigación a fin de fortalecer este tipo de estudios y no centrarlos únicamente en material periodístico, pues el análisis de películas o series, independientemente del género, suponen no solo un gran aprendizaje, también es un aporte a la estructuración de nuevas herramientas que faciliten la comprensión y desarrollo de personajes, simbología, escenarios, mensajes, entre otros elementos.
- 3.** Se recomienda la aplicación de esta investigación para fines académicos en la carrera de ciencias de la comunicación, especialmente en su rama de audiovisuales con el fin de acceder a material bibliográfico que les permita comprender la construcción de un personaje, su evolución y que factores influyen en su arco evolutivo.
- 4.** Tras la aplicación de la herramienta diseñada para este estudio, se recomienda utilizarla o adaptarla según las necesidades del estudiante o investigador, con el fin de mejorar el estudio y generar una comunidad capaz de analizar contenidos de manera sistemática en un entorno donde la comunicación audiovisual y sus prácticas empieza a crecer.

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cieza, A. (2018). *Evolución de los estereotipos de género de las princesas de las películas animadas de Disney en relación al rol social de la mujer entre 1937 y 2013*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Privada del Norte, Trujillo, Perú.
- Egri, L. (2012). *El arte de la escritura dramática. Fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas*. (S. Peláez, trad.). Centro Universitarios de Estudios Cinematográficos. UNAM. (Original publicado en 1942)
- Escalonilla, A. (2014). *Estrategias de guion cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Fernández, F. y Martínez, J. (2019). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós. (Original publicado en 1999).
- Gil, F. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*. (Tesis doctoral). Madrid, España.
- Haro, H. (2019). *La creación de falsos objetivos en un personaje cinematográfico*. Bachelor's thesis, Quito: Universidad de las Américas, 2019.
- Hoyos Pastor, J. (2019). *Desigualdad de género en el Universo Cinematográfico de Marvel. Análisis de personajes femeninos (2008-2019)*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Valladolid, España.
- Linde, R. y Nevado, I. (2016, 30 de junio). *La evolución del personaje del villano en el cine español (1982–2015)*. *Comunicación y Medios*, 25 (33), 55 - 72. <https://comunicacionymedios.uchile.cl/index.php/RCM/article/view/39345/43466>
- Martínez, G. (2012). *El guion del guionista. El desarrollo del guion desde la idea al guion literario*. Gabriel Martínez i Surinyac (29 febrero 2012). Versión Kindle
- Mattos, L. y Vera, R. (2017). *Metodología de la investigación. Un enfoque teórico-práctico*. Fondo editorial Universidad Privada Antenor Orrego.
- Mckee, R. (2019). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. (9ª edición). Alba editorial.
- Mehrtens, S. (2012). *Jung's Hero: The New Form of Heroism*. <http://jungiancenter.org/comment>. Consultado el 1 de agosto de 2020. Citado por Cano, P (2012). (2012, diciembre). *El héroe de la ficción postclásica. Interpretación de la teoría del postclasicismo fílmico en la serie de televisión Hijos de la anarquía*. *Palabra Clave* 15 (3), 432-457.
- Núñez, C. y Serpa, A. (2016). *Aproximaciones a los tipos de personalidad según el Eneagrama*. *PsiqueMag*, 4(1).

- Ñaupas, H. et al. (2013). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – Cualitativa y redacción de tesis*. Ediciones de la U.
- Ortiz, M. (2018). *Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad*. RUA, Universidad de Alicante, España.
- Pérez, J. P. (2016). *Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica*. Razón y Palabra, vol. 20, núm. 95, octubre-diciembre, 2016, pp. 534-552. <http://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685>
- Pérez, J. y Pérez, M. (2018). *La función narrativa del vestuario en el cine: la apariencia física del personaje cinematográfico como elemento de caracterización en el cine clásico de Hollywood*. Razón y Palabra, 22(2\_101), 547-568.
- Pinilla, O. (2017) *Una propuesta de análisis cinematográfico integral*.
- Rivadeneira, K. (2017). *El cortometraje el héroe, una crítica de Carlos carrera a la modernidad*. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 1(1), 73-80.
- Sánchez, I. (2016). *¿Cómo abordar la construcción de los personajes creados para ficción? una herramienta para el análisis desde una perspectiva narrativa y de género*. Comunicación, Periodismo y Género. Una mirada desde Iberoamérica.
- Seeger, L. (2019). *Cómo llegar a ser un guionista excelente*. (4ª edición). Madrid; RIALP ediciones.
- Suarniti, G. (2018). *The conflict of Beatrice Prior in Roth's Divergent*. KULTURISTIK: Jurnal Bahasa and Budaya.
- Tumes Salas, L. S. (2019). *La representación del personaje del periodista en el cine peruano. Los casos de Pantaleón y las visitadoras, Tinta roja, Mariposa negra, Ojos que no ven y La última noticia*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Peruana de Ciencias Aplicada, Lima, Perú.
- Vogler, C. (2017). *Joseph Campbell goes to the movies: The influence of the hero's journey in film narrative*. Journal of Genius and Eminence, 2(2), 9-23.
- Spielberg, S. y Marshall, F. (1981) *Indiana Jones en busca del arca perdida*. Estados Unidos, Lucasfilm.
- Verne, J. (1873) *La vuelta al mundo en 80 días*. Francia: Pierre Jules Hetzel. Spielberg, S y Brodzki, M. (1993) *La lista de Schindle*. Estados Unidos, Amblin Entertainment. Darabont, F. y Marvin, N. (1994) *Sueños de Libertad*. Estados Unidos, Columbia Pictures

**IX. ANEXOS**

**TABLA N°13**

*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: El Soldado del Invierno. 2013*

Característica	Evolución de las características de la dimensión física				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Apariencia	3			1	
Vestuario	1	2	1		
Rasgo Especial	2				
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>

*Fuente: Elaboración Propia*

**TABLA N°14**

*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: Civil War. 2016*

Característica	Evolución de las características de la dimensión física				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Apariencia	3			1	
Vestuario		1	1	2	
Rasgo Especial	2				
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°15**

*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores. 2012*

Característica	Evolución de las características de la dimensión física				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Apariencia	3			1	
Vestuario	2	2			

<b>Rasgo Especial</b>	2				
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

Fuente: Elaboración propia

**TABLA N°16**

*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Era de Ultrón. 2015*

<b>Evolución de las características de la dimensión física</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Modera do</b>	<b>Radic al</b>	<b>Traumáti co</b>	<b>Circul ar</b>
<b>Apariencia</b>	4				
<b>Vestuario</b>	1	1	1		1
<b>Rasgo Especial</b>	2				
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>

Fuente: Elaboración propia

**TABLA N°17**

*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Infinity War. 2018*

<b>Evolución de las características de la dimensión física</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Modera do</b>	<b>Radic al</b>	<b>Traumáti co</b>	<b>Circul ar</b>
<b>Apariencia</b>	4				
<b>Vestuario</b>	1		2	1	
<b>Rasgo Especial</b>	1		1		
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

Fuente: Elaboración propia



**TABLA N°18**

*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Endgame. 2019*

<b>Evolución de las características de la dimensión física</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Modera do</b>	<b>Radic al</b>	<b>Traumáti co</b>	<b>Circul ar</b>
<b>Apariencia</b>	3				1
<b>Vestuario</b>		4			
<b>Rasgo Especial</b>	1		1		
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°19**

*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: El Primer Vengador. 2011*

<b>Evolución de las características de la dimensión psicológica</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Modera do</b>	<b>Radic al</b>	<b>Traumáti co</b>	<b>Circul ar</b>
<b>Deseo</b>	1		2	1	
<b>Objetivos</b>	1		2	1	
<b>Personalidad</b>		1	2		
<b>Conflict os Intern os</b>			3		
<b>Modo de Hablar</b>	1	5			
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°20**

*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: Civil War. 2016*

<b>Evolución de las características de la dimensión psicológica</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Modera do</b>	<b>Radic al</b>	<b>Traumáti co</b>	<b>Circul ar</b>
<b>Deseo</b>	1		2	1	
<b>Objetivos</b>	1		2	1	
<b>Personalidad</b>	2	1			
<b>Conflict os Intern os</b>	2		1		
<b>Modo de Hablar</b>	2	3	1		
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°21**

*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores. 2012*

<b>Evolución de las características de la dimensión psicológica</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Modera do</b>	<b>Radic al</b>	<b>Traumáti co</b>	<b>Circul ar</b>
<b>Deseo</b>	1	1	2		
<b>Objetivos</b>	1	1	2		
<b>Personalidad</b>		1	1		1
<b>Conflict os Intern os</b>		1	2		
<b>Modo de Hablar</b>		5	1		

<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
--------------	----------	----------	----------	----------	----------

Fuente: Elaboración propia

**TABLA N°22**

*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Era de Ultrón. 2015*

<b>Evolución de las características de la dimensión psicológica</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Moderado</b>	<b>Radical</b>	<b>Traumático</b>	<b>Circular</b>
<b>Deseo</b>	2	1	1		
<b>Objetivos</b>	1	1	2		
<b>Personalidad</b>	3				
<b>Conflictos Internos</b>			1		2
<b>Modo de Hablar</b>	1	3	2		
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>2</b>

Fuente: Elaboración propia

**TABLA N°23**

*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Infinity War. 2018*

<b>Evolución de las características de la dimensión psicológica</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Moderado</b>	<b>Radical</b>	<b>Traumático</b>	<b>Circular</b>
<b>Deseo</b>	1	1		2	
<b>Objetivos</b>	1		1	2	
<b>Personalidad</b>	3				
<b>Conflictos Internos</b>	2	1			
<b>Modo de Hablar</b>	2	3		1	
<b>Total</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>0</b>

Fuente: Elaboración propia

**TABLA N°24**

*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Endgame. 2019*

Característica	Evolución de las características de la dimensión psicológica				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
<b>Deseo</b>			2	2	
<b>Objetivos</b>	2		1	1	
<b>Personalidad</b>	2		1	0	
<b>Conflictos Internos</b>			2	1	
<b>Modo de Hablar</b>		5		1	
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°25**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: El Primer Vengador. 2011*

Característica	Evolución de las características de la dimensión social				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
<b>Vida Personal</b>	1	1			
<b>Vida Privada</b>				1	
<b>Conflictos Externos</b>	2		2		
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°26**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: El Soldado del Invierno. 2013*

Característica	Evolución de las características de la dimensión social				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Vida Personal	1	1			
Vida Privada		1			
Conflictos Externos	1		3		
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°27**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores. 2012*

Característica	Evolución de las características de la dimensión social				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Vida Personal	1	1			
Vida Privada			1		
Conflictos Externos	2		2		
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°28**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Era de Ultrón. 2015*

Característica	Evolución de las características de la dimensión social				
	Plano	Modera do	Radic al	Traumáti co	Circul ar
Vida Personal	1		1		
Vida Privada			1		
Conflict os Extern os	2		2		
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°29**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Infinity War. 2018*

Característica	Evolución de las características de la dimensión social				
	Plano	Modera do	Radic al	Traumáti co	Circul ar
Vida Personal	1	1			
Vida Privada	1				
Conflict os Extern os	2		1	1	
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°30**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Endgame. 2019*

Característi ca	Evolución de las características de la dimensión social				
	Pla no	Modera do	Radic al	Traumáti co	Circul ar
Vida Personal	1		1		
Vida Privada			1		

<b>Conflictos Externos</b>	1	1	1	1	
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°31**

*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Tony Stark, en la película: Iron Man 2. 2010*

<b>Característica</b>	<b>Evolución de las características de la dimensión física</b>				
	<b>Plano</b>	<b>Moderado</b>	<b>Radical</b>	<b>Traumático</b>	<b>Circular</b>
<b>Apariencia</b>	2	1	1		
<b>Vestuario</b>	1	1		1	1
<b>Rasgo Especial</b>	1		1		
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°32**

*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Tony Stark, en la película: Iron Man 3. 2013*

<b>Característica</b>	<b>Evolución de las características de la dimensión física</b>				
	<b>Plano</b>	<b>Moderado</b>	<b>Radical</b>	<b>Traumático</b>	<b>Circular</b>
<b>Apariencia</b>	2	1		1	
<b>Vestuario</b>		3		1	
<b>Rasgo Especial</b>	2				
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°33**

*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Tony Star – Iron Man, en la película: Los vengadores. 2012*

<b>Evolución de las características de la dimensión física</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Moderado</b>	<b>Radical</b>	<b>Traumático</b>	<b>Circular</b>
<b>Apariencia</b>	2	1			1
<b>Vestuario</b>	1	3			
<b>Rasgo Especial</b>	2	-			
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>4</b>			<b>1</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°34**

*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Tony Star – Iron Man, en la película: Los vengadores: Era de Ultrón. 2015*

<b>Evolución de las características de la dimensión física</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Moderado</b>	<b>Radical</b>	<b>Traumático</b>	<b>Circular</b>
<b>Apariencia</b>	2	2			
<b>Vestuario</b>	1	3			
<b>Rasgo Especial</b>	2				
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°35**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Tony Star – Iron Man, en la película: Los vengadores: Infinity War. 2018*

<b>Evolución de las características de la dimensión física</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Moderado</b>	<b>Radical</b>	<b>Traumático</b>	<b>Circular</b>
<b>Apariencia</b>	2	2			
<b>Vestuario</b>	3	1			
<b>Rasgo Especial</b>	2				
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*



**TABLA N°36**

*Evolución de las características de la dimensión física del personaje Tony Star – Iron Man, en la película: Los vengadores: EndGame. 2019*

Característica	Evolución de las características de la dimensión física				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
<b>Apariencia</b>	2	1		1	
<b>Vestuario</b>	1	2	1		
<b>Rasgo Especial</b>	1	1			
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°37**

*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 1. 2008*

Característica	Evolución de las características de la dimensión psicológica				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
<b>Deseo</b>		1	1	2	
<b>Objetivos</b>		1	2	1	
<b>Personalidad</b>		2	1	1	
<b>Conflictos Internos</b>	1	1	2	1	
<b>Modo de Hablar</b>	2				
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>6</b>		

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°38**

*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 2. 2010*

<b>Evolución de las características de la dimensión psicológica</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Modera do</b>	<b>Radic al</b>	<b>Traumáti co</b>	<b>Circul ar</b>
<b>Deseo</b>	1	1	1	1	
<b>Objetivos</b>	1	1		1	1
<b>Personalidad</b>			2	1	
<b>Conflict os Intern os</b>			3		
<b>Modo de Hablar</b>		4			2
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°39**

*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 3. 2013*

<b>Evolución de las características de la dimensión psicológica</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Modera do</b>	<b>Radic al</b>	<b>Traumáti co</b>	<b>Circul ar</b>
<b>Deseo</b>	1		2	1	
<b>Objetivos</b>	2			2	
<b>Personalidad</b>			3		
<b>Conflict os Intern os</b>	1		2		
<b>Modo de Hablar</b>	3	1	1	1	
<b>Total</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°40**

*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los vengadores. 2012*

<b>Evolución de las características de la dimensión psicológica</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Modera do</b>	<b>Radical</b>	<b>Traumático</b>	<b>Circular</b>
<b>Deseo</b>	1		3		
<b>Objetivos</b>			4		
<b>Personalidad</b>		1	2		
<b>Conflictos Internos</b>			3		
<b>Modo de Hablar</b>	3				3
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>12</b>		<b>3</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°41**

*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los vengadores: La era de Ultrón. 2015*

<b>Evolución de las características de la dimensión psicológica</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Modera do</b>	<b>Radical</b>	<b>Traumático</b>	<b>Circular</b>
<b>Deseo</b>	2		2		
<b>Objetivos</b>	1		3	1	
<b>Personalidad</b>	1		2		
<b>Conflictos Internos</b>	3				
<b>Modo de Hablar</b>	3	1			2
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>2</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°42**

*Evolución de las características de la dimensión psicológica del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los vengadores: Infinity War. 2018*

Característica	Evolución de las características de la dimensión psicológica				
	Plano	Modera do	Radic al	Traumáti co	Circul ar
<b>Deseo</b>	2	-	-	2	-
<b>Objetivos</b>	2	-	-	2	-
<b>Personalidad</b>	2	-	-	1	-
<b>Conflictos Internos</b>	1	1	-	1	-
<b>Modo de Hablar</b>	1	3	1	1	1
<b>Total</b>	8	4	1	7	1

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°43**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 1. 2008*

Característica	Evolución de las características de la dimensión social				
	Plano	Modera do	Radic al	Traumáti co	Circul ar
<b>Vida Personal</b>	1	1			
<b>Vida Privada</b>			1		
<b>Conflictos Externos</b>		1	2		
<b>Total</b>	1	2	3	0	0

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°44**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 2. 2010*

Característica	Evolución de las características de la dimensión social				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Vida Personal	1	1			
Vida Privada			1		
Conflictos Externos	2	1	1		
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°45**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 3. 2013*

Característica	Evolución de las características de la dimensión social				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Vida Personal	1	1			
Vida Privada	1				
Conflictos Externos	2		2		
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°46**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores. 2012*

<b>Evolución de las características de la dimensión social</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Modera do</b>	<b>Radic al</b>	<b>Traumáti co</b>	<b>Circul ar</b>
<b>Vida Personal</b>	1	1			
<b>Vida Privada</b>	1				
<b>Conflict os Extern os</b>	4				
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°47**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores: La era de Ultrón. 2015*

<b>Evolución de las características de la dimensión social</b>					
<b>Característica</b>	<b>Plano</b>	<b>Modera do</b>	<b>Radic al</b>	<b>Traumáti co</b>	<b>Circul ar</b>
<b>Vida Personal</b>	1	1			
<b>Vida Privada</b>	1				
<b>Conflict os Extern os</b>	4				
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

*Fuente: Elaboración propia*

**TABLA N°48**

*Evolución de las características de la dimensión social del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores: End Game. 2019*

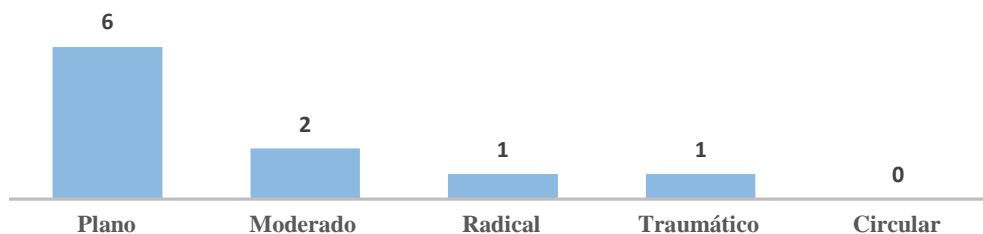
Característica	Evolución de las características de la dimensión social				
	Plano	Moderado	Radical	Traumático	Circular
Vida Personal		1	1		
Vida Privada			1		
Conflictos Externos		3	1		
<b>Total</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Fuente: Elaboración propia

**GRÁFICO N°13**

*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: El Soldado del Invierno. 2013*

**Influencia de la dimensión física**

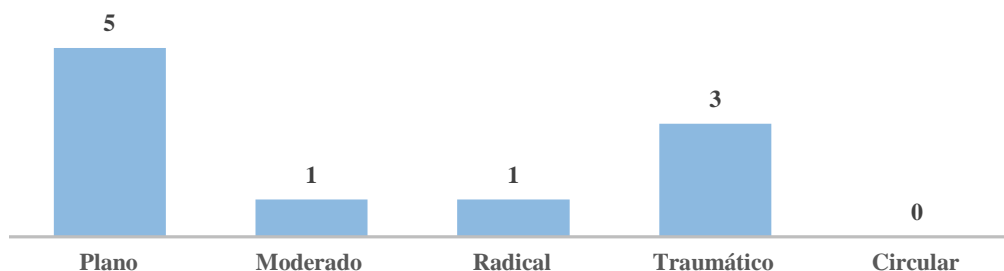


Fuente: Elaboración propia

**GRÁFICO N°14**

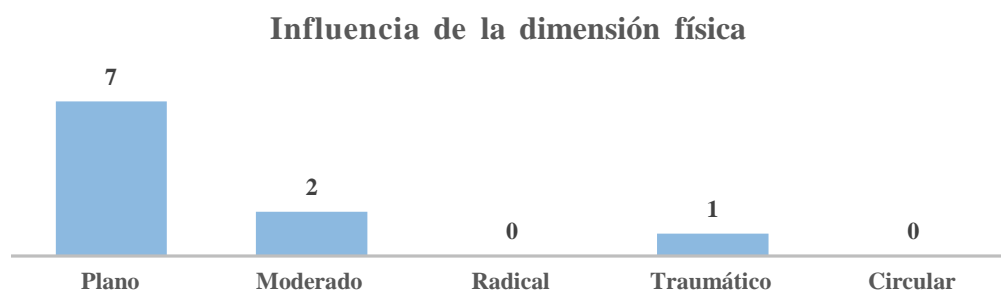
*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: Civil War. 2016*

**Influencia de la dimensión física**



### GRÁFICO N°15

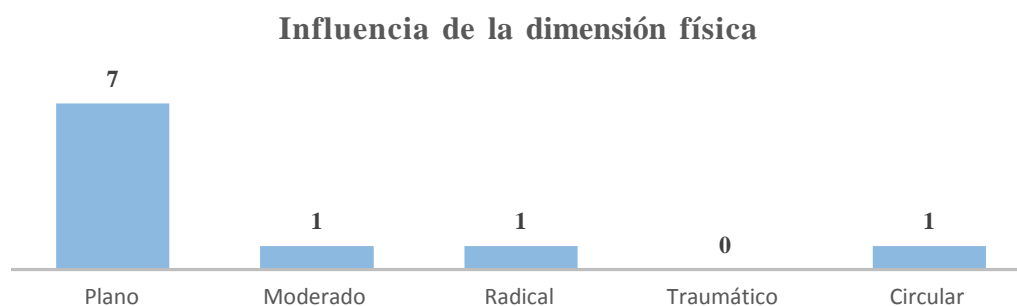
*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores. 2012*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°16

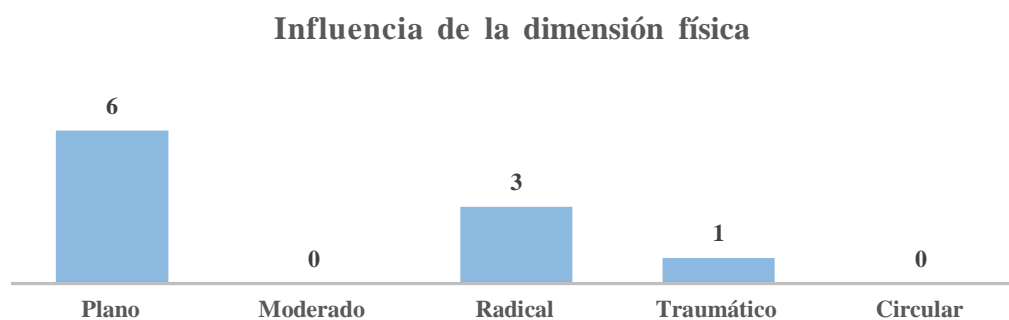
*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Era de Ultrón. 2015*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°17

*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Infinity War. 2018*

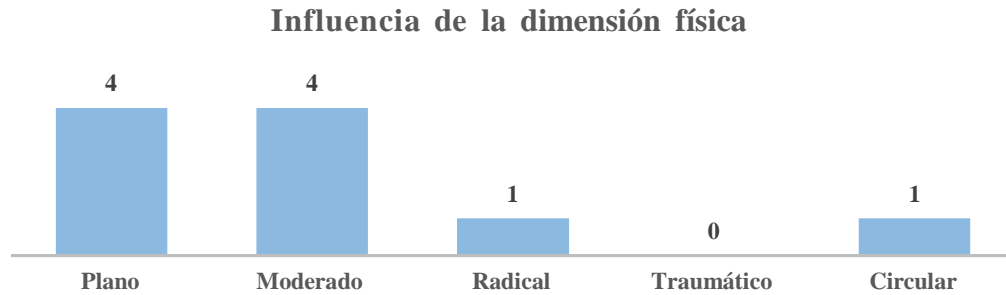


*Fuente: Elaboración propia*



### GRÁFICO N°18

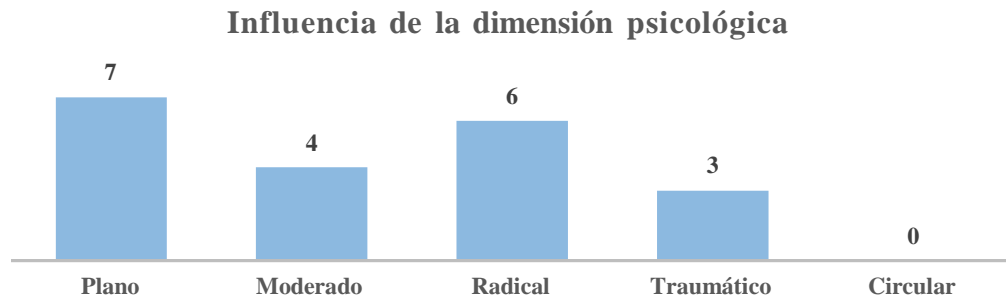
*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Endgame. 2019*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°19

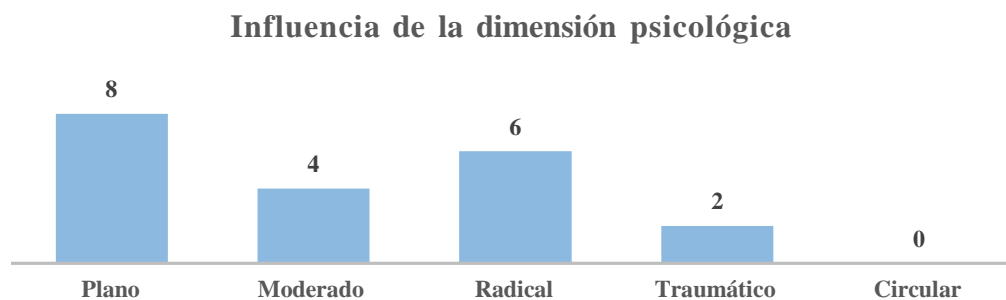
*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: El primer vengador. 2011*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°20

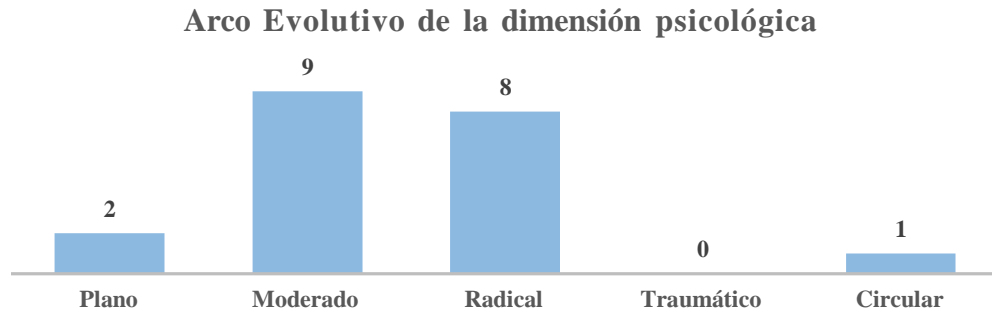
*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: Civil War. 2016*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°21

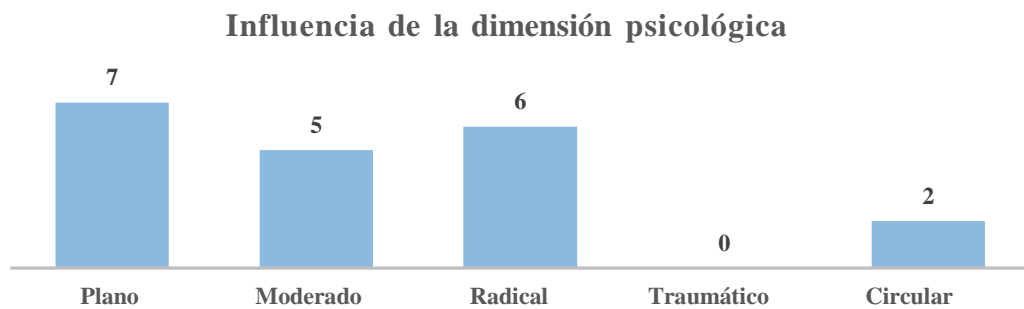
*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores. 2012*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°22

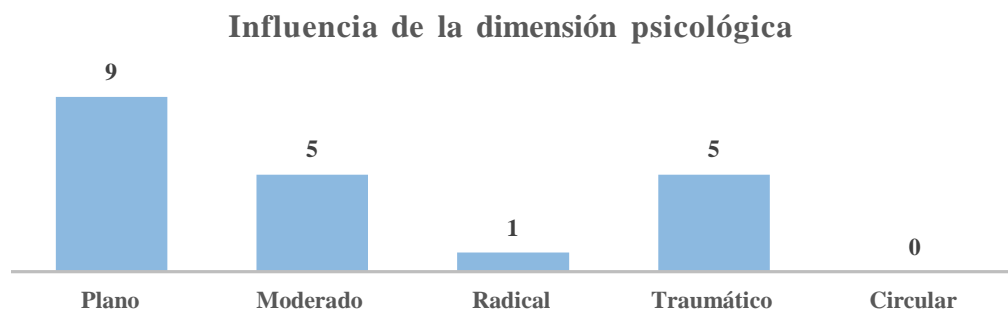
*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Era de Ultrón. 2015*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°23

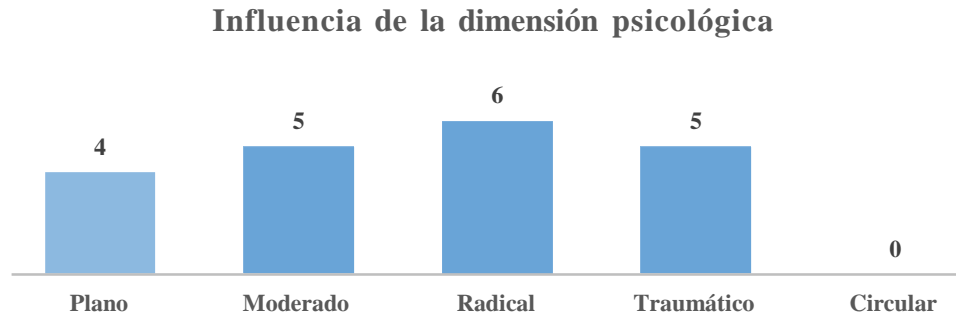
*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Infinity War. 2018*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°24

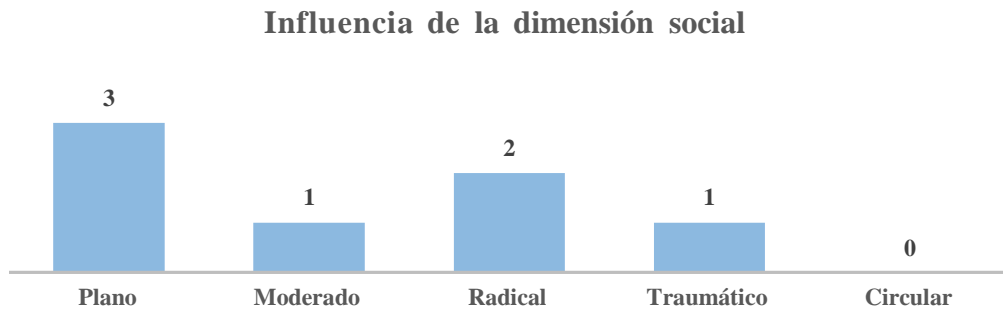
*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Endgame. 2019*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°25

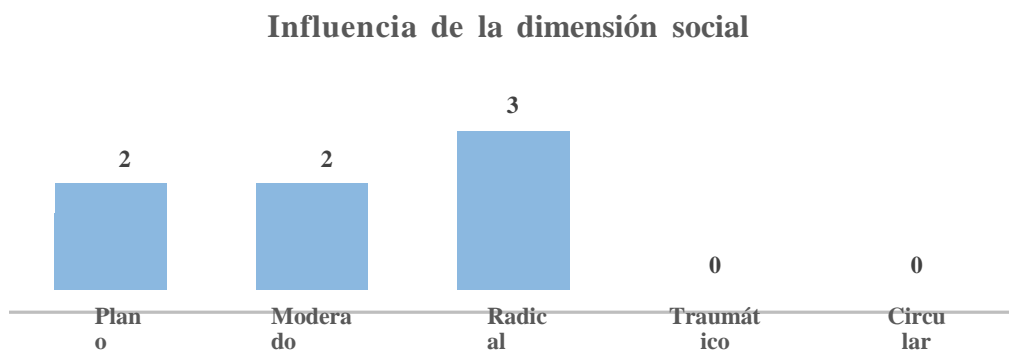
*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: El Primer Vengador. 2011*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°26

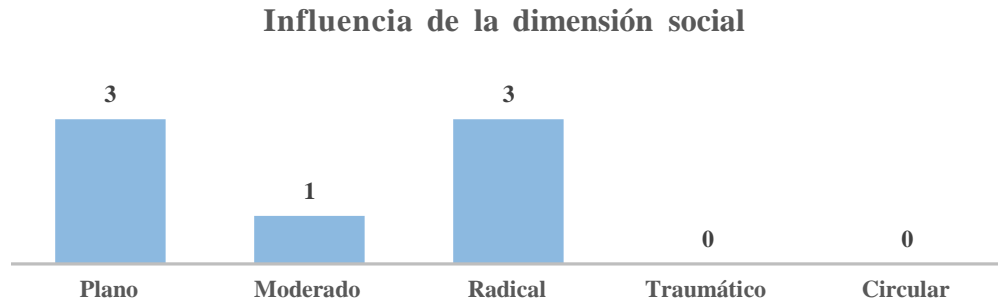
*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Capitán América: El Soldado del Invierno. 2013*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°27

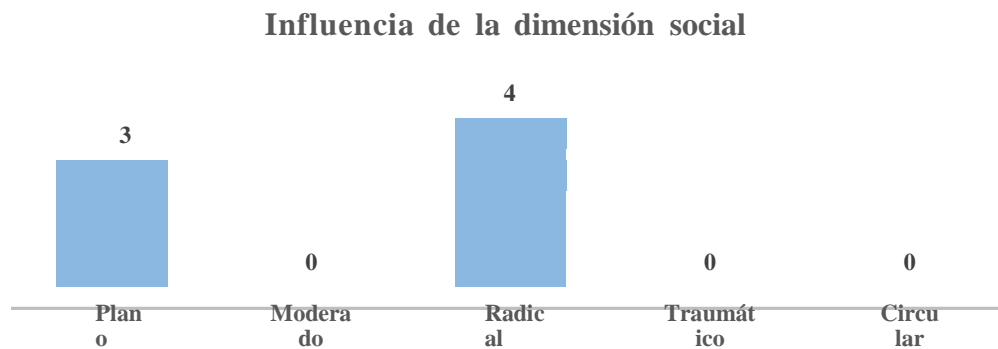
*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores. 2012*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°28

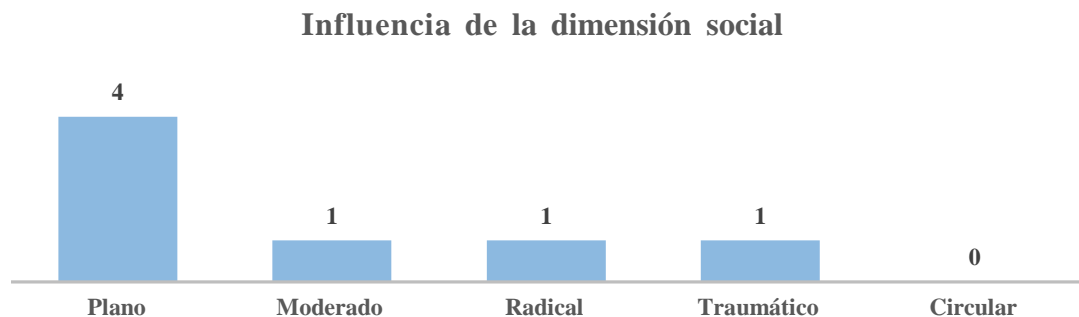
*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Era de Ultrón. 2015*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°29

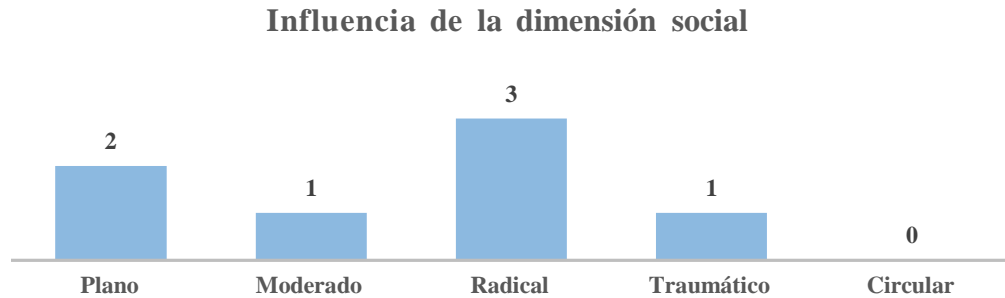
*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Infinity War. 2018*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°30

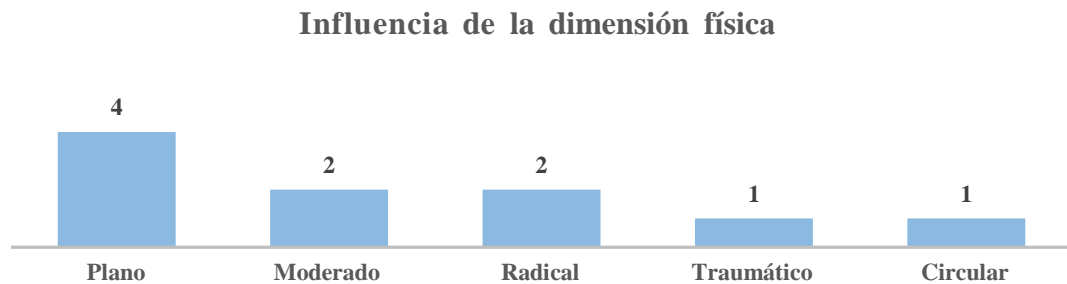
*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Steve Rogers, Capitán América, en la película: Los Vengadores: Endgame. 2019*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°31

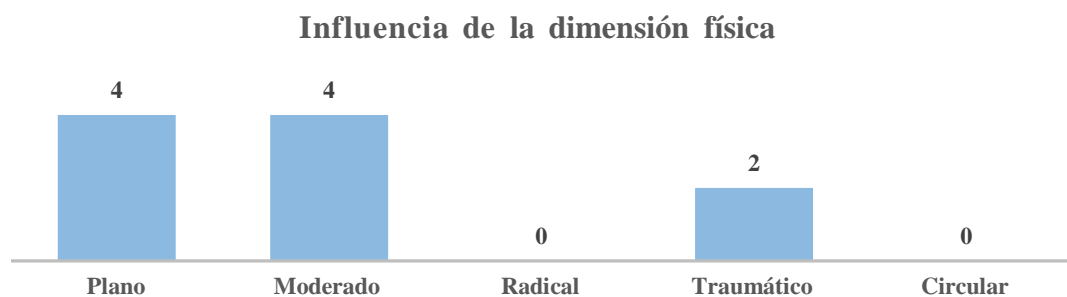
*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 2. 2010*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°32

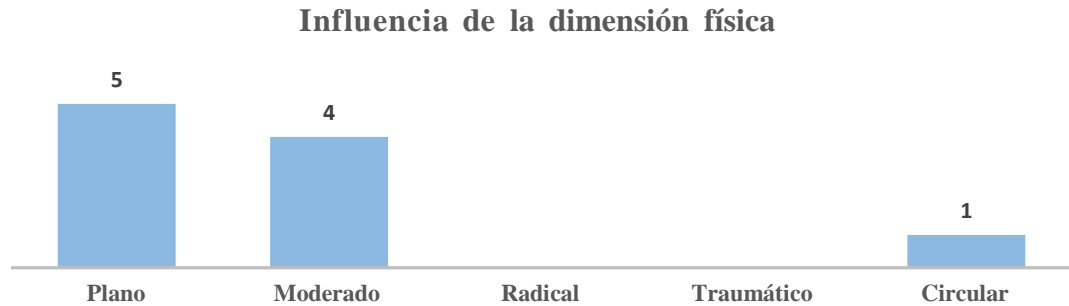
*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 3. 2013*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°33

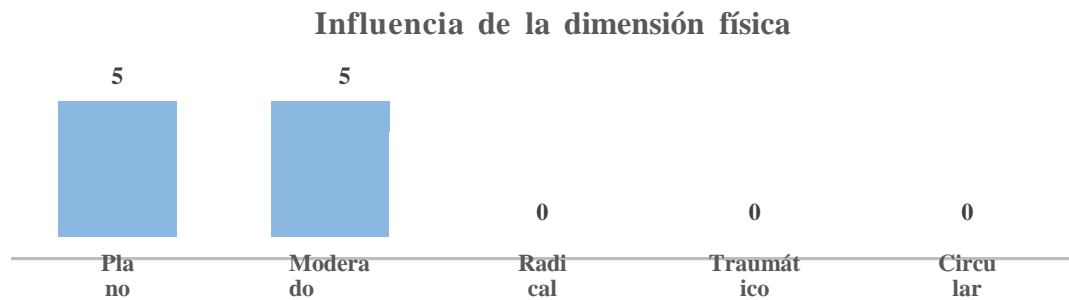
*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores. 2012*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°34

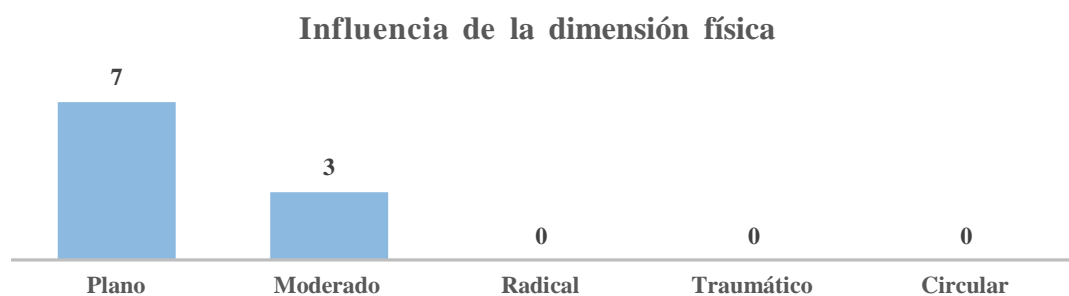
*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores: Era de Ultron. 2015*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N° 35

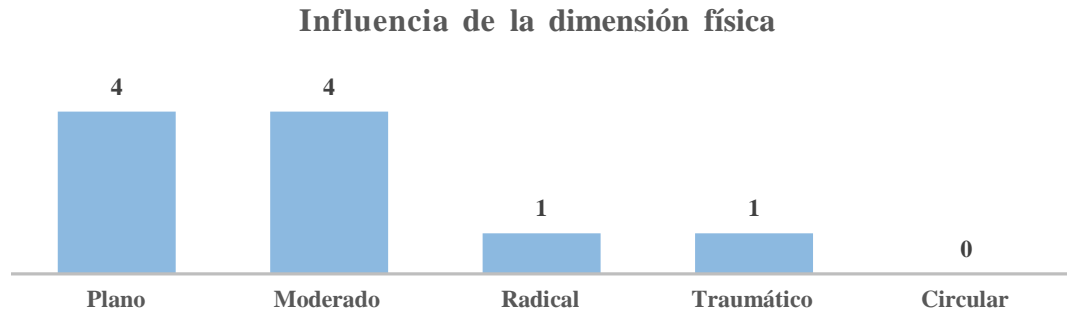
*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores; Infinity War. 2018*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N° 36

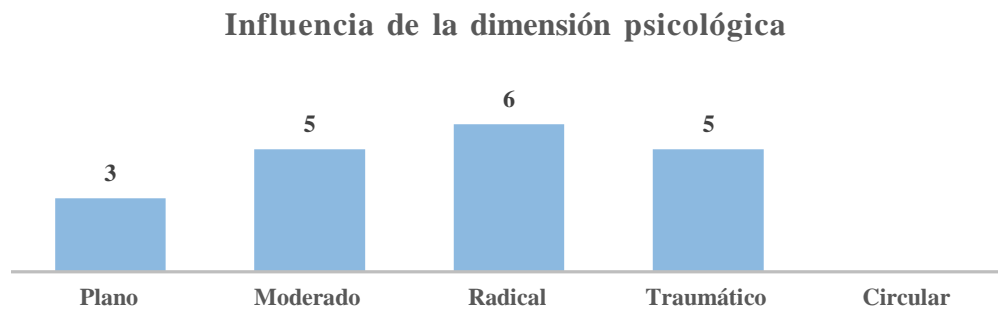
*Influencia de la dimensión física en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores: Endgame. 2019*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°37

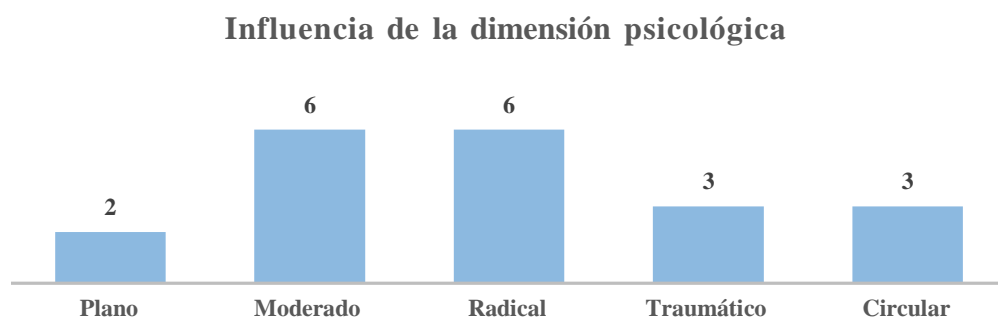
*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 1. 2008*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°38

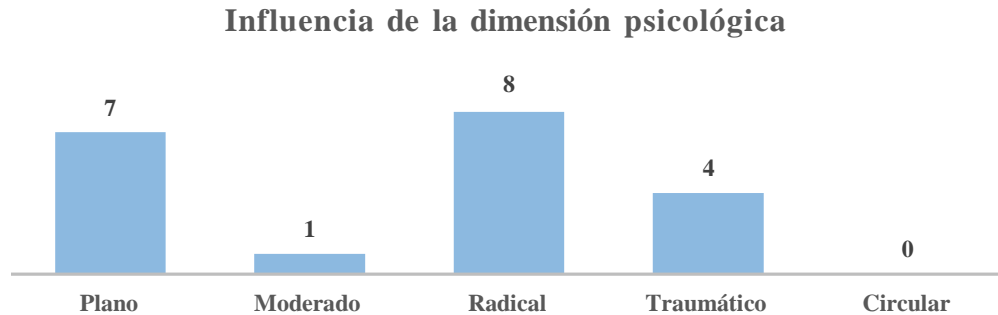
*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 2. 2010*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°39

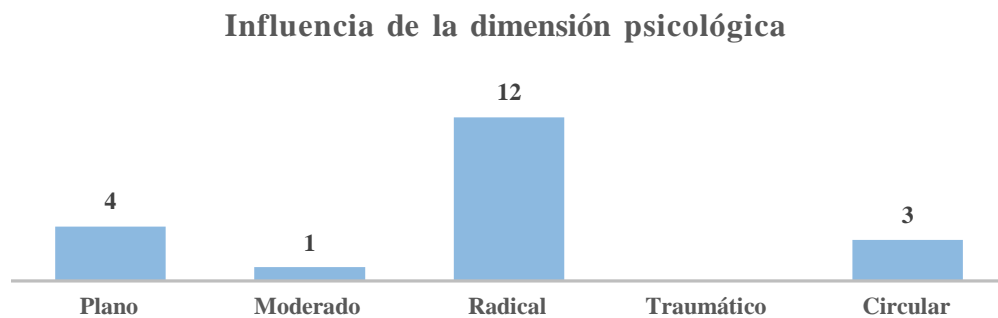
*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 3. 2013*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°40

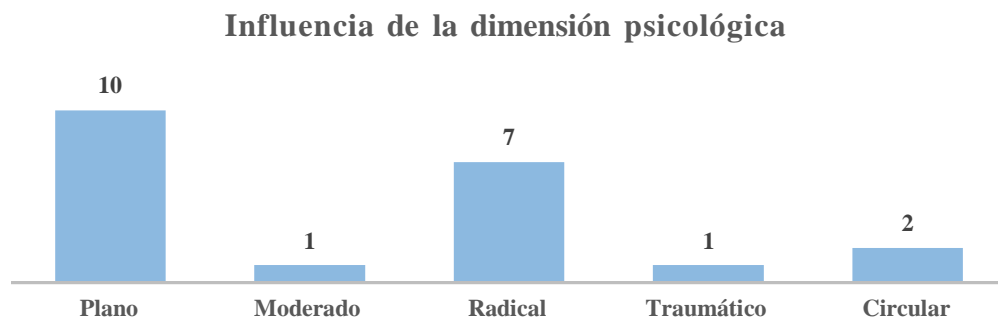
*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores. 2012*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N°41

*Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores: Era de Ultron. 2015*

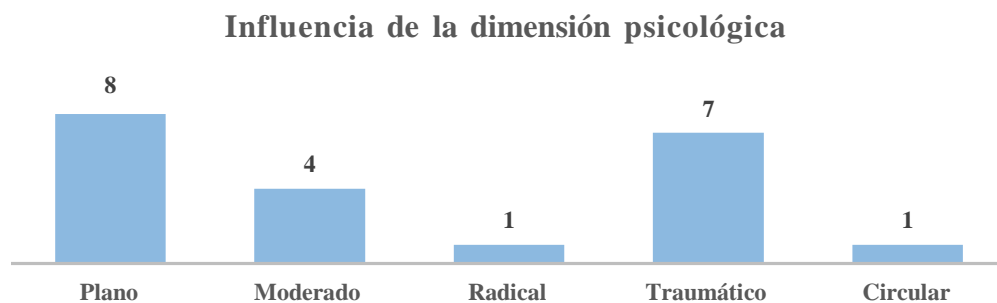




Fuente: Elaboración propia

### GRÁFICO N°42

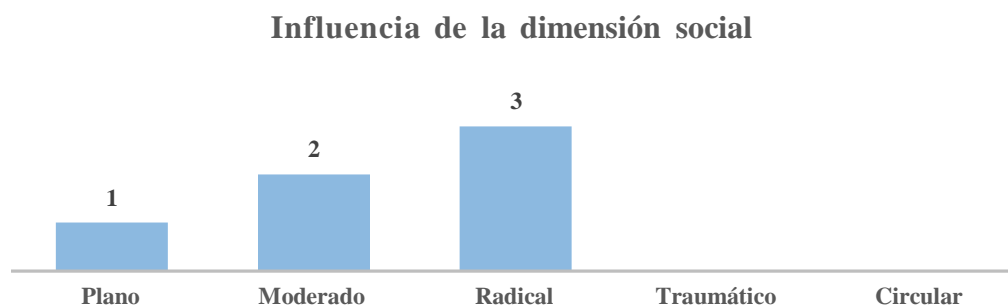
Influencia de la dimensión psicológica en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores: Infinity War. 2018



Fuente: Elaboración propia

### GRÁFICO N°43

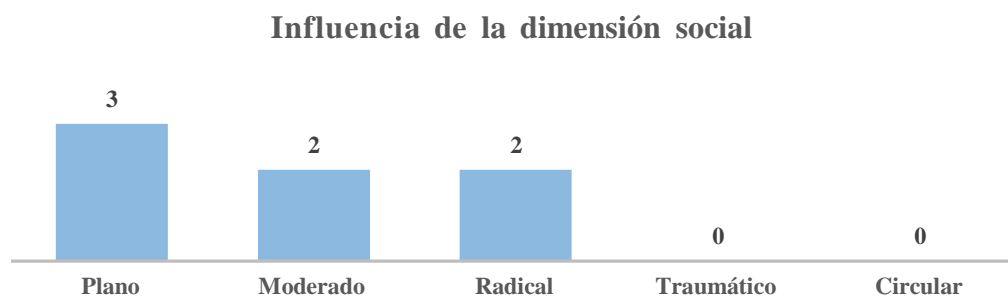
Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 1. 2008



Fuente: Elaboración propia

### GRÁFICO N°44

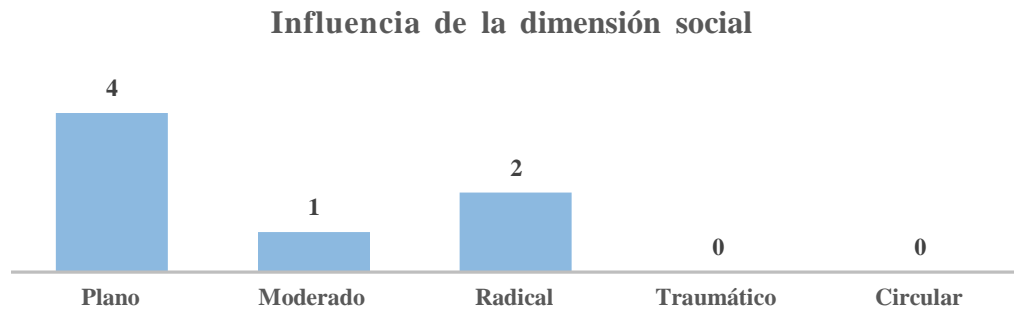
Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 2. 2010



Fuente: Elaboración propia

### GRÁFICO N°45

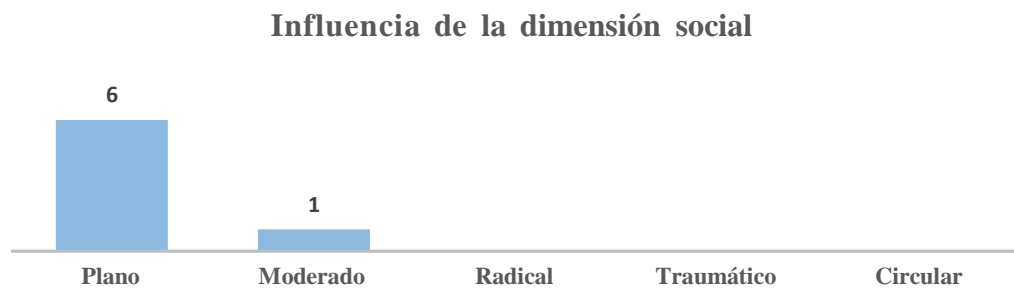
*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Iron Man 3. 2013*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N° 46

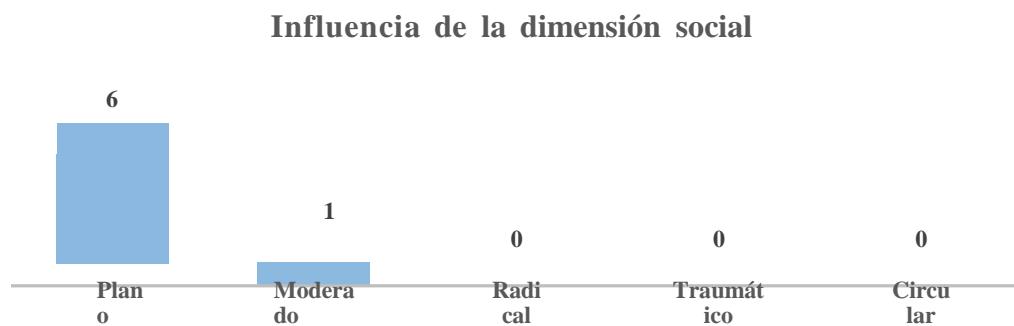
*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores. 2012*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N° 47

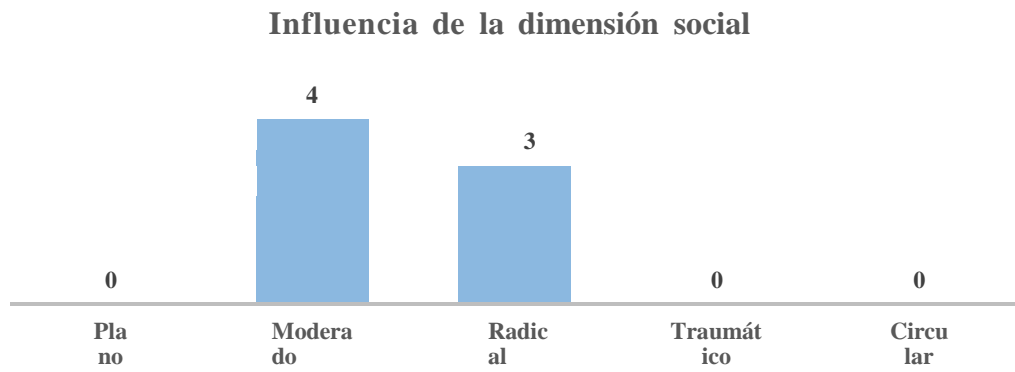
*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores: Era de Ultron. 2015*



*Fuente: Elaboración propia*

### GRÁFICO N° 48

*Influencia de la dimensión social en el arco evolutivo del personaje Tony Stark, Iron Man, en la película: Los Vengadores: Endgame. 2019*



*Fuente: Elaboración propia*

<b>Información básica</b>				<b>Guia de observación y análisis</b>						
<b>Título</b>										
<b>Año</b>										
<b>Nombre del personaje</b>										
<b>Estructura Narrativa</b>										
<b>Primer acto</b>			<b>Segundo Acto</b>				<b>Tercer Acto</b>			
<b>Análisis observacional</b>										
<b>Dimensión física</b>					<b>Arco evolutivo</b>					
					<b>A. P</b>	<b>A. M</b>	<b>A. R</b>	<b>A. T</b>	<b>A. C</b>	<b>Comentarios</b>
<b>Apariencia</b>	<b>Sexo</b>	<b>Varón</b>		<b>Mujer</b>						
	<b>Color de piel</b>	<b>Blanco</b>	<b>Negro</b>	<b>Otro:</b>						
	<b>Estatura</b>	<b>Alto</b>		<b>Bajo</b>						
	<b>Contextura</b>									

<b>Vestuario</b>	<b>Color</b>							
	<b>Tipo</b>							
	<b>Accesorio</b>							
	<b>Significado</b>							
<b>Rasgo especial</b>	<b>Tipo</b>							
	<b>Valor</b>							
<b>Dimensión psicológica</b>				<b>Arco evolutivo</b>				
				<b>A. P</b>	<b>A. M</b>	<b>A. R</b>	<b>A. T</b>	<b>A. C</b>
<b>Deseo</b>	<b>Origen</b>	<b>Pasado</b>	<b>Presente</b>					
	<b>Motivación</b>							
	<b>Estado</b>	<b>Logrado</b>	<b>No logrado</b>					
	<b>Consecuencias</b>							
<b>Objetivos</b>	<b>Motivación</b>							
	<b>Tipo</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Super Objetivo</b>					

	<b>Estado</b>	<b>Logrado</b>		<b>No logrado</b>								
	<b>Consecuencias</b>											
<b>Personalidad</b>	<b>Tipo</b>	<b>Idealista</b>	<b>Ayudador</b>	<b>Organizador</b>	<b>Jefe</b>	<b>Optimista</b>						
		<b>Observador</b>	<b>Artista</b>	<b>Colaborador</b>	<b>Mediador</b>							
	<b>Modo de pensar</b>											
	<b>Temperamento</b>	<b>Colérico</b>	<b>Sanguíneo</b>	<b>Flemático</b>	<b>Melancólico</b>							
<b>Conflictos internos</b>	<b>Causas</b>											
	<b>Estado</b>	<b>Solucionado</b>		<b>No solucionado</b>								
	<b>Solución</b>											
<b>Modo de hablar</b>	<b>Lenguaje verbal</b>	<b>Tono</b>										
		<b>Color</b>										
		<b>Estilo</b>										
	<b>Lenguaje no verbal</b>	<b>Gestos</b>										
		<b>Movimientos corporales</b>										

		<b>Proximidad</b>							
<b>Dimensión social</b>				<b>Arco evolutivo</b>					
				<b>A. P</b>	<b>A. M</b>	<b>A. R</b>	<b>A. T</b>	<b>A. C</b>	<b>Comentarios</b>
<b>Vida personal</b>	<b>Familia</b>								
	<b>Amigos</b>								
<b>Vida privada</b>	<b>¿Qué hace cuando estás solo?</b>								
<b>Conflictos externos</b>	<b>Origen</b>	<b>Pasado</b>	<b>Presente</b>						
	<b>Importancia</b>								
	<b>Consecuencias</b>								
	<b>Solución</b>								

deben mantenerse en el instrumento.	3	Las subdimensiones, indicadores e ítems son relativamente importantes.
	4	Las subdimensiones, indicadores e ítems son muy relevantes y deben ser incluidos.

### Ficha de validación del instrumento

Subdimensión	Indicador	Ítem	Coherencia	Claridad	Relevancia	Observaciones
Apariencia	Sexo	Varón - Mujer	4	4	2	
	Raza	Blanco – Negro - Otro	4	4	1	Al ser tu objetivo el determinar la evolución de un personaje, el aspecto racial no va a cambiar de una película a otra.
	Estatura	Bajo - Alto	4	4	4	
	Contextura	(Describir)	4	4	4	
Vestuario	Ropa	Color	4	4	3	
		Tipo	4	3	4	
		Estilo	4	3	4	
		Significado	4	4	4	
	Traje de superhéroe	Color	4	4	4	
		Tipo	4	3	4	Debe especificarse la diferencia entre tipo y estilo



		Estilo	4	3	4	Debe especificarse la diferencia entre tipo y estilo
		Significado	4	4	4	
Rasgo especial	Tipo de rasgo especial	(Describir)	4	4	4	
	Valor del rasgo especial	(Describir)	4	4	4	
Deseos	Origen	Pasado - Presente	4	4	4	
	Motivación	(Describir)	4	4	4	
	Estado	Logrado - Nologrado	4	4	4	
	Consecuencias	(Describir)	4	4	4	
Objetivos	Motivación	(Describir)	4	3	4	
	Tipo	Objetivo personal - Objetivo comunitario	4	4	4	
	Estado	Logrado - Nologrado	4	4	4	
	Finalidad	(Describir)	4	4	4	
	Consecuencias	(Describir)	4	4	4	
	Tipo	(Describir)	4	4	4	

Personalidad	Temperamento	Colérico	4	4	4	
		Flemático	4	4	4	
		Sanguíneo	4	4	4	

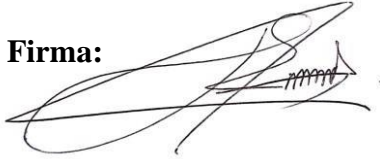
		Melancólico	4	4	4	
	Visión del mundo	(Describir)	4	4	4	
	Influencias	(Describir)	4	4	4	
Conflictos internos	Causas	(Describir)	4	4	4	
	Estado	Solucionado – No solucionado	4	4	4	
	Consecuencias	(Describir)	4	4	4	
Modo de hablar	Lenguaje verbal	Describir el tono, color y estilo.	4	4	4	
	Lenguaje no verbal	Describir los gestos, movimientos corporales y proximidad	4	4	4	
Vida personal	Familia	(Describir)	4	4	4	
	Amigos	(Describir)	4	4	4	
Vida privada	(Describir)		4	4		

Conflic tos extern os	Origen	Present e - Pasado	4	4	4	
	Importancia	(Describir)	4	4	4	

**Juez experto:** Jorge Fernando Ugarriza Díaz

**Fecha:** 08/03/2021

**Firma:**



## INFORME DE LA VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Yo, Jorge Fernando Ugarriza Díaz, identificado con DNI N°46889975, de profesión Comunicador Social, declaro haber revisado, en condición de experto, el instrumento (Guía de observación) correspondiente a la investigación titulada: “Evolución de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel: Iron Man y Capitán América 2008 – 2019”, cuyos autores son Carlo Anhuaman Mirand y Pedro Rodríguez Rojas

Luego de revisar exhaustivamente el documento manifiesto que:

Criterios	Valoración		
	Buena	Regular	Deficiente
Las subdimensiones, indicadores e ítems soncoherentes con la dimensión que se está midiendo.	X		
Las subdimensiones, indicadores e ítems se han redactado con claridad y se comprendenfácilmente.	X		
Las subdimensiones, indicadores e ítems son relevantes para la investigación y debenmantenerse en el instrumento.	X		

Por tanto, la valoración del instrumento es:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
			<b>X</b>	



Jorge Fernando Ugarriza Díaz

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

deben mantenerse en el instrumento.	3	Las subdimensiones, indicadores e ítems son relativamente importantes.
	4	Las subdimensiones, indicadores e ítems son muy relevantes y deben ser incluidos.

### Ficha de validación del instrumento

Subdimensión	Indicador	Ítem	Coherencia	Claridad	Relevancia	Observaciones
Apariencia	Sexo	Varón - Mujer	4	4	4	
	Raza	Blanco – Negro - Otro	4	4	4	
	Estatura	Bajo - Alto	4	4	4	
	Contextura	(Describir)	4	4	4	
Vestuario	Ropa	Color	4	4	4	
		Tipo	4	4	4	
		Estilo	1	1	1	No me parece un ítem claro. En el tipo de ropa puedes definir el estilo.
		Significado	4	4	4	
	Traje de superhéroe	Color	4	4	4	
		Tipo	4	4	4	
		Estilo	1	1	1	El tipo y el estilo pueden unirse en un solo ítem.
		Significado	4	4	4	

Rasgo especial	Tipo de rasgo especial	(Describir)	4	4	4	
	Valor del rasgo especial	(Describir)	4	4	4	
Deseos	Origen	Pasado - Presente	4	4	4	
	Motivación	(Describir)	4	4	4	
	Estado	Logrado – Nologrado	4	4	4	
	Consecuencias	(Describir)	4	4	4	
Objetivos	Motivación	(Describir)	4	4	4	
	Tipo	Objetivo personal – Objetivo comunitario	4	4	4	
	Estado	Logrado – Nologrado	4	4	4	
	Finalidad	(Describir)	4	4	4	Me parece que este ítem debería ir después de motivación.
	Consecuencias	(Describir)	4	4	4	
Personalidad	Tipo	(Describir)	4	4	4	
	Temperamento	Colérico	4	4	4	
		Flemático	4	4	4	
		Sanguíneo	4	4	4	

		Melancólico	4	4	4	
	Visión del mundo	(Describir)	4	4	4	



	Influencias	(Describir)	4	4	4	
Conflictos internos	Causas	(Describir)	4	4	4	
	Estado	Solucionado - No soluciona do	4	4	4	
	Consecuencias	(Describir)	4	4	4	
Modo de hablar	Lenguaje verbal	Describir el tono, color y estilo.	4	4	4	
	Lenguaje no verbal	Describir los gestos, movimientos corporales y proximidad	4	4	4	
Vida personal	Familia	(Describir)	4	4	4	
	Amigos	(Describir)	4	4	4	
Vida privada	(Describir)		4	4	4	
Conflictos externos	Origen	Presente - Pasado	4	4	4	
	Importancia	(Describir)	1	1	1	No me parece claro. Se podría agregar el cómo afronta estos conflictos externos, qué tendría mucho que ver con las dimensiones anteriores.

**Juez experto:** Lic. Selva Castañeda Ulloa

**Fecha:** 04/05/2021

**Firma:**



## INFORME DE LA VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Yo, Selva Karen Castañeda Ulloa, identificado con DNI N° 42230519 , de profesión Lic. En Ciencias de la Comunicación; declaro haber revisado, en condición de experto, el instrumento (Guía de observación) correspondiente a la investigación titulada: “Evolución de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel: Iron Man y Capitán América 2008 – 2019”, cuyos autores son Carlo Anhuaman Miranda y Pedro Rodríguez Rojas

Luego de revisar exhaustivamente el documento manifiesto que:

Criterios	Valoración		
	Buena	Regular	Deficiente
Las subdimensiones, indicadores e ítems soncoherentes con la dimensión que se está midiendo.	x		
Las subdimensiones, indicadores e ítems se han redactado con claridad y se comprendenfácilmente.	x		
Las subdimensiones, indicadores e ítems son relevantes para la investigación y debenmantenerse en el instrumento.	x		

Por tanto, la valoración del instrumento es:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		<b>X</b>		



---

Selva Karen Castañeda Ulloa

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

deben mantenerse en el instrumento.	3	Las subdimensiones, indicadores e ítems son relativamente importantes.
	4	Las subdimensiones, indicadores e ítems son muy relevantes y deben ser incluidos.

### Ficha de validación del instrumento

Subdimensión	Indicador	Ítem	Coherencia	Claridad	Relevancia	Observaciones
Apariencia	Sexo	Varón - Mujer	4	4	4	
	Raza	Blanco – Negro - Otro	3	3	3	Empleo del término
	Estatura	Bajo - Alto	3	3	3	
	Contextura	(Describir)	4	4	4	
Vestuario	Ropa	Color	3	3	3	Accesorios son elemento relevante de la vestimenta de los superhéroes, se omitió.  Además el traje está asociado a un poder o avance tecnológico que es poseedor el que lo viste.
		Tipo	2	2	2	
		Estilo	2	2	2	
		Significado	3	3	3	

	Traje de superhéroe	Color	4	4	4	
		Tipo	3	3	3	
		Estilo	3	3	3	
		Significado	4	4	4	
Rasgo especial	Tipo de rasgo especial	(Describir)	3	3	3	
	Valor del rasgo especial	(Describir)	3	3	3	
Deseos	Origen	Pasado - Presente	4	4	4	
	Motivación	(Describir)	4	4	4	
	Estado	Logrado – Nologrado	3	3	3	
	Consecuencias	(Describir)	3	3	3	
Objetivos	Motivación	(Describir)	3	2	3	Relacionado al objetivo
	Tipo	Objetivo personal – Objetivo comunitario	4	4	4	
	Estado	Logrado – Nologrado	3	3	3	
	Finalidad	(Describir)	2	2	2	Redundancia con objetivo personal y comunitario
	Consecuencias	(Describir)	3	3	3	

Personalidad	Tipo	(Describir)	2	2	2	Insuficientes temperamentos. (espectroreducido)
	Temperamento	Colérico	3	3	3	

		Flemático	3	3	3	
		Sanguíneo	3	3	3	
		Melancólico	3	3	3	
	Visión del mundo	(Describir)	3	3	3	Subjetivo en la descripción. Trabajar en base a preguntar para objetividad.
	Influencias	(Describir)	3	3	3	
Conflictos internos	Causas	(Describir)	4	4	4	
	Estado	Solucionado – No solucionado	4	4	4	
	Consecuencias	(Describir)	4	4	4	
Modo de hablar	Lenguaje verbal	Describir el tono, color y estilo.	4	4	4	
	Lenguaje no verbal	Describir los gestos, movimientos corporales y proximidad	4	4	4	
Vida personal	Familia	(Describir)	4	4	4	
	Amigos	(Describir)	4	4	4	
Vida privada	(Describir)		2	2	2	Puede ser especificar para esta dimensión con preguntas, ej: ¿Qué hace cuando esta solo?
Conflictos	Origen	Presente -	4	4	4	

externos		Pasado				
----------	--	--------	--	--	--	--

	Importancia (Jerarquía a nivel de importancia)	(Describir)	4	4	4	
--	--	-------------	---	---	---	--

**Juez experto:** Rommel Ascue Pereda

**Fecha:** 14/05/21

**Firma:**





## INFORME DE LA VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Yo, ...Rommel Ascue Pereda, identificado con DNI N° 41172041 , de profesión Comunicador Social, declaro haber revisado, en condición de experto, el instrumento (Guía de observación) correspondiente a la investigación titulada: “Evolución de los personajes del Universo Cinematográfico de Marvel: Iron Man y Capitán América 2008 – 2019”, cuyos autores son Carlo Anhuaman Mirand y Pedro Rodríguez Rojas

Luego de revisar exhaustivamente el documento manifiesto que:

Criterios	Valoración		
	Buena	Regular	Deficiente
Las subdimensiones, indicadores e ítems soncoherentes con la dimensión que se está midiendo.	X		
Las subdimensiones, indicadores e ítems se han redactado con claridad y se comprenden fácilmente.		X	
Las subdimensiones, indicadores e ítems son relevantes para la investigación y deben mantenerse en el instrumento.	X		

Por tanto, la valoración del instrumento es:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		<b>X</b>		



---

Lic. Rommel Ascue Pereda