

NARRATIVA ILUSTRADA Y NARRATIVA CINEMATOGRAFICA

Teresa Durán Armengol y Jaume Durán Castells

Universidad de Barcelona

tduran@ub.edu

jaumeduran@ub.edu

Resumen

Usualmente se ha hecho hincapié en que las ilustraciones de un álbum inciden en el aprendizaje artístico de sus lectores. ¿Pero porqué se entiende este aprendizaje artístico sólo como una iniciación al lenguaje predominantemente pictórico? ¿Qué ámbitos artísticos confluyen en la narratología del álbum? En la opinión de los autores del presente artículo, la estructura narrativa del álbum ilustrado o libro-álbum puede dar pie a la adquisición de, al menos, tres competencias en la interpretación artística. Una de ellas, la más obvia y de raíces más antiguas, afianzaría las estructuras narrativas de cualquier relato oral o textual, aquellas que originaron los estudios de V. Propp y A. Greimas en el campo del estructuralismo. Otra, no menos evidente, pero que según los expertos es la mayor aportación de la literatura infantil, afianza los aprendizajes de interpretación de los recursos semiológicos del lenguaje visual. Y una tercera, abre caminos cada vez más interesantes para la comprensión y el aprendizaje de las estructuras narrativas cinematográficas. Tomando como paradigma la adaptación cinematográfica del álbum *Shrek!* de W. Steig (1990), se hacen evidentes las estructuras narrativas paralelas del libro y de la primera de las películas de la serie. Este pequeño estudio analítico permitiría abrir nuevas puertas a la investigación del

álbum como objeto cultural plenamente capaz de permitir la adquisición de amplias y actualizadas competencias cognitivas en la sociedad de la comunicación.

Palabras clave: libro ilustrado, film de animación, estructura narrativa, guión, personajes.

Abstract

Usually it has been insisted on that the illustrations of an album affect the artistic learning of their readers. But, why it is understood this artistic learning only like an initiation to the predominantly pictorial language? What artistic scopes come together in the narrative of the album? In the author's opinion of the present article, the narrative structure of the informed album or free-album can cause, at least, the acquisition of three competitions in the artistic interpretation. One of them, the most obvious one and with the older roots, would strengthen the narrative structures of any oral or textual story, those that originated the studies of V. Propp and A. Greimas in the structuralism field. Other one, not less evident, but that according to the experts is the greater contribution of infantile literature, strengthens the learning interpretation of the semiologic resources of the visual language. And the third, opens more and more interesting ways for the understanding and the learning of the cinematographic narrative structures. Taking as paradigm the cinematographic adaptation from the *Shrek!* album of W. Steig (1990), the parallel narrative structures of the book and of the first film of the series become evident. This small analytical study would allow us to open new doors to the investigation of the album as a cultural object totally able to allow the acquisition of ample and updated cognitive competitions in the communication society.

Key words: picture book, animated movie, narrative structure, screenplay, fictional characters.



1. Presentación

A la ilustración se la presenta generalmente como un modo de narrar estrechamente vinculado con las formas literarias dedicadas a la infancia y, en menor grado, a la juventud. Ante la imposibilidad material y temporal de presentarla en todas sus facetas, se opta por adiestrar la mirada y los conocimientos de los niños y

niñas en ciertos conceptos propios de una imagen estática narrativa. Pero creemos que ha llegado el momento de enlazar la narrativa literaria ilustrada con otras narrativas visuales, propias de finales del siglo XX en adelante y hasta el momento, por considerar que ésta es una de las metas más desatendidas dentro de la escuela y de la sociedad en general. Y aunque tampoco vamos a poder exponer esos contenidos en toda su extensión, no nos irá mal enlazar las narrativas canónicas de Charles Perrault con las mucho más contraculturales de Ted Elliot y Terry Rossio, los autores del argumento cinematográfico de *Shrek* (2001) de Andrew Adamson y Vicky Jenson.

2. Los recursos narrativos de la imagen

Se puede definir la ilustración como un lenguaje elocuente y persuasivo. Desde el punto de vista del emisor, la ilustración no difiere ni por sus elementos perceptibles ni por sus procedimientos técnicos del resto de las imágenes. Si la ilustración es un lenguaje, dicho lenguaje bien debe servir para "narrar" o "explicar" algo, para establecer mensajes de distinta intencionalidad tonal. Las diferentes opciones o vías comunicativas de la ilustración¹ permiten percibir que no hay un único modo de ilustrar, y también, que no siempre la opción elegida por el ilustrador es tan constante como para excluir las demás opciones comunicativas. Además, no siempre concuerdan los registros tonales de la ilustración con los del texto al que sirven. Por ejemplo, a un relato sumamente ficticio le puede convenir una ilustración de tipo documental hiperrealista que confiera mayor verosimilitud a lo narrado... Conviene, pues, aprender a disociar entre los recursos narrativos propios del texto literario de aquellos otros recursos propios de la imagen, y entender que el procedimiento técnico de la ilustración no resulta, a la postre, tan importante como la recepción emotiva o cognitiva que ha obtenido el lector mediante aquel procedimiento. Recepción que viene condicionada por aquella característica emblemática de todo trabajo de ilustración, que hace diferir esta rama de las artes visuales de otras modalidades artísticas, y que es la secuenciación, o introducción del factor temporal dentro de la imagen. Ello nos abre las puertas para mejor entender y valorar las lecturas de otros álbumes ilustrados como los del cómic, o de otros relatos visuales secuenciales, como los del lenguaje cinematográfico.

¹ Véase DURAN, Teresa (2005). "Ilustración, comunicación, aprendizaje". *Revista de Educación*, número extraordinario, 239-253.

3. Entre la tradición y la invención narrativa

Sabemos que la literatura popular y la literatura infantil y juvenil son especialmente fértiles en el uso de arquetipos: magos, brujas, demonios, príncipes, hadas, ogros, dragones... En algunos casos brillantes estos arquetipos creados por la tradición popular permiten obras de creación muy acordes con la sed de aventuras de los jóvenes lectores (por ejemplo, con las ya clásicas novelas de J. R. R. Tolkien o de C. S. Lewis, o con las actuales novelas de Harry Potter o la trilogía de William Nicholson). En otras obras literarias destinadas al público infantil o juvenil, desgraciadamente, el arquetipo queda reducido a un estereotipo. Y en unas pocas, destinadas también al mismo modelo lector, se relanza el estereotipo hacia una nueva dimensión narrativa, metaficcional, muy adecuada para los tiempos presentes. Lo mismo ocurre cuando estos relatos se ilustran en un libro: algunas ilustraciones se limitan al estereotipo y otras pocas alcanzan cotas más altas de creatividad.

Pues bien, nos proponemos ampliar más y mejor esos aspectos de la imagen, pasando o enlazando la ilustración propia de los libros-álbumes (tradicionalmente dedicados al público infantil) con la evolución de la imagen de cómic y, sobretudo, con la cinematográfica, pues vamos a ahondar en el género narrativo de la aventura (tradicionalmente atribuido a un público juvenil).

También los adolescentes y los adultos anhelan "ver" las cosas como si las viviesen, y con este fin, el paralelismo entre el álbum de cómic y el cine resulta muy grato para acabar de entender ese ciclo que empezaría con las primeras ilustraciones de los abecedarios y acabaría, pongamos por caso, con *Fanny och Alexander* (Fanny y Alexander, 1982) de Ingmar Bergman. Creemos firmemente que el libro-álbum no sirve, sólo, para iniciar a los niños en la lectura literaria. Ni tan siquiera, sólo, en la lectura visual. Estamos convencidos de que el álbum, con sus peculiares y diversas formas narrativas, sirve también para convertir a los jóvenes lectores en competentes usuarios de la narrativa cinematográfica. Desde el álbum, producto postmoderno donde los haya, es posible abrir puertas y ventanas a los nuevos modos narrativos de comunicarse audiovisualmente. Y la comunicación audiovisual se va convirtiendo en la más emblemática de la cultura del siglo XXI, aunque sus raíces naciesen en los albores del XX.

4. De la narrativa ilustrada a la narrativa cinematográfica

Los orígenes de la cinematografía no son más que la continuidad de las experiencias precinematográficas así entendidas. La aproximación a sus elementos y temáticas se puede limitar al estudio de los aspectos narrativos, representativos, iconográficos, tecnológicos y, en suma, culturales.

Los primeros filmes estuvieron en relación, o bien con la idea de la vista, o bien con la idea del cuadro. La vista era simplemente el resultado de haber capturado una acción, conocida en sus líneas generales y previsible con unos minutos de anticipación (aunque aleatoria en todos sus detalles). Las primeras propuestas de los hermanos Auguste y Louis Lumière, tales como *Sortie d'usine* (La salida de la fábrica, 1895) o *Arrivé du train* (La llegada del tren, 1895), son un claro ejemplo de ello. Por su parte, el cuadro, cuyo instigador en el cine fue Georges Méliès, no fue tanto una herencia de la pintura como de la tradición del espectáculo. Este concepto ya se aplicaba a las representaciones del Teatro del Châtelet y a las escenificaciones con figuras de cera del Museo Grévin de París, que se dividían también en actos. Sin ir más lejos, en 1880, el Teatro del Châtelet creaba una fantasía en tres actos y treinta cuadros titulada *Pilules du diable* (Píldoras del diablo), donde el libreto anunciaba noventa transformaciones y metamorfosis. O, en 1882, el Museo Grévin presentaba sus figuras de cera en siete escenas inmóviles que debían sintetizarse con la máxima fidelidad del suceso evocado bajo el título *L'histoire d'un crime* (La historia de un crimen). La planificación de cada cuadro, pues, resultaba muy importante, y aspectos como la composición, o la elaboración de croquis o de guiones gráficos previos, del todo esenciales. *Le voyage dans la lune* (El viaje a la luna, 1902) o *Le voyage a travers l'impossible* (El viaje a través del imposible, 1904) de Méliès dan buena cuenta de ello posteriormente en el campo cinematográfico.

Así pues, en el cine, mientras que la vista constituía un único plano, el cuadro empezaba, en los primeros años del siglo XX, a integrarse en una serie, y entraba a formar parte de un programa narrativo y espectacular, donde cada uno resultaba ser una pequeña escena autónoma que representaba de forma más o menos clara y satisfactoria un episodio de una historia.

En esta época, también, y en referencia a su modo de representación, se pusieron de manifiesto una serie de características comunes, que permiten que hoy en día se pueda utilizar la expresión de manera de representación primitiva. Dichas

características se resumen en el carácter fijo del conjunto del campo visual, en el estatismo de la cámara, en su colocación horizontal y frontal a su vez; en la adopción de un telón de fondo pintado, que permite la perspectiva y la profundidad; en el aspecto teatral en cuanto a la forma en que los personajes abandonan lateralmente el espacio fílmico o se colocan desplegados en éste, como si de cuadros vivientes se trataran, sin escorzo y sin prácticamente movimiento axial de ningún tipo; y, en la presencia de una iluminación vertical, y natural, en la mayoría de los casos.

Esta manera de representación primitiva, no obstante, empezaría a erosionarse a partir de 1906, e iría cediendo terreno definitivamente a lo que se conoce como manera de representación institucional, que ya se había puesto de manifiesto en paralelo también a la anterior, aunque muy tímidamente, y que daría lugar a lo que denominamos lenguaje cinematográfico, con toda su distinta tipología de planos, movimientos de cámara, usos narrativos del campo y del fuera de campo, trabajos de composición, de elipsis, continuidad y transiciones, de montaje... Lenguaje que fue sucesivamente incorporándose a la manera de producir, estéticamente, el cine de animación².

Efectivamente, esta segunda manera de representación se basaría simplemente en el hecho de narrar con y a través de las imágenes, por supuesto heredando también las estructuras expresivas y narrativas de las prácticas teatrales y literarias del siglo XIX. Se trataría, en definitiva, de los inicios del discurso cinematográfico clásico, que en el terreno de la ficción se apoyaría en los principios fundamentales de la dramaturgia.

Sin lugar a dudas, el esquema personaje - obstáculos - objetivo constituye su principio. Es la base de la dramaturgia. Y lo es porque contiene todos los mecanismos fundamentales y estructurales: caracterización, construcción, unidad y preparación. Esta forma simple y única puede engendrar, no hace falta decirlo, una infinidad de historias. Y en todas ellas, en todas las ficciones, en todo repertorio dramático, a su vez, hay un elemento común: el conflicto. Éste varía en intensidad y en naturaleza, y puede durar dos minutos (Caperucita Roja) o dos horas (Harry Potter).

² Véase DURAN, Jaume (2006). "Aproximación a los elementos y temáticas de los orígenes de la animación cinematográfica" en *Cine y teatro: influencias y contagios*. Girona: Fundació Museu del Cinema - Col·lecció Tomàs Mallol / Ajuntament de Girona.

El repertorio (y la vida) ofrecen dos tipos de conflicto. Por un lado, el estático, cuando el personaje que lo vive es pasivo. Por ejemplo, un ser conoce la muerte de otro que ama, y sufre, pero no puede hacer nada de nada. Y por otro, el dinámico, cuando el personaje que vive el conflicto es activo. Por ejemplo, un ser lucha con dificultad para evitar la muerte de otro que ama.

Si bien el conflicto es un factor de interés, el lector o el espectador generalmente se interesa más por el personaje que lo vive. Así, hay una cierta compasión en este interés. Y en este vínculo, que puede ser muy fuerte, se crea la emoción.

El esquema personaje - obstáculos - objetivo - conflicto - emoción resultante, pues, se explica de la siguiente manera: un personaje quiere realizar un objetivo y se encuentra con unos obstáculos, que generaran un conflicto y unas emociones para él mismo, y también para el espectador.

Por definición, el protagonista es el personaje que vive más el conflicto, y es con él con quien el lector o el espectador se identifica más (emocionalmente). Las tentativas y las dificultades para atender el objetivo que se le ha planteado (en general, uno solo) determinan el desarrollo de la historia, que denominamos acción, y dicho objetivo es aquello que se puede ganar o perder dentro de ésta. Puede ser su vida o sus bienes, pero también su honor, su credibilidad, su seguridad, su libertad. Así mismo, los obstáculos pueden vestir también diversas formas. En el caso de un hombre que tiene como objetivo enamorar a una mujer, los obstáculos pueden ser muchos: él mismo (su timidez, su estupidez), la mujer (que quiere a otro, que está casada), un tercero (un rival, otra mujer celosa), la sociedad (representada por la justicia, por la policía), la naturaleza (un ciclón que los separa)...

Admitiendo todo esto, es lógico estructurar, en consecuencia, una obra en tres partes: antes de que el objetivo sea conocido por el espectador, durante el objetivo, y después del objetivo. Estas tres partes se relacionan con los tres actos, divisiones que son tan viejas como el mundo y que han conocido diversas apelaciones: prótasis, epítasis y catástrofe (según Aristóteles), nacimiento del conflicto, choque y paroxismo, y conciliación (según Hegel), etc.

En esta estructura básica, los conceptos de incidente desencadenante y clímax son fundamentales. El incidente desencadenante es el nudo dramático situado generalmente dentro del primer acto que, directamente o no, rompe la rutina del

futuro protagonista y le determina un objetivo. Se trata de la alteración inesperada de una situación de equilibrio, que mueve al protagonista a emprender una acción para conseguir una meta. Y el clímax, situado generalmente dentro del segundo acto, es el momento en que todos los deseos del protagonista y los peligros que corre entran en el punto más crítico. Se trata del momento de mayor intensidad dramática que se corresponde necesariamente con el desenlace de la acción.

De manera más compleja, por ejemplo, podemos hablar también, entre otros, de primer punto de giro, o pericia que hace más compleja la acción y la sitúa en el segundo acto; de segundo punto de giro, o pericia que presagia un desenlace arduo de la acción y la sitúa en el tercer acto; del midpoint o punto medio, o pericia que sin llegar a provocar un quiebro radical en la lógica de la acción aumenta la tensión dramática en el segundo acto; de secuencias elaboradas, o contrapuntos de acciones; de reveses, o giros radicales de la acción que no obstante vuelve a encauzarse a continuación; o de anticlímax, o revés aplicado al clímax.

Igualmente, se puede hablar en muchas ocasiones de un método más cerrado y específico, el del viaje del héroe: un camino que sigue el protagonista, generalmente presentado en doce etapas. Las cinco primeras, correspondientes al primer acto; las cuatro siguientes, al segundo; y las restantes, al tercero:

Acto I

1. En la primera, se presenta el mundo ordinario, el hábitat del futuro héroe y su caracterización.
2. En la segunda, éste es llamado a la aventura.
3. En la tercera, hay una negativa por su parte.
4. En la cuarta, se encuentra con un mentor, alguien que lo guiará.
5. En la quinta, accede a la aventura.

Acto II

6. En la sexta, se presenta ante las pruebas, los aliados, los enemigos.
7. En la séptima, aparece su gran dificultad.
8. En la octava, su calvario.
9. En la novena, finalmente, su recompensa.

Acto III

10. En la décima, inicia el retorno a su hábitat.
11. En la undécima, hay una resurrección momentánea de la problemática.
12. Y en la duodécima, su retorno definitivo. Ahora ya, como héroe.

Resulta obvio reconocer, en esa pauta o estructura narrativa, parte de las funciones que Vladimir Propp adjudicó al cuento popular maravilloso, con las subsiguientes aportaciones críticas de Claude Lévi-Strauss,³ o el modelo actancial de Algirdas Julien Greimas. Toda comunicación verdaderamente popular sigue una estructura narrativa parecida.

También, la narrativa ilustrada (especialmente el álbum de cómic, pero igualmente a veces el libro-álbum) recoge, por lo general, todos estos momentos. Cuando menos, los básicos. No hay duda alguna. Es necesario, en consecuencia, ilustrar todos estos conceptos, pues son los mecanismos claves de la obra que conviene mostrar.

La narrativa cinematográfica lo hace también, evidentemente, pero se permite el lujo de hacerlos más explícitos o, en cualquier caso, de trabajarlos con detalle a lo largo de diversos planos, una escena o una secuencia. Y el caso más paradigmático se da en el cine de animación, principalmente en los dibujos animados o en la animación en tres dimensiones, quizás, precisamente, porque su esencia se sitúa dentro de la capacidad de dar vida a lo que en apariencia (el dibujo, que no la ilustración) está inanimado.

Pongamos un ejemplo: ¡Shrek! es un libro-álbum postmoderno y ácidamente contracultural de William Steig³ con veinticuatro ilustraciones en sus 32 páginas. Shrek es también un film de animación en tres dimensiones (2001), dirigido por Andrew Stanton y Vicky Jenson, y producido por la norteamericana PDI/DreamWorks, cuyo guión está basado en el libro-álbum anterior. Su dramaturgia narrativa bien podría ser la misma, pero los mecanismos fundamentales y estructurales se presentan de forma mucho más compleja...

³ Nueva York: Farrar, Straus & Giroux (1990), o Barcelona: Ediciones B (2001).

El siguiente esquema resumiría lo propuesto en ambos casos:

Etapas	Libro-álbum	Film
En la primera, se presenta el mundo ordinario, el hábitat del futuro héroe y su caracterización.	Shrek vive en una ciénaga. A una serpiente despistada que se atreve a morderle, le da un telele, y se muere.	Shrek vive en una ciénaga infecta. Allí tiene su mugrienta chabola y se toma una viscosa ducha de barro.
En la segunda, éste es llamado a la aventura.	Sus padres lo echan de casa. Ha llegado el momento de que el monstruo haga de monstruo (incidente desencadenante).	Su ciénaga es invadida por cientos de personajes de cuento (incidente desencadenante) que han sido expulsados del reino de Duloc porque no encajan en la idea de un mundo perfecto que quiere Lord Farquaad. Asno le sigue.
En la tercera, hay una negativa por su parte.	Se echa a andar tranquilo por el camino. No necesariamente hace de monstruo, pese a que flores y árboles se doblan ante él.	Quiere echarlos de allí para que vuelvan a sus hogares, pero para hacerlo finalmente tendrá que ir a hablar con Lord Farquaad.
En la cuarta, se encuentra con un mentor, alguien que lo guiará.	Se encuentra una bruja, su teórico mentor.	Ha sido Asno quien le ha contado dicha solución. Al llegar a la ciudad de Duloc, se ve envuelto en un torneo, que gana sin querer con la ayuda de Asno.
En la quinta, accede a la aventura.	Ésta le echa la suerte, su objetivo: tendrá que desposar a una princesa (primer punto de giro).	Lord Farquaad le promete que si le trae a la princesa Fiona le dará la escritura de su ciénaga. Él accede (primer punto de giro).
En la sexta, se presenta ante las pruebas, los aliados, los enemigos.	Coincide con un feliz campesino, con un feroz relámpago, con un tremendo dragón, con unos cariñosos niños en sueños y con un asno parlanchín.	Asno es su compañero de viaje.

En la séptima, aparece su gran dificultad.	Un caballero con armadura dispuesto a vencerle guarda el puente levadizo de un castillo. Shrek lo abate y puede entrar en la fortificación.	Un dragón, que resultará ser Dragona, vigila la torre del castillo donde se encuentra la princesa Fiona. Shrek la rescata.
En la octava, su calvario.	Descubre lo que es el miedo, puesto que se encuentra en una sala con espejos que le reflejan sus múltiples yo, aunque también se siente más feliz que nunca porque acaba de saber quién es exactamente.	De regreso a la ciudad, se enamora de la princesa Fiona, que sufre un encantamiento, y antes de querer declararse malinterpreta una conversación entre ésta y Asno.
En la novena, finalmente, su recompensa.	Da con la princesa más increíblemente fea que hay sobre la faz de la tierra (segundo punto de giro) y finalmente se casa con ella (clímax).	Al entregarle la princesa Fiona a Lord Farquaad, éste le da la escritura (segundo punto de giro).
En la décima, inicia el retorno a su hábitat.	∅	Vuelve a su ciénaga, pero se siente solo y muy triste.
En la undécima, hay una resurrección momentánea de la problemática.	∅	Asno habla con él y juntos emprenden un vuelo sobre Dragona para llegar a Duloc y evitar la boda de la princesa Fiona y Lord Farquaad. Éste será comido por Dragona, y Shrek confesará su amor a la finalmente ogresa Fiona (clímax).
Y en la duodécima, su retorno definitivo. Ahora ya, como héroe.	∅	Ambos regresan al pantano y son vitoreados por todos los personajes de cuento.

En el paso de lo inanimado de las ilustraciones del libro-álbum a la animación en tres dimensiones del film, por tanto, el factor tiempo se dilata: el film dura 97 minutos, mientras que para leer el álbum bastan 15, prueba objetiva de que en el film ocurre (tenía que ocurrir por razones de comercialización) algo más de lo que narraba

el libro y, sin embargo, los pasos, la estructura narrativa de uno y otro, pueden mantenerse idénticos y provocar una intensidad emocional equivalente en un caso en el lector y en otro en el espectador. Pero el factor tiempo, el tamaño de la imagen y el sonido influyen en el hecho de que la pregnancia en la memoria entre el modo de ver el uno sea mayor que el modo de leer el otro.

No es de extrañar, pues, que muchos niños digan, cuando hablamos, por ejemplo, de Peter Pan, que "ya la han visto" y renuncien a leer la obra de James M. Barrie por dicha razón. O que quienes la han leído no sepan encontrarla en el film Hook (1991) de Steven Spielberg, aunque sí en E. T. (1982) del mismo director. Tampoco no es de extrañar que la industria del cine esté empezando a apostar por la realización de guiones y filmes extraídos de libros-álbum, como Jumanji o The Polar Express de Chris Van Allsburg, o de guiones de cómic. De hecho, constituyen excelentes pautas para la recreación visual de unas narrativas que permiten mayor y más amplia libertad de adaptación que la simple síntesis de concentración a la que obliga una novela clásica. Creemos que estamos a las puertas de una nueva dimensión alcanzada a partir de este tan humilde como magnífico objeto cultural que es el libro ilustrado y su narrativa.

Referencias bibliográficas

- BRUNETTA, Gian Piero (1993). *Nacimiento del relato cinematográfico*. Madrid: Cátedra.
- BURCH, Noel (1999). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- CAMPBELL, Joseph (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de cultura económica.
- FIELD, Syd (1994). *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid: Plot.
- GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel (1996). *Cómo se cuenta un cuento*. Cuba: Ollero y Ramos.
- GUERIN, Marie Anne (2004). *El relato cinematográfico. Sin relato no hay cine*. Barcelona: Paidós.

- LAVANDIER, Yves (2003). *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.
- McKEE, Robert (2002). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la estructura de guiones*. Barcelona: Alba.
- PROPP, Vladimir (1972). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- SIETY, Emmanuel (2004). *El plano, en el origen del cine*. Barcelona: Paidós.
- VOGLER, Christopher (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona: Robinbook.