



UNIVERSIDAD
DE PIURA

REPOSITORIO INSTITUCIONAL
PIRHUA

LA RUPTURA DE LA RUTINA Y LA
SOLEDAD DE LOS PROTAGONISTAS
COMO DETONANTE DE LAS
GRANDES HISTORIAS BREVES:
ANÁLISIS DE LOS CORTOMETRAJES
ANIMADOS GANADORES DEL
OSCAR (2011-2015)

Claudia Castañeda-Purizaga

Piura, marzo de 2017

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

Departamento de Comunicación

Castañeda, C. (2017). *La ruptura de la rutina y la soledad de los protagonistas como detonante de las grandes historias breves: análisis de los cortometrajes animados ganadores del Oscar (2011-2015)* (Artículo de Investigación de pregrado en Comunicación). Universidad de Piura. Facultad de Comunicación. Programa Académico de Comunicación. Piura, Perú.



Esta obra está bajo una [licencia](#)
[Creative Commons Atribución-](#)
[NoComercial-SinDerivadas 2.5 Perú](#)

[Repositorio institucional PIRHUA – Universidad de Piura](#)

UNIVERSIDAD DE PIURA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN



**La ruptura de la rutina y la soledad de los protagonistas como
detonante de las grandes historias breves: Análisis de los
cortometrajes animados ganadores del Oscar (2011-2015)**

Tesis que presenta la bachiller

CLAUDIA LUCÍA CASTAÑEDA PURIZAGA

Para optar el Título de

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

Asesor: Mgtr. Tomás Atarama Rojas

PIURA — PERÚ
Marzo, 2017

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	i
2. MARCO TEÓRICO	11
2.1. Los personajes como parte de la historia.....	11
2.2. Estructura de los cortometrajes y la dinámica de los personajes.....	12
3. MATERIAL Y METODOLOGÍA	16
3.1. Material.....	16
3.2. Metodología.....	18
4. RESULTADOS: El detonante de las grandes historias breves	18
4.1. The lost thing.....	19
4.2. The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore.....	19
4.3. Paperman.....	20
4.4. Mr. Hublot.....	20
4.5. Feast.....	21
CONCLUSIONES	23
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26

LA RUPTURA DE LA RUTINA Y LA SOLEDAD DE LOS PROTAGONISTAS COMO DETONANTE DE LAS GRANDES HISTORIAS BREVES: ANÁLISIS DE LOS CORTOMETRAJES ANIMADOS GANADORES DEL OSCAR (2011-2015)¹

Resumen

Este artículo presenta un estudio de los cortometrajes animados ganadores del premio Oscar del año 2011 al 2015, donde se analiza de modo específico a los protagonistas y la manera en que estos mueven la historia. Los resultados señalan que los protagonistas son presentados en una vida rutinaria y solitaria que se ve interrumpida por un acontecimiento fuera de lo normal; este contraste sirve como detonante de la historia. Además, este artículo muestra que los cortometrajes analizados tienden a desarrollar una sola trama y una acción simple con un solo clímax.

Palabras clave: Poética, personajes, Aristóteles, cortometrajes, guion, ficción audiovisual.

¹ Esta investigación ha sido publicada en el primer número del volumen XVI de la Revista de Comunicación, editada por la Facultad de Comunicación de la Universidad de Piura (Perú).

THE DISRUPTION OF THE PROTAGONIST'S ROUTINE AND LONELINESS AS A DETONATOR OF GREAT SHORT STORIES: ANALYSIS OF FIVE ANIMATED SHORT FILMS WHICH WON THE ACADEMY AWARD (2011-2015)

Abstract

This article presents a study of the animated short films that won the Academy Award from 2011 to 2015, specifically focusing on how their protagonists move the story forward. The main characters in these five case studies are presented in a monotonous routine. This analysis has found that their lonely life is disrupted by an event out of the ordinary, which sets the story in motion. Along with this, the article illustrates that short films tend to develop a single plot and a single action with a single climax.

Key words: Poetics, characters, Aristotle, short films, screenwriting, fiction.

INTRODUCCIÓN

Este artículo pretende ser una primera aproximación al estudio científico del cortometraje, considerado como una unidad narrativa con sentido que puede ser una obra poética. Esta investigación toma como referencia, por esto, al clásico texto de la *Poética* de Aristóteles, donde el estagirita analiza las obras de su tiempo que representan historias, e identifica las partes y elementos de estas. Afirmar que los cortometrajes pueden ser considerados obras poéticas, es reconocer que son representaciones rápidas y esenciales, que imitan la acción humana en cuanto dirige a la felicidad o la infelicidad (Aristóteles, 1450a, 16-17).

Pero, ¿por qué estudiar el cortometraje en el marco de la poética? Consideramos que esta forma de comunicación audiovisual merece especial atención porque en el contexto actual se ha dado un alto aumento de su difusión y consumo. Como explica García-Noblejas haciendo referencia al cine, además de su clara dimensión comercial, los productos audiovisuales son “un arte y una institución social, que ofrece obras dignas de consideración cultural” (2004, p. 29). Así, en un ambiente donde proliferan cada vez más historias audiovisuales, la *Poética* de Aristóteles es muy importante², no solo porque da claves para escribir buenas historias, sino porque “dice algo sobre la naturaleza de las historias, que es, ‘qué’ son y ‘por qué’ están hechas” (Brenes, 2011, p. 103). Entender el sentido de los cortometrajes como obras audiovisuales con valor cultural es una tarea que resulta de especial interés para la comunicación.

Para iniciar esta primera aproximación científica a los cortometrajes se debía seleccionar una muestra que contara con reconocimiento profesional y social, para esto se consideró a los premios Oscar, que otorga la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de los Estados Unidos. Así, se seleccionó finalmente los cinco cortometrajes ganadores del premio Oscar en la categoría de mejor corto animado del año 2011 al 2015. Los criterios de selección se explican a detalle en el apartado de material y metodología.

Tras realizar la selección de esta muestra se tuvo que delimitar el aspecto a analizar de las obras seleccionadas, para realizar un estudio sólido y riguroso que aportara alguna novedad respecto a este producto audiovisual que se reconoce básicamente por su brevedad. Siguiendo la premisa aristotélica de que los dos elementos más importantes de una historia son la trama y los personajes³, nos centramos en el estudio de cómo los personajes hacen avanzar la trama. Nuestro núcleo de análisis fue el

² Los aportes de la *Poética* de Aristóteles pueden ser aplicados a las historias audiovisuales, porque los conceptos que fueron estudiados y propuestos hace muchos años siguen siendo válidos actualmente, y en muchos casos son la base de las historias que vemos en nuestras pantallas (Pujol, 2011).

³ Cabe mencionar que Aristóteles en la *Poética* (1450a, 5-10) menciona que toda historia (tragedia) está compuesta por seis partes, que son “la fábula, los caracteres, la elocución, el pensamiento, el espectáculo y la melopeya”.

de los personajes porque en todos los cortometrajes de la muestra se pudo apreciar con claridad a un protagonista que impulsaba la acción.

Además, hay que destacar que para que la historia se desarrolle necesita de acciones, y son los personajes quienes lideran y centran la acción (Navarrete-Galiano, 2012). La historia se enriquece y recibe fuerza del personaje, porque es él precisamente el que “empapa la historia, le da dimensión y la mueve en nuevas direcciones: con su manera de ser, sus intenciones y su actitud, cambia el curso inicial que la historia llevaba” (Seger, 2011, p. 161).

Como hemos señalado, consideramos que los cortometrajes, al igual que las películas, pueden ser obras poéticas, pues desarrollan una acción completa que consta de un inicio, medio y un final (Aristóteles, 1450b, 25). En este sentido, aunque nuestro núcleo de análisis sea el personaje, observamos cómo este hace avanzar la trama y, por tanto, cómo termina configurando la estructura de la narración. Por esto, cabe destacar que los cortometrajes llevan a cabo una acción simple, que alcanza un solo clímax con un obstáculo o giro inesperado para el protagonista (Patmore, 2007). Debido a su brevedad, el cortometraje no puede tener muchos giros, puntos críticos o subtramas, como las películas.

En esta investigación sostenemos la siguiente hipótesis principal: Los cortometrajes seleccionados en la muestra presentan protagonistas que viven en un estado de rutina y soledad que se ve interrumpido de manera súbita, lo que les supone afrontar un desafío. Este desafío marca el inicio del conflicto y exige una evolución por parte del protagonista, que tras perseguir su objetivo sufrirá un arco de transformación que lo hará superar esa soledad y esa rutina. En el proceso para comprobar o rechazar la hipótesis planteada se observarán cuestiones que servirán para aproximarnos al estudio del cortometraje como obra poética, como la composición en tramas y subtramas y la estructura narrativa. Así, sostenemos como hipótesis secundarias que los cortometrajes analizados desarrollan una sola trama, sin subtramas, y que siguen la estructura clásica de inicio, medio y fin.

Cabe resaltar que hasta ahora no se han encontrado artículos científicos que exploren el mundo del cortometraje. Así, este trabajo resulta importante para insertar en la discusión académica esta forma narrativa. Su estudio no solo puede contribuir al mundo de la ficción audiovisual, sino que también a otras formas de comunicación, pues el cortometraje es muy utilizado de manera comercial por la publicidad, en el formato del storytelling.

2. Marco Teórico

2.1. Los personajes como parte de la historia

“En el cine, los personajes suelen ser los actores principales de una ficción y quienes dan impulso a las acciones” (Estévez, 2016, p. 40). Los personajes son parte importante de la historia y a lo largo de ella tienen que tomar decisiones, que llevan a acciones que definen el curso de la historia. El “verdadero carácter se revela en las decisiones que un ser humano toma bajo presión, cuanto mayor sea la presión, más profunda será la revelación y más adecuada resultará la elección que hagamos de la naturaleza esencial del personaje” (McKee, 2008, p. 132). Así también, el personaje “influye en la historia porque tiene, especialmente si es el protagonista, un fin, una meta específica. Y es precisamente esa meta -lo que el protagonista quiere- lo que marca la dirección a la historia” (Seger, 2011, p. 162).

El desarrollo de la historia se da mientras los personajes interactúan, cuando toman decisiones en ciertas situaciones que van apareciendo con el tiempo, decisiones que revelan su verdadera personalidad. “Los motivos de los personajes nacen siempre de una tensión interna, de un conflicto dramático que lleva siempre a una historia interna” (Sánchez-Escalonilla, 2013, p. 82). A través de las interacciones de los personajes se crean las situaciones de clímax, revelaciones de secretos y misterios, y giros inesperados que mantienen la historia interesante y en pie.

Para el autor, cuando escribe la historia, el primer encuentro usualmente es con los personajes, porque son ellos los que a través de sus acciones dan origen al mundo ficcional en el que están alojados⁴. “Cada decisión conlleva a una acción, y cada acción va revelando el verdadero carácter del protagonista. Si cambiamos los acontecimientos, cambiamos al personaje. Si cambiamos la personalidad del personaje, deberán cambiar los hechos” (Caman y Atarama, 2015, p. 189). Respecto a la dinámica narrativa, es importante la esperanza y los miedos humanos, la participación en las vicisitudes de los personajes, frente a lo cual nace un verdadero interés humano (Sánchez-Escalonilla, 2013; Brenes, 2014).

Debido a que los personajes son relevantes para la historia, deben ser creados de manera verosímil y ser capaces de captar el interés de la audiencia. Para eso, Aristóteles (1454a, 20-35) sugiere hacerlos buenos, hacerlos apropiados (con características que coincidan con el tipo de personas que son), hacerlos humanos (reales), y hacerlos

⁴ Efectivamente, el encuentro con el mundo ficcional muchas veces se da de la mano de los personajes, tanto en el momento de la recepción como en el momento de la creación. Pero este primer encuentro no es el único que se puede tener con una obra poética. “Habitualmente al inicio de la creación de un guion, el autor suele trabajar con personajes o situaciones (en algunos casos, también con ritmos o emociones) que van desarrollándose a lo largo del tiempo narrativo hasta llegar al final. Una vez que se ha puesto en el guion la palabra Fin, el guionista vuelve muchas veces sobre el guion para corregir aquí y allá. En este proceso, conocido como ‘reescritura’, la perspectiva desde la que trabaja el guionista cambia. Ahora los personajes y los demás elementos del relato están al servicio de esa idea unificadora [al servicio del sentido de la historia]” (Brenes, 2016, p. 176).

consistentes. De esa forma la audiencia va a conectar con ellos y su compromiso con la historia se profundiza. Se consigue que el público quiera lo que los personajes quieren y tema lo que los personajes temen (Sancristóbal, 2008; David, 2014).

Aristóteles (1454a) escribió en su *Poética* que los elementos o principios más importantes de la historia son la trama y los personajes. Él “enseña cómo la trama y los personajes trabajan juntos más allá de la lógica técnica de incidentes necesarios y probables. (...) Él cree que la unidad del relato, a través de incidentes relacionados causalmente, forma la imagen del ser humano” (Tierno, 2002, p. 31). Los dos elementos, la trama y los personajes, se necesitan mutuamente, y según Brenes (2012, p. 10), quien sigue a Aristóteles, “los personajes están al servicio de la trama, que como ‘el alma de la tragedia’ es ‘el patrón de sentido’ que manda y organiza el tiempo moral en el cual se desarrollan los cambios que operan en los personajes”. Además, la trama, como sucesión de los hechos que ocurren a lo largo de la historia, necesita de los personajes y sus acciones para que desarrollen dichos acontecimientos que sacan adelante la historia.

Aristóteles (1450a, 15-18) también señala que el elemento más importante de los dos es la trama: “El más importante de estos elementos es la estructuración de los hechos⁵; porque la tragedia es imitación, no de personas, sino de una acción y de una vida, y la felicidad y la infelicidad están en la acción, y el fin es una acción, no una cualidad”. Esto significa que las acciones de los personajes son importantes en cuanto estas nos llevan a un fin (Brenes, 2012). Cabe destacar que Aristóteles entiende por acción a la praxis humana, es decir, la acción que conduce a la felicidad o infelicidad de la persona. Así no habría personajes sin acción -y viceversa- ya que los personajes son lo que hacen, y su participación en la historia depende de sus acciones, pues ellos las dotan de sentido por su participación activa (Estévez, 2016; Gutiérrez, 2012). Entonces, las historias están sujetas a los personajes y sus acciones.

Así, la historia, movida por la trama, siempre tiene que ver con la *praxis* humana, entendida como un paso hacia lo que es inherente a la identidad del ser humano de acuerdo a su naturaleza (Brenes, 2011). Por eso, a los personajes siempre se les va a atribuir características humanas, conflictos internos, que los harán actuar como una persona lo haría; de este modo se refuerza la verosimilitud y la empatía del espectador con lo que ve en la pantalla (Estévez, 2016).

2.2. Estructura de los cortometrajes y la dinámica de los personajes

Todas las historias tienen una estructura interna que une a cada uno de sus elementos, y es “una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que

⁵ Hay que diferenciar trama (*mythos*) entendida como ‘estructuración de hechos’, que es el término que se utiliza en esta investigación, del uso como ‘mito’, que Aristóteles define en la *Poética* como la imitación de una acción humana o *mimesis de praxis*, también de vida y de felicidad o infelicidad, resultados del logro o no del fin propio de la *praxis* (García-Noblejas, 1996).

produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo” (McKee, 2008, p. 53). La estructura existe porque la historia necesita tener un orden, los hechos ocurren uno tras otro, una cosa lleva a la otra, las acciones de los personajes traen consecuencias, hay una línea de tiempo; no todo ocurre al mismo tiempo, confuso y caótico, al contrario, es esa organización la que le da unidad a la historia y la hace comprensible.

“Una tragedia (drama) imita una acción ‘completa’. Una acción completa debe tener un inicio, un nudo (o desarrollo) y un final (o desenlace). La trama, por lo tanto, debe tener una unidad” (Barnes, 1999, p. 281). A este inicio, medio y final de la acción, Aristóteles no los llama tres actos⁶, sino que los considera como “tres partes en la acción dramática, quiere enfatizar el hecho de que nada precede al inicio de la acción y nada sucede después de que la acción termina” (Brenes, 2014, pp. 59-60). Además, habla también sobre dos movimientos distintos durante la historia dramática, la complicación (desde el inicio hasta que la suerte del héroe cambie) y el desenlace (desde el inicio del cambio hasta el final) (Tierno, 2002).

En la estructura de tres actos⁷, el inicio “se construye para darnos una pista acerca de la columna vertebral o dirección de la historia” (Seger, 2011, p. 33). No hay historia antes del inicio; porque es en el inicio donde se sitúa el tiempo y lugar del protagonista, sus deseos y necesidades. Aquí se revela la información esencial sobre el contexto en el que se desarrolla la acción y las leyes que rigen ese mundo (Caman y Atarama, 2015). En el nudo o “segundo acto se asiste al conflicto y a la acción, (...) tiene lugar una suerte de crisis que afecta al protagonista. Entonces la historia alcanza un clímax” (Patmore, 2007, p. 24). Y el final es donde el desenlace comienza, y la “acción que estaba enrollada en la complicación y que se centraba en el conflicto moral del héroe se revela, (...) el conflicto se resuelve y la verdad sale a la luz” (Tierno, 2002, p. 12).

La trama, como el alma de la tragedia, aún no se encuentra materializada en la primera escritura, sino que aparece una vez que se termina la historia, y a medida que en

⁶ A continuación presentamos el extracto en el que Aristóteles (1450b, 24-35) desarrolla su planteamiento sobre el principio, el medio y el fin: “Hemos quedado en que la tragedia es imitación de una acción completa y entera, de cierta magnitud; pues una cosa puede ser entera y no tener magnitud. Es entero lo que tiene principio, medio y fin. Principio es lo que no sigue necesariamente a otra cosa, sino que otra cosa le sigue por naturaleza en el ser o en el devenir. Fin, por el contrario, es lo que por naturaleza sigue a otra cosa, o necesariamente o necesariamente o las más de las veces, y no es seguido por ninguna otra. Medio, lo que no sólo sigue a una cosa, sino que es seguido por otra. Es, pues, necesario que las fabulas bien construidas no comiencen por cualquier punto ni terminen en otro cualquiera, sino que se atengan a las normas dichas”.

⁷ Utilizamos la nomenclatura de “actos” porque es la terminología que predomina, sin embargo, aclaramos que lo que más se ajusta al principio de orden y estructura de la historia es hablar de tres momentos que se dan en las historias, como un principio organizador que ayuda a la comprensión de las mismas.

Cabe destacar también que aunque la estructura de tres actos es la más extendida y utilizada por los guionistas, diversos autores han propuesto modelos diferentes, como el planteamiento de cuatro actos de Kristin Thompson (1999). Thompson encuentra que las historias de Hollywood, a partir de la segunda mitad del siglo XX, tienden a dividirse en cuatro partes relativamente iguales, que son inicio, desarrollo, clímax y epílogo.

la reescritura se alcanza la unidad emocional y temática de la obra (Brenes, 2014). La clave para los temas y estructuras sensibles son las emociones, porque una narrativa que es construida en una secuencia poderosa de emociones va a mantener la atención de la audiencia y va a conectar mejor y más profundo con ella (David, 2014).

Una historia debe ser técnicamente correcta pero también debe manejar correctamente la tensión dramática para conectar emocionalmente con la audiencia, así el autor debe aprovechar las herramientas propias del guión (el tema, estructura, personajes, diálogos y descripción) para evocar emociones en el espectador. Todos los elementos juntos aportan a crear una experiencia memorable para el público. Las situaciones de los personajes, los obstáculos que enfrentan, lo que dicen y hacen, y lo que no dicen y omiten juegan un papel importante en la construcción del impacto emocional que se quiere transmitir (Iglesias, 2005).

“La identificación con los personajes es un mecanismo a través del cual los sujetos experimentan e interpretan una narración desde *dentro*, como si los acontecimientos que se relatan les estuviesen ocurriendo a ellos mismos” (Igartua, 2008, p. 43). Por eso, los personajes son creados con cierta ‘imperfección’, ya sea en la estética o en alguna característica personal, porque los muestra vulnerables y los hace más relacionables. Esta es una estrategia narrativa, ya que la audiencia se ve atraída por las debilidades y defectos del personaje, que podrían, de cierto modo, reconocer en sí mismos (Wagner y Jang, 2016).

Por otro lado, los personajes son definidos por varios autores desde distintos puntos de vista, pero hay dos tendencias principales. Para los de la rama aristotélica el personaje es acción, es decir, que ‘es’ o existe’ en tanto actúe. La otra postura asegura que el personaje actúa de determinada forma por ser como es, es decir, prioriza la personalidad y carácter del personaje, y a partir de esto se condicionan las acciones que realice (Rivera, 2007). Frente a esto, los autores Carriere y Bonitzer (1991, p. 48) recomiendan “repetir tres veces en voz alta cada mañana aquella cita de Chejov (en su carnet de notas): Lo mejor es evitar toda descripción de un estado del alma. Hay que intentar hacerlo comprensible por las acciones de los héroes”.

“Siempre se ha considerado que un personaje es una representación escrita o en imágenes de una persona, de sus acciones y sentimientos. Es decir, un personaje se ha configurado y valorado como el reflejo de un elemento real” (Navarrete-Galiano, 2012, pp. 12-13). Los personajes deben ser verosímiles, actuar de acuerdo a su personalidad. Solo de esta manera la audiencia podrá sumergirse en la historia y alcanzar esa “pérdida temporal de la autoconciencia e imaginar la historia como si se fuera uno de los personajes” (Igartua, 2008, p. 43). Además, el correcto diseño y desarrollo de los personajes facilita que la audiencia se sienta identificada y quiera ser como ellos, lo cual resulta ventajoso para la recepción de la historia de ficción, ya que “la identificación con los personajes predice un mayor disfrute de los mensajes de ficción” (Igartua, 2008, p. 43).

Los personajes son vitales para el desarrollo de la historia, pues “ayudan a que (...) avance mediante las actitudes, el comportamiento y los deseos ocultos e influyen, por lo tanto, en el desenlace” (Rivera, 2007, p. 95). Los personajes son los encargados de animar la historia, de iniciar el camino dramático y concluir el mismo. El curso de la historia depende de las decisiones y acciones del protagonista y de la interacción que tiene con los demás personajes, además es quien pone fin a la historia, donde se revela si logró el objetivo⁸ que tenía al inicio⁹ (Navarrete-Galiano, 2012).

“Los personajes son alguien al comienzo del relato, y al final, fruto del devenir de diversos acontecimientos en los que se han visto envueltos, se han convertido en otros, han entendido algo nuevo sobre el mundo en el que viven” (Estévez, 2016, p. 69). Los cambios que sufre el protagonista durante la historia se deben a las mismas decisiones y acciones que toma frente a un conflicto o acontecimiento que rompe con el estado de equilibrio que tiene inicialmente. Así, al llegar al desenlace no se “nos devuelve al protagonista en un estado idéntico al que se mostró en el planteamiento. (...) La experiencia (casi siempre positiva) finaliza con un personaje que (...) se encuentra en un nivel de satisfacción moral superior al inicial” (Sánchez-Escalonilla, 2001, p. 297); aquí se comprueba su arco de transformación.

En un primer momento, se puede afirmar que se ha construido correctamente un personaje cuando los espectadores “son capaces de pensar en él (protagonista) como si se tratara de una persona real, de imaginarlo en diversas situaciones e incluso de anticipar sus reacciones” (Estévez, 2016, p. 41). Pero, podemos reconocer que un personaje aporta a una obra poética cuando permite al público dialogar con la obra cinematográfica para ayudarlo a explorar aspectos de la vida humana que antes desconocía, o revisitar su propia vida para darle un sentido nuevo.

Lo estudiado hasta ahora sobre los personajes y su valor en las historias de ficción audiovisual es totalmente aplicable a un cortometraje, que es una obra poética porque es imitación de una acción que da razón de la felicidad y la infelicidad del personaje, y con ello, del mundo y de uno mismo (Brenes, 2013).

⁸ Es importante distinguir entre el objetivo entendido como meta que persigue el protagonista, como esa finalidad que se propone alcanzar y para la cual trabaja en la historia, de la necesidad interna o meta interior a la que puede responder esa búsqueda; ya que muchas veces el personaje puede no alcanzar su objetivo pero a través de su búsqueda ha encontrado lo que realmente necesita. Para Sánchez-Escalonilla (20016, p. 23), “las metas interiores se encuentran en el núcleo de los conflictos internos, y vienen a ser la clave o el centro de gravedad de la intimidad del personaje: la razón última por la cual actúa”. En esta investigación, usamos el término objetivo en el sentido de meta (*goal*).

⁹ “La coherencia del mundo posible, con respecto al estudio de los personajes, está determinada por el arco de transformación que sufre el protagonista, eje de la acción diegética, cuyo movimiento es precisamente lo que determina dónde empieza y acaba la historia” (Caman y Atarama, 2015, p. 191).

3. Material y Metodología

3.1. Material

El material escogido para poder comprobar la hipótesis propuesta en esta investigación son los cortometrajes ganadores del premio Oscar en la categoría de mejor corto animado del año 2011 al 2015. Se tiene como referencia a los Premios de la Academia, otorgados por la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de Estados Unidos desde 1929, por ser los de mayor prestigio y reconocimiento en la industria cinematográfica a nivel internacional, además son considerados como el máximo honor del cine. Se celebran cada año, y desde la fecha mencionada se han realizado 88 ceremonias que premian la excelencia profesional de la industria del cine.

El criterio para elegir esos cinco cortos animados es que se han encontrado características en común: (1) Presentan un protagonista fácilmente reconocible desde el inicio; (2) los protagonistas son personajes solitarios que están acostumbrados a vivir sin compañía, siguen una rutina diaria, hacen siempre lo mismo, y no ocurre nada extraordinario o fuera de lo común en sus vidas; (3) aparece una situación externa a su estado de rutina que plantea un conflicto; y (4) se plantea un objetivo (meta externa) explícito. Además, cabe destacar que otro criterio importante para realizar la selección fue el de actualidad, ya que todos los cortos han sido premiados en las últimas ceremonias del Oscar.

A continuación, se presenta la Tabla 1, donde se detalla la información básica de cada uno de los cortometrajes seleccionados.

Tabla 1. Cortometrajes animados ganadores del premio Oscar (2011-2015)

Título	Director / Guionista	Año de estreno	Año Premio Oscar	Breve sinopsis
<i>The lost thing</i>	Shaun Tan y Andrew Ruhemann / Shaun Tan	2010	2011	Un joven encuentra en la playa una extraña criatura, triste y perdida, e intenta buscarle un lugar apropiado en un mundo marcado por el aislamiento y la indiferencia, donde las personas no muestran interés por lo que está ocurriendo a su alrededor.
<i>The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore</i>	William Joyce y Brandon Oldenburg / William Joyce	2011	2012	Morris Lessmore se encuentra escribiendo un libro en un balcón de un hotel, pero es atrapado por un tornado que lo lleva a un mundo en blanco y negro. Tras esto, un libro volador se le acerca y lo guía hasta una biblioteca, de colores, que se encuentra llena de libros voladores.
<i>Paperman</i>	John Kahrs / Clio Chiang y Kendelle Hoyer	2012	2013	En una estación de trenes, un hombre se cruza con la chica de sus sueños pero la pierde de vista y la cree perdida para siempre. Luego, ve desde la ventana de su oficina que ella está en el edificio de enfrente, y utilizando la imaginación y unos papeles, intentará conquistarla.
<i>Mr. Hublot</i>	Laurent Witz y Alexandre Espigares / Laurent Witz	2012	2014	Mr. Hublot es un hombre meticuloso que vive en un pequeño departamento, en una ciudad futurista, y es muy apegado a su rutina, pero la llegada de un perro-robot callejero está a punto de poner su mundo de cabeza.
<i>Feast</i>	Patrick Osborne y Kristina Reed / Jim Reardon	2014	2015	Winston es un perro que está acostumbrado y disfruta comer comida chatarra junto a su dueño, pero todo cambiará cuando empiece a vivir con la nueva novia vegetariana de su dueño.

Fuente: Elaboración propia.

3.2. Metodología

El método que se usará en este trabajo es un análisis diegético de los protagonistas de los cortometrajes, considerando su evolución durante la historia. Los protagonistas efectivamente guían la historia y su desarrollo, porque depende de ellos el curso de la misma. La forma en la que se estudiará su evolución durante la historia será a través de:

- Planteamiento de la historia y presentación del protagonista: Es el inicio de la historia, donde se presenta al protagonista, en una descripción breve que da a conocer aspectos importantes y necesarios para entenderlo, que se profundizarán durante su desarrollo, como la profesión, trabajo, familia, amigos, rutina, entorno. Esto dará pie al inicio de la acción de la historia.

- Elemento disruptivo: Un acontecimiento fuera de lo común que va a cambiar el mundo del protagonista, y que además le va a dar un objetivo o propósito nuevo. Este suceso tiene que ser lo suficientemente atractivo para el personaje, tiene que haber una motivación fuerte para que acepte el reto. Aquí se va a dar inicio a la acción dramática de la historia.

- Decisión y acción clave respecto al elemento disruptivo: Una vez aceptado el reto viene el siguiente paso, el protagonista tiene que decidir qué hacer para alcanzar su objetivo, y si está dispuesto a tomar riesgos, e intentar cosas nuevas y diferentes a las que usualmente hace. En esta parte se refuerza el proceso de identificación del espectador con el protagonista.

- Arco de transformación del protagonista: El protagonista va a ir revelando su verdadera personalidad a medida que se desarrolle la historia, pues va evolucionando junto con ella. Influyen mucho las situaciones que se le presentan y las interacciones con los demás personajes, además de la toma de decisiones que lo hacen actuar de cierta forma. Al finalizar la historia, el protagonista no es el mismo, ha sufrido cambios desde que inició la historia, y poco a poco ha mostrado su verdadera naturaleza con las opciones que ha elegido, ya es alguien diferente.

4. El detonante de las grandes historias breves

Para poder afirmar que la ruptura de la rutina y la soledad es el detonante de la acción de los cortometrajes seleccionados y comprobar la hipótesis de esta investigación, se aplica la metodología de análisis diegético desarrollada en el apartado anterior a cada cortometraje de modo individual; luego en el siguiente punto se presentan las reflexiones que suscitan estos resultados.

4.1. *The lost thing*

La historia se plantea con el protagonista realizando su trabajo rutinario, recolectar chapas de botellas para su colección en la playa. Se le muestra como alguien solitario y centrado en sus quehaceres, vive en una ciudad monótona y estructurada donde la gente es muy ensimismada y no nota lo que pasa a su alrededor. Mientras trabaja se encuentra una cosa en la playa, una criatura extraña, grande, con tentáculos, que tiene una mirada triste y perdida. Es amigable, así que el protagonista juega con ella toda la tarde en lugar de trabajar, ya desde allí empieza a romper con su rutina. La aparición de la criatura genera un conflicto en el protagonista porque tiene que decidir qué hacer y si debe dejar de lado su rutina y soledad para ayudarla.

A partir de esto, el protagonista decide encontrar al dueño o un lugar seguro para la cosa perdida, para lo cual empieza a buscar y a preguntar a la gente de la ciudad. A lo largo de la historia se nota un cambio en el protagonista, mientras está con la criatura ya no se siente tan solo, se preocupa por ella, se vuelve su prioridad temporal. Cuando logra alcanzar su objetivo, dejar la cosa en un lugar seguro, el protagonista vuelve a su rutina, pero ya no es el mismo. Aún recuerda la cosa perdida, sobre todo cuando ve algo que no parece encajar, con un aspecto raro, triste, y perdido. Ya no las ve mucho porque ya no las nota como extrañas, pues pasar tiempo con la cosa perdida lo hace acostumbrarse a ellas y ya no las considera raras, sino que las percibe como algo normal.

4.2. *The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore*

En el planteamiento de la historia se presenta al protagonista, Mr. Morris Lessmore, sentado solo en el balcón de un hotel, donde está escribiendo un libro, rodeado de torres con más libros; le gusta leer y escribir, y esto es parte de su rutina diaria. De pronto, las cosas empiezan a volarse, hay un tornado que se está llevando todo. Mr. Lessmore lucha por no ser arrastrado y por quedarse con su libro, su bastón y su sombrero, pero a pesar de su resistencia, el tornado logra llevárselo, junto con las demás personas y cosas, a un lugar desolado, solitario, vacío, en blanco y negro. El tornado rompe totalmente con la rutina a la que Mr. Lessmore venía acostumbrado.

Frente a esto, el protagonista decide seguir adelante, camina hasta que se encuentra con una mujer que puede volar y que sujeta libros voladores, todos ellos a color. Al ver esto, intenta hacer volar su libro pero no lo consigue, entonces la mujer le manda uno de sus libros para que le enseñe y lo guíe, el libro lo invita a seguirlo, Mr. Morris acepta, y llegan hasta una biblioteca llena de libros voladores a color.

Mr. Lessmore cambia a lo largo de la historia, ya no es más el escritor solitario del balcón de un hotel que no tiene un hogar, sino que encuentra en los libros una familia y en la biblioteca un hogar, un mundo a color que le da sentido a su vida. Ayuda y cuida bien a los libros, es solidario al compartirlos y enseñar la lectura al resto de

personas, para que también tengan “color” en su vida y no se sientan solos. Todas las experiencias que vive le permiten volver a escribir su libro y terminarlo.

4.3. *Paperman*

La historia se plantea en una estación de trenes donde se encuentra un joven formal, serio y solitario, cargando muchos papeles, esperando el tren que lo lleva a su trabajo, como de costumbre. De pronto, aparece volando un papel que se choca en su hombro, una chica lo persigue y lo coge, y se queda parada a su costado. Luego, el paso de un tren hace volar uno de los papeles del protagonista hacia el rostro de la chica, manchándose con labial rojo, lo cual hace que ambos se rían, pero llega un tren y ella se sube y se va.

Cuando el protagonista llega a su oficina está triste y frustrado porque cree que ya no volverá a ver a la chica de la estación de trenes, estaba enamorado de ella. Al cerrar su ventana nota que ella está en el edificio de enfrente, entonces decide llamar su atención haciendo señas pero no funciona. Su jefe le llama la atención por no estar trabajando, pero a pesar de eso, él empieza a hacer aviones con los papeles de su escritorio y a lanzarlos esperando que entren en la ventana de la chica y ella los note. Ya no le importa si se sale de su rutina de trabajo, quiere conquistar a la chica, pues no quiere estar solo. El protagonista cambia, su trabajo ya no es lo más importante para él, hace todo lo que puede por volver a ver a la chica de la que se enamoró en la estación de trenes, aunque esto implique desobedecer a su jefe, no hacer su trabajo, salirse de su oficina antes del horario establecido y cruzar la pista sin que el semáforo esté en rojo. Quiere renunciar a su soledad para estar acompañado de aquella chica, y lo consigue, con un poco de ayuda de los aviones de papel.

4.4. *Mr. Hublot*

Mr. Hublot es un personaje minucioso, metódico, meticuloso, le gusta que todo esté ordenado, perfecto y en su lugar, y su hogar es prueba de ello. Además, vive solo y está acostumbrado a ello, controla sus actividades diarias con el reloj, cronometra el tiempo que debe utilizar en comer, trabajar, ver televisión y dormir. Una mañana, mientras arregla sus flores en el balcón, ve que un camión abandona a un perro robot en la calle, este acontecimiento lo altera un poco, cada vez que escucha ladrar al perro se pone nervioso e interrumpe su rutina cronometrada por el reloj. A pesar de esto, toma la decisión de adoptarlo y llevarlo a su casa.

Mr. Hublot sufre una gran transformación durante la historia, pasa de ser solitario, meticuloso y ceñirse a una rutina a ser más afectuoso y preocuparse por alguien más, el perro robot. Esto implica que asuma varios cambios en su rutina y que se acostumbre a tener compañía; empieza a querer a su mascota y se encariña con ella. Sacrifica su comodidad, su casa perfectamente ordenada, sus horarios, y hace un cambio muy significativo, mudarse de casa para poder tener más espacio y seguir viviendo con

su perro, a pesar de lo grande que está. Ahora disfruta de la compañía de su mascota, por lo que ya no es solitario ni tan calculador, sino amoroso, afectuoso y se adapta a los cambios.

4.5. *Feast*

Winston es un perro callejero y solitario que una noche es adoptado por un hombre también solitario. Su nuevo dueño lo alimenta con comida para perros pero le añade siempre comida casera chatarra, y a él le encanta y se acostumbra a ello, se vuelve parte de su rutina de alimentación. Un día, su dueño lo lleva a un restaurante donde conoce a una mesera y se enamora de ella, entonces empiezan a salir. Ella es vegetariana y come saludable, así que empieza a cambiar la rutina y alimentación de Winston y su dueño. En su casa solo hay verduras y comida saludable, y esto a Winston no le gusta nada, pero tiene que aguantarlo.

Cuando su dueño y su novia terminan, su amo se deprime y regresa a la comida chatarra, entonces Winston se alegra porque de nuevo puede comer la comida que le gusta y regresar a su rutina. Pero cuando nota que su dueño está triste porque extraña a su ex novia, intenta hacer que salga a buscarla para recuperarla, pero no funciona; entonces decide salir de la casa a buscarla él mismo, aunque esto implique no más comida chatarra para él. Winston cambia mucho, está acostumbrado a comer comida chatarra y a vivir solo con su dueño, los dos, y cuando llega alguien más le cuesta aceptarlo, sobretodo porque deja de recibir la comida que le gusta. Pero logra dejar de lado lo que le gusta, pone la felicidad de su dueño primero y hace un gran sacrificio, lo ayuda a recuperar a su novia, aunque eso significara no comer comida chatarra nunca más. Si su dueño es feliz, él también.

Tabla 2. Análisis diegético de los protagonistas de los cortometrajes.

Cortometraje	Planteamiento de la historia y presentación del protagonista	Elemento disruptivo	Decisión y acción clave respecto al elemento disruptivo	Arco de transformación de protagonista
<i>The lost thing</i>	Personaje: solitario y centrado en sus quehaceres. Rutina: recolectar chapas de botellas para su colección, en la playa.	Aparición de la cosa perdida en la playa.	Encontrar al dueño o un lugar seguro para la cosa perdida	Después de pasar tiempo con la cosa perdida, percibe todas las cosas raras, tristes y perdidas como normales.
<i>The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore</i>	Personaje: solitario, gusta de los libros. Rutina: leer y escribir en su libro.	Un tornado que se lleva todas las cosas y personas a un mundo en blanco y negro.	Seguir al libro volador con el que se encuentra en el nuevo mundo.	Encuentra compañía, una familia y un hogar en los libros.
<i>Paperman</i>	Personaje: solitario, serio, formal y atareado. Rutina: esperar el tren que lo lleva a su trabajo, hacer papeleo en su oficina.	Aparición de una joven en la estación de trenes.	Llamar la atención de la joven lanzando aviones de papel hacia su ventana.	Su trabajo pasa a segundo plano, ahora está acompañado por la joven de la que se enamoró.
<i>Mr. Hublot</i>	Personaje: solitario, ordenado, meticuloso y minucioso. Rutina: controlada y cronometrada por el reloj (comer, trabajar, ver televisión, dormir)	Abandonan a un perro robot en su calle.	Adoptar al perro robot.	A Mr. Hublot le gusta vivir acompañado de su mascota, ahora es cariñoso y afectuoso.
<i>Feast</i>	Personaje: solitario junto a su dueño (son solo los dos). Rutina: Comer comida chatarra.	Su dueño empieza a salir con una chica vegetariana.	Cuando su dueño y su novia terminan, sale de la casa a buscarla para juntarlos de nuevo.	Winston acepta a la novia de su dueño, sacrifica su comida chatarra por la felicidad de ambos.

Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES

Primera.

La investigación se planteaba demostrar cómo la ruptura de la rutina y la soledad de los protagonistas de los cortometrajes funciona como detonante de la acción de las historias breves y da paso al desarrollo del conflicto de las mismas. Después de haber analizado los cortometrajes escogidos, se puede afirmar, sin ánimo de generalizar, que presentar a los protagonistas en un estado de rutina y soledad facilita la introducción de la acción dramática, pues el rompimiento de esas características sirve como detonante y genera un conflicto. Asimismo, tras el proceso de búsqueda del objetivo, el protagonista sufre un cambio que le lleva a superar su estado de rutina y soledad como una nueva actitud vital en la que recibe la compañía con afecto.

Segunda.

Además, cabe destacar que este efecto de ruptura con la rutina y la soledad podría contribuir a capturar el interés de la audiencia inmediatamente, algo que es necesario en los cortometrajes debido a su corta duración, pues refuerza la identificación con los personajes y aumenta el interés por saber cómo actuarán durante el resto de la historia. Como explica Vogler (2002), son las primeras escenas las que deben producir una identificación entre la audiencia y el protagonista, es por eso que se les atribuyen necesidades, objetivos, y deseos universales, para que el público se sienta igual que el personaje y pueda establecer un vínculo con ellos desde el inicio de la historia.

Tercera.

El estado de rutina y soledad de los protagonistas es fundamental en las historias analizadas porque permite establecer el punto de inicio de la acción dramática, es decir, de la acción vinculada a un objetivo del protagonista, este objetivo se descubre tras la decisión clave que toma con respecto del elemento disruptivo. La aparición del elemento disruptivo genera un conflicto en el protagonista, ya que rompe con su estado de rutina y soledad al que está acostumbrado. Eso genera una tensión, un problema, que viene a ser parte clave de la historia, ya que es allí donde se centran las decisiones y acciones importantes de la historia. Entonces, siguiendo la propuesta de Sánchez-Escalonilla (2016), podemos afirmar que las historias en el fondo son nudos donde solamente se tiene que detallar cómo se originan y cómo se resuelven. Por lo tanto, los cortometrajes pueden describirse como la historia de un problema, y considerados de un modo más trascendente son la historia de un dilema o un misterio humano.

Cuarta.

Frente al conflicto, se crea una gran interrogante que el protagonista debe contestarse, tiene que decidir entre quedarse dentro de su zona de confort o enfrentar ese incidente que se le ha presentado. Esto, en términos de ficción audiovisual, ha sido reseñado por diferentes autores y es denominado 'el momento de la decisión'. De acuerdo con Seger (2011), Rivera (2007) y Gutiérrez (2012), este momento es clave y se da después del planteamiento, una vez que ya se conoce el objetivo del protagonista, cuando aparece un

obstáculo o un conflicto que hace que tenga que tomar una decisión que da inicio a la acción dramática que define el curso de la historia; y esto se encuentra exactamente del mismo modo en los cortometrajes estudiados.

Quinta.

La ruptura de la rutina y soledad en los protagonistas les supone un desafío, un reto, ya que tienen que hacer cambios en sus vidas, probar cosas nuevas y adaptarse. Pero es justo eso lo que hace avanzar la historia y la mantiene interesante. Las reacciones de los protagonistas, ver cómo luchan por aceptar lo nuevo, cómo se van acostumbrando a la compañía, y cómo realizan pequeños sacrificios, impulsan la historia hacia adelante.

Sexta.

Los personajes van cambiando y evolucionando junto con la historia. En los cortometrajes estudiados el cambio de los protagonistas es positivo, pues reciben compañía y afecto, son queridos y capaces de querer. Al final, los personajes se transforman, ya no son los mismos que al inicio de la historia, han ido aprendiendo cosas nuevas; de ese modo se confirma su arco de transformación. Se ha podido intuir que hay un efecto de catarsis vinculado a la evolución de los personajes, algo que será estudiado con más detalle en futuras investigaciones.

Séptima.

En todos los cortometrajes analizados se ha encontrado una sola trama, sin subtramas. Esto concuerda con la postura de Patmore (2007), quien sostiene que los cortometrajes tienden a estar conformados por una sola trama muy sólida y condensada pero que a la vez tiene la facultad de emocionar al público. También se encontró que los cortos, a pesar de su brevedad, contaban con la estructura de los tres momentos (inicio, medio y final).

Octava.

Los cortometrajes analizados presentan historias verosímiles, pues sus personajes están caracterizados de manera realista y actúan de forma coherente con su personalidad y carácter. Asimismo, las historias cuentan con unidad y cohesión de inicio a fin. Todo se relaciona y tiene sentido dentro de la historia, nada sobra, y si algo se quitara se perdería la consistencia del relato. Como explica Brenes (2016, pp. 179-180): “Saber que el sentido surge de la configuración de todas las partes de la historia, no sólo de los diálogos sino también de las acciones y los pequeños detalles puestos en escena, hace entender por qué la obra cinematográfica no puede ser intervenida (recortada o ampliada), (...) pues se podría poner en peligro su carácter artístico”. De este modo, si atendemos a que los cortometrajes también tienen una unidad y un sentido, podemos afirmar que, al igual que las películas, son obras poéticas.

Novena.

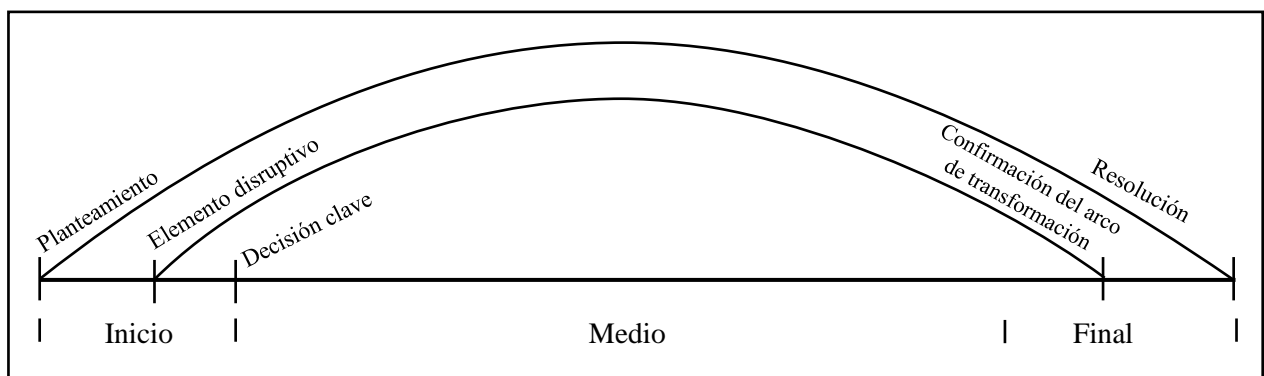
Además, se puede asegurar que los cortometrajes animados tienen un elemento de fantasía y se desarrollan en un mundo de ficción que no sigue las reglas del mundo en que nosotros vivimos. Porque en nuestro mundo físico los libros no vuelan, los robots

no tienen vida propia, las ciudades no están integradas a inteligencia artificial, las criaturas extrañas con tentáculos no aparecen en la playa y los aviones de papel no vuelan solos. Sin embargo, los protagonistas de estas historias sí logran verosimilitud con sus decisiones y acciones.

Décima.

Los cortometrajes animados ganadores del premio Oscar del 2011 al 2015, estudiados en esta investigación, presentaron la siguiente estructura:

Gráfico 1. Estructura de los cortometrajes analizados



Fuente: Elaboración propia.

Décimo primera.

Este estudio se propuso analizar a los protagonistas de los cortometrajes. Se ha demostrado cómo la ruptura de la rutina y la soledad de la vida de los protagonistas sirve como detonante de la acción dramática, y por lo tanto facilita el desarrollo de la historia. Este trabajo ha servido también para identificar que un cortometraje puede ser objeto de un análisis diegético, porque en él también se encuentran las claves de toda narración poética, que cuando está bien lograda da luces sobre lo que es el hombre. En este caso, a pesar de las diferencias entre los cortometrajes, todos exploran la importancia de superar la soledad para tener una vida propiamente humana, y presentan la necesidad de aceptar al prójimo para descubrir el propio ser personal, aunque esto suponga esfuerzos y sacrificios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aristóteles. (1974). *Poética*. (V. García-Yebra, Trad.). Madrid: Gredos.
- Barnes, J. (1999). *The Cambridge Companion to Aristotle*. Cambridge, New York: Cambridge University Press.
- Brenes, C.S. (2011). The Practical Value of Theory: Teaching Aristotle's poetics to Screenwriters. *Communication & Society*, 24 (1), 101-117. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de <http://goo.gl/ctJViB>.
- Brenes, C.S. (2012). Good and Bad Characters: A Poetic Difference. *Revista de Comunicación*, 12, 7-23. Recuperado el 02 de abril de 2016, de <http://goo.gl/eX3RYV>.
- Brenes, C.S. (2013). The Dark Night de Christopher Nolan: Lectura analógica y simbólica de un blockbuster. En Fuster, E. y Wauck, J. (Eds.). *Scrittori del Novecento e Mistero Cristiano* (163-172). Roma: Edusc. Recuperado el 20 de mayo de 2016, de <http://goo.gl/YrPJBq>.
- Brenes, C.S. (2014). Quoting and Misquoting Aristotle's poetics in Recent Screenwriting Bibliography. *Communication & Society*, 27 (2), 55-78. Recuperado el 15 de marzo de 2016, de <http://goo.gl/4QbKh3>.
- Brenes, C. S. (2016). Explorando el tema. La noción poética de "sentido" al servicio de la escritura de guion. *Revista de comunicación*, 15, 164-180.
- Camán, K. y Atarama, T. (2015). Aportes del Derecho de la Comunicación a la ficción audiovisual: análisis del constitutivo esencial del mensaje cinematográfico a partir de la valoración del universo diegético de Toy Story. *Derecom*, 19, 183-203. Recuperado el 15 de julio de 2016, de <https://goo.gl/JzYMhO>.
- Carriere, J y Bonitzer, P. (1991). *Práctica del guión cinematográfico*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- David, I. (2014). Screenwriting and emotional rhythm. *Journal of Screenwriting*, 5 (1), 47-57. Recuperado el 01 de abril de 2016, de <http://goo.gl/g340Kw>. DOI: 10.1386/jocs.5.1.47_1.

Estévez, A. (2016). *El héroe en el cine de animación contemporáneo de principios del siglo XXI*. Tesis doctoral no publicada. Universidad Complutense de Madrid, España.

García-Noblejas, J. J. (1996). *Comunicación y mundos posibles*. Pamplona: EUNSA.

García-Noblejas, J. J. (2004). Resquicios de trascendencia en el cine. «Pactos de lectura» y «segundas navegaciones» en el cine. En Jiménez, R. Y García-Noblejas, J. J. (Eds.). *Acti del Convegno Poetica & Cristianesimo* (29-70). Roma: Eusc.

Gutiérrez, R. (2012). El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico. *Ámbitos*, 21-A, 43-62. Recuperado el 20 de agosto de 2016, de <http://goo.gl/HzbKWO>.

Igartua, J. J. (2008). Identificación con los personajes y persuasión incidental a través de la ficción cinematográfica. *Escritos de Psicología*, 2 (1), 42-53. Recuperado el 19 de julio de 2016, de <https://goo.gl/nZEqsu>.

Iglesias, K. (2005). *Writing for emotional impact. Advanced dramatic techniques to attract, engage, and fascinate the reader from beginning to end*. California: WingSpan Press.

McKee, R. (2008). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.

Navarrete-Galiano, R. (2012). Marlon Brando. La conceptualización de los personajes de Tennessee Williams. *Escritura e imagen*, 8, 9-21. Recuperado el 19 de julio de 2016, de <http://goo.gl/QcE4YX>.

Patmore, C. (2007). *Debutar en el cortometraje: principios, practica y técnicas: una guía estimulante para el aspirante a director*. Barcelona: Editorial Acanto.

Pujol, C. (2011). La vigencia de los conceptos de la Poética de Aristóteles en el relato cinematográfico: peripecia y anagnórisis. *Cuadernos de documentación multimedia*, 21, 316-363. Recuperado el 18 de marzo de 2016, de <http://goo.gl/TWmBJh>.

Rivera, J. (2007). Personajes con sello colombiano. *Anagramas*, 6 (11) 93-115. Recuperado el 19 de julio de 2016, de <http://goo.gl/D7A3jX>.

Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.

Sánchez-Escalonilla, A. (2013). Verisimilitude and film story: the links between screenwriter, character and spectator. *Communication & Society*, 26 (2), 79-94. Recuperado el 06 de marzo de 2016, de <http://goo.gl/XDgHuR>.

Sánchez-Escalonilla, A. (2016). *Del guion a la pantalla*. Barcelona: Ariel.

Sancristóbal, A. (2008). Las nuevas poéticas: de Aristóteles a Robert McKee. *Cauce*, 31, 7-33. Recuperado el 20 de marzo de 2016, de <https://goo.gl/h0dI0h>.

Seger, L. (2011). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Madrid: Ediciones Rialp.

Thompson, K. (1999). *Storytelling in the new Hollywood*. Massachusetts: Harvard University Press.

Tierno, M. (2002). *Aristotle's poetics for screenwriters: storytelling secrets from the greatest mind in Western civilization*. New York: Hyperion.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Ma non troppo.

Wagner, K. y Jang, I. (2016). The 3-D animated codescape: imperfection and digital labor zones in *Wall-e* (2008) and *Wreck-It Ralph* (2012). *Animation: an interdisciplinary journal*, 11 (2), 130-145. Recuperado el 19 de julio de 2016, de <http://goo.gl/vrnGNn>. DOI: 10.1177/1746847716638267.