

*Cómo citar este texto:*

Caman Molero, K. y Atarama Rojas, 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.  
<http://www.derecom.com/derecom/>

**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***

**SOME IDEAS FROM THE COMMUNICATIONS LAW TO AUDIOVISUAL FICTION: THE ANALYSIS OF THE  
ESSENTIAL COMPONENT OF FILMS' MESSAGE STARTING WITH THE CONSIDERATION OF THE DIEGETIC  
UNIVERSE OF *TOY STORY***

©Katherin Caman Molero  
Universidad de Piura (Perú)  
[katy.caman@gmail.com](mailto:katy.caman@gmail.com)

©Tomás Atarama Rojas  
Universidad de Piura (Perú)  
[tomas.atarama@udep.pe](mailto:tomas.atarama@udep.pe)

## Resumen

El cine es una forma de comunicación de gran alcance que puede mostrar al público una forma de ver y entender el mundo. Se trata de la gran potencia educadora de la actualidad. Sin embargo, el Derecho, al regular lo referido al cine se ha concentrado en cuestiones como el derecho de autor y el marco laboral de quienes trabajan en esta industria, sin abordar la valoración y conformación del mensaje. En esta investigación se propone que desde el Derecho de la Comunicación se puede valorar la verdad que corresponde al mensaje cinematográfico. Para alcanzar este objetivo, se aporta un conjunto sistematizado de criterios que permiten estudiar la consistencia del mensaje. La propuesta se basa en tres elementos de análisis: la configuración de los personajes a partir de sus conflictos internos, las cuestiones temáticas determinadas por el tiempo práctico del protagonista, y la estructura narrativa y su

vinculación con las leyes diegéticas. Para verificar su adecuación y pertinencia, el método se testea con el análisis del mundo posible de *Toy Story*.

## Summary

Film is a powerful form of communication that can show the public a way of seeing and understanding the world. This is the great educator power today. However, the law as regards the regular cinema has focused on issues such as copyright and the working environment in this industry, without addressing the assessment and shaping of the message. In this investigation we suggest that from the Communication Law we can assess the true message that corresponds to the film. To achieve this goal, we provide a systematic set of criteria for studying the consistency of the message. The proposal is based on three elements of analysis: the configuration of the characters from their internal conflicts, thematic issues identified by the practical time protagonist and narrative structure and its relationship with the diegetic laws. For adequacy and relevance, the method is tested with the analysis of the possible world of *Toy Story*.

**Palabras clave:** Cine, Justicia, Guión, Derecho de la Comunicación, Narración, *Toy Story*

**Keywords:** Film, Justice, Screenplay, Communication Law, Storytelling, *Toy Story*

## 1. Introducción

El derecho y la comunicación son dos realidades que guardan una relación muy estrecha,<sup>1</sup> debido a que ambas tienen como finalidad favorecer el crecimiento de las personas en comunidad. Con todo, el desarrollo de la ciencia *iuscomunicativa* ha venido marcado por una fuerte vinculación al mundo de la información, donde se ha buscado determinar lo justo en los mensajes y, desde allí, cimentar unos principios que permitan hablar de un ejercicio periodístico que favorezca la realización del derecho a la información. Este inicio se explica por la propia realidad que se regula: en la información lo que se ordena es que los mensajes sean acordes a la verdad lógica, que es una verdad que se caracteriza por ser contrastable y verificable.

Con todo, en las últimas décadas se ha visto una profesionalización de otras manifestaciones de la comunicación, como la publicidad, la comunicación institucional y el cine, por ejemplo. Sin embargo, la cobertura que ofrece el Derecho de la Información<sup>2</sup> a estas manifestaciones se da por extensión, procurando utilizar los principios que, en calidad de principios, son aplicables a diversas realidades. Por esto, resulta necesario consolidar el cuerpo científico del Derecho de la Comunicación, donde se pueda estudiar cada manifestación de la comunicación desde su propia naturaleza. En el ámbito académico, no se ha encontrado una reflexión acerca del Derecho de la Comunicación y sus aportes al mundo del cine. Así, resulta adecuado aproximarse al estudio del mensaje cinematográfico desde la perspectiva jurídica, para evaluar qué aportes puede realizar la ciencia del Derecho de la Comunicación para enriquecer el proceso creativo en la elaboración de historias audiovisuales y valorar su adecuación a la justicia.

Además, resulta de especial relevancia atender a la conformación del mensaje de ficción audiovisual, dado que es una forma de comunicación que ha alcanzado grandes niveles de difusión y que tiene un alto nivel de influencia en la configuración de los valores de las personas. Aunque Desantes

(2004: 52) no se refirió explícitamente al cine –sino al teatro-, ya advertía la relevancia de estudiar el mensaje de ficción por la trascendencia de sus efectos:

*“Si actualmente se ha podido decir que la información de hechos se está convirtiendo lamentablemente en una fabulación, en el teatro, por el contrario, la fábula se convierte en un mensaje de fondo cuyos efectos pueden ser, a la larga, más sensacionales que los de la noticia. Lo que nos indica la delicadeza con que hay que tratarlo”.*

Por esto, un estudio que se centre en la valoración de los elementos que componen el mensaje cinematográfico puede aportar en la construcción de mensajes más acordes a justicia.

En este punto resulta necesario delimitar adecuadamente nuestro objeto de estudio. En primer lugar, debemos precisar que nos centraremos en los géneros de ficción, esto es, historias creadas a partir de la imaginación de los guionistas.<sup>3</sup> Y, en segundo lugar, es necesario destacar que frente a los diferentes aspectos de análisis (desde la estética visual hasta la musicalización) atenderemos al universo diegético planteado en la obra, lo cual nos remite a centrarnos en el guión.<sup>4</sup> Por otro lado, es importante precisar que en esta investigación el término derecho hace referencia al *ius*, es decir, lo debido en una relación. Por esto, se puede afirmar que el derecho a la comunicación establece lo debido en los actos de comunicación. Así, en la medida que se otorgue lo debido en cada acto de comunicación se podrá alcanzar la justicia.

Hechas estas precisiones, se puede continuar estudiando el mensaje de ficción audiovisual. Una obra cinematográfica es acorde a derecho y a una comunicación verdaderamente humana, cuando los elementos que conforman el mundo posible que propone logran la unidad de la historia y permiten al espectador reconocerse a sí mismo como persona<sup>5</sup>. La hipótesis que desarrolla esta investigación es que se puede valorar desde el derecho la adecuación de una obra cinematográfica a lo debido, a lo justo, para así procurar que la profesión de la Comunicación Audiovisual se alimente y se enriquezca también desde criterios jurídicos.<sup>6</sup> Para ello, se propone un modelo de análisis que permita profundizar en el constitutivo esencial del mensaje de ficción, y así realizar una valoración seria y rigurosa que se aproxime a la realidad, atendiendo a su propia naturaleza y procurando su correcto desarrollo.

La investigación inicia con una reflexión sobre las relaciones entre derecho y cine. El objetivo de este apartado inicial es delimitar el constitutivo esencial del mensaje cinematográfico para establecer los criterios de valoración que permitirán verificar la adecuación de una historia de ficción a derecho, desde su propia naturaleza. Posteriormente, se presenta el método de análisis, que consiste en tres criterios de evaluación que permitirán encontrar la correspondencia del mensaje, en este caso, la historia, con su constitutivo esencial. Luego, se testea este método aplicándolo al universo diegético de *Toy Story*. El interés por aplicar este método a *Toy Story* surge por el cambio notorio que experimentó la industria cinematográfica con la realización de la primera película de esta trilogía,<sup>7</sup> que, a través del medio animado contribuyó a fortalecer un nuevo modo de contar historias. Finalmente, luego de testear el método, se presentan las conclusiones de la investigación, que se centra en los aportes que puede dar el Derecho de la Comunicación al cine.

En el siguiente apartado se estudia la relación entre el derecho y el cine, para determinar qué elementos son los que el derecho puede abordar para enriquecer la propuesta de Comunicación Audiovisual, y delimitar adecuadamente también sus alcances. Para esto se presenta el constitutivo

esencial del mensaje de ficción y se plantea la aproximación que se puede hacer a él desde el análisis de una película.

## **2.La verdad criteriológica como constitutivo esencial del mensaje cinematográfico y su materialización en la creación del mundo posible de una historia**

El Derecho de la Comunicación tiene como objeto los mensajes que se pueden transmitir.<sup>8</sup> Así, se afirma que existen dos tipos de mensajes: los simples (de hechos e ideas) y los mensajes compuestos (Desantes, 1976). El primer ejercicio a realizar es el de demostrar en qué tipo de mensaje se puede incluir a la ficción cinematográfica, para, a partir de allí, analizar sus elementos. Los mensajes de hechos son los que se corresponden con la verdad lógica (la adecuación de la mente con la realidad); mientras que los mensajes de ideas son los que tienen como constitutivo esencial a la verdad operativa o bien (Gálvez, 2012). Con base en estas dos aproximaciones básicas, se puede afirmar que la ficción cinematográfica no puede incluirse rigurosamente ni en el mensaje simple de hechos, ni en el mensaje simple de ideas; se trata de un mensaje compuesto.<sup>9</sup>

El constitutivo esencial del mensaje compuesto es la verdad criteriológica, que consiste en esa coherencia con la que entran en juego hechos verdaderos e ideas buenas para aportar al público la posibilidad de asumir el juicio en cuestión como bien realizado o como inconsistente. Como explica Gálvez (2012: 61), *“el juicio ha de ser razonable; es decir, hecho con criterio. De ahí que el constitutivo esencial de este tipo de mensaje sea el criterio o coherencia”*. Así, en el mensaje compuesto o mensaje de juicios se exige verdad lógica (para el componente de hechos), verdad operativa (para el componente de ideas) y verdad criteriológica (para la elaboración y síntesis del juicio).

Al ser la ficción una creación que parte de la interioridad de la persona, el componente de hechos dentro del mensaje cinematográfico está claramente subordinado al mensaje de ideas. Esto resulta coherente, ya que las verdades que se pueden comprobar o verificar dentro de la ficción no son hechos o acontecimientos específicos del mundo exterior, sino verdades lógicas sobre la condición humana que se materializan en las reacciones de los personajes. La verdad comprobable es la coherencia en las acciones de los personajes que asumen roles dentro de la película y que son concebidas como verosímiles por el público. Así, se aprecia que la verdad lógica dentro de una película se materializa en la coherencia propia de las acciones de los personajes con los principios que rigen la percepción del mundo, aunque se materialicen en un mundo posible, distinto al real. La cuota mínima de verdad lógica que se exige se denomina, en el mensaje de ficción, verosimilitud.

El componente que prima en el mensaje de ficción audiovisual es la verdad operativa o bien<sup>10</sup>. Este componente resulta manifiesto debido al aporte personal de quien crea una película, que tiene que ver con su visión del mundo y de la realidad que le rodea. La creación parte de la interioridad de la persona, porque *“la intimidad no es estática sino que se mueve, crece, allí nacen las invenciones, la creatividad, todo aquello que se nos ocurre”* (Gálvez, 2012: 72). Así, es importante encontrar que las ideas propuestas guarden coherencia con la búsqueda del orden y el desarrollo de las comunidades, esto es, que procuren el bien. Para evitar que la valoración de las ideas se vea sesgada por opiniones personales respecto a la película, resulta necesario un método de análisis que valore el sentido del texto audiovisual, de tal modo que el estudio de las ideas vertidas en la historia pueda ser riguroso y serio, buscando siempre su correspondencia a la justicia.

Y, finalmente, la verdad criteriológica es la que sostiene el mensaje compuesto (Desantes, 1976). Por esto, una película, más allá de la verdad y el bien como requisitos indispensables, tendrá que ser capaz de llevar al público a desarrollar una visión sobre la realidad y a comprenderse un poco más. Esto es en sí mismo el fin de toda comunicación porque, como explica Desantes (2004: 53), *“el hombre tiene derecho a la comunicación. Pero a la comunicación propiamente dicha y no a la falsa comunicación, que es en definitiva incomunicación. El ser humano tiene la palabra para comunicarse, no para desvirtuar la comunicación, desviándola del ser”*.

A partir de estas premisas, se intenta demostrar cómo es que desde un método creado con elementos propios del cine<sup>11</sup> se puede llegar a establecer la existencia de verdad criteriológica en una película. Como punto de partida, es necesario referirse a la Poética de Aristóteles,<sup>12</sup> donde el estagirita propone unas pautas para entender que hay algunos principios estables dentro de la historia que permiten conocer la consistencia de un mundo posible determinado. Aristóteles (1451a) para razonar la consistencia en la composición de la trama, o estructuración de los hechos que conforman un todo, propone atender a las exigencias de la verosimilitud, probabilidad y necesidad. Estas exigencias permiten aproximarse a una comprensión de la verdad criteriológica en el mundo del cine.

Así, en un mundo posible, los elementos diegéticos deben lograr la coherencia y unidad de la historia. Porque la perfección poética tiene que ver con la unidad interna de una obra, que procede de que todos los elementos se sigan unos a otros según una relación causal. *“La consistencia interna de una obra se aprecia en la coherencia con la que todos los elementos son tirados desde el fin”* (Brenes, 2008: 72). Como se aprecia, la coherencia que se exige es la verdad criteriológica propia del mensaje de juicios, donde no se plantea una correspondencia exacta con el mundo exterior (como si se tratara de hechos reales, en el sentido estricto de la palabra), sino la consistencia de una realidad creada desde la interioridad de la persona.

Por esto, en la comprensión de los mundos de ficción se hace una voluntaria suspensión de la incredulidad, que permite ver a los personajes de las películas como si fueran personas, con conciencia, libres y responsables de sus acciones, y por tanto, capaces de comportamientos virtuosos y viciosos. Esa voluntaria suspensión de la incredulidad no sucede ni por voluntad del espectador, ni por una actitud ante el relato, sino de la verdad del propio relato. De lo contrario, como explica Sánchez-Escalonilla (2009: 64), *“habría que aceptar como posible cualquier universo y cualquier sucesión de acontecimientos por el solo hecho de haber sido imaginados”*. En este sentido, por ejemplo, se puede predicar la verosimilitud de las acciones de los personajes, en cuanto estas resultan coherentes con la respuesta de una persona en el contexto (mundo posible) planteado. Esta verosimilitud es el filtro racional que interpone la persona para asumir como verdadero lo que se le propone. Por esto, podemos afirmar que los rastros de verdad lógica que se aprecian en la valoración del mensaje cinematográfico se corresponden con la verosimilitud exigida en el relato.

Por otro lado, la verdad operativa se valora en la medida que resulte consistente la idea propuesta con la naturaleza del mundo posible. Ya no se trata de la valoración concreta de las respuestas de los personajes, sino del desarrollo en la trama de una idea buena que dé sentido a los hechos que ocurren en la historia. Hace falta que la idea que impulsa la gestación del devenir de la historia resulte consistente en el mundo posible, y ese nivel de consistencia requerido es la probabilidad (que es más que la mera posibilidad). Se afirma que debe ser probable porque sobre una misma realidad verosímil pueden plantearse diferentes ideas (esto, por la riqueza del mundo interior de la persona<sup>13</sup>),

pero estas deben desarrollarse con naturalidad en el mismo mundo planteado. Es decir, la probabilidad del sentido atribuido a la historia (idea o verdad operativa) es un requisito indispensable para construir adecuadamente el mundo posible.

Y, finalmente, la necesidad lleva a evaluar cómo la historia (a nivel de trama) resulta consistente. Esto exige que el conflicto planteado sea superado conforme a la naturaleza misma de la persona en relación con la idea propuesta como guía. Por ejemplo, no resulta coherente que se plantee como idea el altruismo en las situaciones de extrema dificultad y a la vez la trama desemboque en un abandono personal -dejado a sus vicios- del protagonista. Se valora la necesidad del relato a partir de un razonamiento que postula cómo deben comportarse los personajes en función de la idea propuesta: esto se traduce a nivel de guión en las denominadas leyes diegéticas que orientan el comportamiento de los personajes, no lo configuran íntegramente (generando una única manera de acción), pero delimitan el sentido de la acción.

Luego de presentar cómo la verdad criteriológica se puede articular a través de nociones propias del guión para verificar la coherencia de este mensaje compuesto, se establece el método de análisis en el que se atiende a los tres elementos que conforman justamente el mensaje de juicios: verdad, bien y criterio; cada uno es interpretado en el sentido propio de una historia de ficción, que hemos definido como un mensaje compuesto donde predominan las ideas.

### **3.Propuesta de análisis diegético para la valoración del mundo posible**

El método de análisis estructural que se propone se articula en tres categorías, según el tipo de verdad a la que aproximan: el desarrollo de los personajes, la composición temática y la estructuración de la trama. Se profundiza en la definición o descripción de los elementos que agrupan cada paso para entender la relación causal que existe entre ellos. Interesa determinar la forma, no fórmula,<sup>14</sup> narrativa y dramática, en la que puede estructurarse un mundo posible poético: verosímil, probable y necesario.

Cabe precisar que este método de análisis se ajusta según lo exige la historia; en este caso, se han tomado los elementos que resultan adecuados para entrar en el mundo de ficción de *Toy Story*. La aplicación del análisis es de carácter holístico; se analizan todos los elementos de la trilogía en su conjunto, de manera integral, no independiente.

#### **3.1. Desarrollo de los personajes**

Sobre el papel de los personajes en el conjunto de la historia, interesa ahondar en el arco de transformación que sufre el protagonista para analizar la verosimilitud de las acciones y entender así cómo se desarrolla el sentido del relato. El diseño de los personajes comienza con la organización de sus dos aspectos principales: la caracterización y el carácter. La caracterización revela las cualidades externas del personaje: edad, sexo, apariencia física, educación, profesión. En cambio, el carácter responde a la verdadera personalidad del personaje, cuya revelación se da en los momentos de presión que atraviesa y en las decisiones que toma a causa de esas presiones (Mckee, 2008).

Esa revelación de la verdadera personalidad del personaje está estrechamente ligada con el objetivo que se ha trazado, pero sobre todo está conectada con la necesidad que debe cubrir internamente. Esta distinción entre querer y necesitar da indicios sobre la diferencia entre los motivos

externos y los internos que llevan a un personaje a actuar. El protagonista tiene claro su deseo; sin embargo, desconoce qué es lo que necesita.<sup>15</sup> Esa necesidad es el comienzo del cambio del personaje y la transformación es el punto final. Ningún personaje es el mismo tras afrontar las crisis que tienen lugar entre el inicio y el final de la acción diegética, aun cuando la transformación no es radical.<sup>16</sup>

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. Por esto podemos afirmar que el rastro de filtro lógico en la ficción es la verosimilitud de los personajes. Para Mckee (2008: 139), *“el diseño de los acontecimientos y el diseño de los personajes, se reflejan mutuamente. Ningún personaje o personalidad puede expresarse con profundidad si no es a través del diseño narrativo”*. Esta distinción destaca la importancia del análisis del arco de transformación del protagonista durante su movimiento en la historia: para que la acción diegética sea verosímil, el personaje debe adquirir las cualidades que resulten necesarias para actuar de forma convincente según las decisiones tomadas.

### 3.2. Composición de los contenidos temáticos

El hilo temático de una historia se establece a través de la acción principal que ejecuta el protagonista. Lo que los personajes hacen en la trama, desde el inicio hacia el final<sup>17</sup>, da razón de la visión moral que el guionista ha plasmado en su historia. *“Es la visión acerca de las acciones correctas e incorrectas y qué consecuencias acarrearán en la vida de una persona”* (Truby, 2009: 141). Por ello, para analizar la composición temática de la historia, se ahonda en la dimensión temporal del personaje.

Referirse a la cuestión temporal significa distinguir tres tiempos en la diégesis: el tiempo cronológico, entendido como sucesión de hechos; el tiempo narrativo, como orden en el que cuentan tales acontecimientos; y el tiempo práctico. Este último es el que interesa destacar porque explica la orientación vital de la acción y las cualidades que encarnan los personajes. *“Tiene que ver con el crecimiento o decrecimiento interior, que los personajes experimentan a partir de las decisiones que toman a medida que avanza la historia”* (Brenes, 2008: 424).

El tiempo práctico es el tiempo de la transformación de un personaje como fruto de la acción. Culmina en el clímax del tercer acto, donde finalmente se forja la personalidad del personaje. De acuerdo con Mckee (2008), el tema de una película describe el cómo y por qué la vida cambia de una situación al principio y otra, al final. En el momento final en el que el personaje debe tomar la última decisión, se descubre el sentido de la película. Las transformaciones de los personajes revelan cómo sus cualidades afectan al modo en el que se resuelve la trama. Siendo así, la probabilidad del hilo temático ilumina el carácter verosímil de cada una de las acciones del protagonista y su arco de transformación. De este modo, la idea buena que rige el desarrollo de la historia va subsumiendo las acciones de los personajes para darles consistencia.

### 3.3. Visión global de la estructura

La última parte del análisis está orientada al estudio de la estructura narrativa de la historia y su constitución en actos. ¿De qué forma la estructura del guión crea necesidad en el mundo posible? La

estructura es como el esqueleto que sustenta todos los elementos de la historia. Como señala Aristóteles (1450b, 25), la unidad dramática llega hasta su término con un comienzo, un medio y un fin. Por lo tanto, las historias bien construidas no empiezan por cualquier punto ni terminen en otro cualquiera.

La estructura clásica propuesta por Aristóteles divide el relato en tres actos: comienzo, nudo y desenlace<sup>18</sup>. En el principio o primer acto se sitúa el tiempo y lugar en el que se ejecuta la acción. Se presenta al protagonista, sus deseos y sus necesidades; y se desarrolla el incidente desencadenante: *“algo que desequilibra la situación inicial, introduce el conflicto principal y actúa como catalizador”* (Brenes, 2008: 390) hacia el clímax del primer acto.

Lo esencial del primer acto es la información que se revela sobre el contexto en el que se desarrolla la acción y las leyes diegéticas que rigen el mundo posible. Esas leyes cobran vital importancia en la estructuración de la trama, pues de ellas depende el carácter de necesidad que se exige en las demás unidades de acción. Sánchez-Escalonilla (2009) explica que las normas que regulan el mundo posible no sólo rigen en el mundo de aventuras, sino en la propia narración. Los demás elementos propios del diseño narrativo sucederán de forma coherente según los principios diegéticos establecidos durante el primer acto.

Así, el planteamiento de los hechos que tienen lugar en el segundo acto, significarán o no obstáculos para el protagonista en la medida en que impidan el normal cumplimiento de las leyes diegéticas. Las peripecias<sup>19</sup> y las crisis deberán complicar la trama y obligar al protagonista a elegir o tomar decisiones, siempre en función de las normas establecidas implícitamente en el primer acto. Solo así la crisis generará un gran cambio estructural en el curso de la acción, lo que se conoce como el clímax.

La crisis final representa la última decisión que debe tomar el personaje principal. Explica Mckee (2008) que es el momento de peligrosa oportunidad y punto mayor de tensión en la historia que da lugar al clímax final. Linda Seger (2001: 54) lo llama “el gran final”. Al dirigir toda la acción de una película hacia un único objetivo que se condensa en el clímax, se crea un movimiento integrado.

Como se aprecia, las leyes diegéticas definen la estructura narrativa. Desde un punto de vista jurídico, se constata cómo la necesidad se materializa en la formulación de las leyes diegéticas que, a su vez, dan sentido a la estructura narrativa. En pocas palabras, se debe constatar que el mensaje compuesto (por las acciones de los personajes y los temas propuestos) se materialice en un conjunto de leyes que resulten coherentes y permitan que se cumpla la necesidad y unidad del mundo posible creado. Estas leyes diegéticas que luego definen la estructura narrativa representarían el juicio en el silogismo que está en el fondo de todo mensaje compuesto. A partir de los personajes y de los temas se definen unas leyes que rigen y dan unidad a la historia.

Luego de repasar el modelo de análisis, se aplica en el mundo posible de *Toy Story*, con la finalidad de evidenciar cómo sirve para revisar la consistencia del mundo posible de una historia; esto es, para verificar su adecuación a justicia, procurando la verosimilitud (rastros de verdad lógica), la probabilidad (adecuación del bien propuesto) y necesidad (criterio en la formulación de las leyes).



#### 4. Articulación del mundo posible de *Toy Story*

La aplicación de las categorías de análisis al universo de *Toy Story* consiste en un razonamiento inductivo hacia el alma de la historia, mostrada en las tres películas, para analizar la consistencia del mundo posible, y así demostrar la existencia de verdad criteriológica. El objetivo es evaluar si los elementos narrativos de la diégesis que contribuyen a reconocerle el carácter poético cumplen con las exigencias de verosimilitud, probabilidad y necesidad. Cabe reiterar que el análisis no pretende reducir la estructuración de los hechos a una fórmula, sino, al contrario, interesa determinar la forma cómo esos elementos han sido estructurados según el mito poético que los rige.

##### 4.1. El conflicto interno del personaje principal como catalizador de su arco de transformación

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. En el universo de *Toy Story*, el arco de transformación de Woody<sup>20</sup> es impulsado por el conflicto interno<sup>21</sup> que le significa tener que elegir entre dos posibilidades opuestas, ambas emocionalmente lógicas y válidas,<sup>22</sup> y no tener claro qué elección es preferible. El dilema moral de Woody se explica en que la fuerza motivacional que lo impulsa a actuar es a la vez la raíz de sus miedos.

El arco del personaje se desata por un elemento externo que interrumpe la estabilidad del mundo posible. Esta complicación revela los miedos del personaje principal y lo hace cuestionarse sobre la imposibilidad de ver realizados sus anhelos. Se desata el conflicto interior. Las emociones que experimenta el protagonista como resultado de la revelación de su temor impulsan el avance de la acción.<sup>23</sup> *“El protagonista tiene que enfrentarse a sí mismo -miedos, debilidades, creencias, afectos- para salvar lo que más le importa: la vida propia o de los que ama, su posición en la sociedad, su prestigio profesional, su propia dignidad”* (Melgar, 2007: 24). En las diversas situaciones que atraviesa, el conflicto interno de Woody sigue latente, pero no es asumido todavía. En medio del esfuerzo que significa afrontar sus temores, el protagonista se ve impulsado a tomar decisiones.

Como explica Melgar (2007), el desarrollo del conflicto debe ser verosímil y acorde al carácter y fuerza del protagonista. Debe ganar fuerza a lo largo de la trama, ser dinámico. Debe progresar armónicamente, según el carácter y la voluntad del personaje. Tubau (2006) coincide en que el conflicto crece a medida que el personaje crece con él, y, de la misma forma, a medida que el conflicto crece, el personaje evoluciona. En este punto, la presencia de los demás personajes cobra importancia en la medida en que actúan sobre el héroe, aconsejándolo, enseñándole, influyéndole, y por ende, develando su intimidad.

El arco de transformación del protagonista se cierra con la difícil decisión que toma. El crecimiento interior del héroe se revela en la modificación de su conducta habitual, cuando logra reconocer que eso que anhelaba no era lo que en realidad necesitaba. Como afirma Brenes (2012, p.15), *“el crecimiento interior del personaje se da en sentido positivo de mejoramiento, y no tiene relación con el éxito o fracaso externo de la misión que se ha propuesto”*. Esta forma en la que se da el proceso de transformación del héroe se deduce de los movimientos de Woody a lo largo de la trilogía:

<b>Arco de transformación</b>	<b>Toy Story 1</b>	<b>Toy Story 2</b>	<b>Toy Story 3</b>
Elemento externo que resquebraja la estabilidad del protagonista.	Buzz Lightyear, el nuevo juguete de Andy, ha opacado a Woody.	Woody ha sido relegado a la repisa por haberse descosido.	A Andy ya no le interesa jugar con Woody.
Se desata el conflicto interior.	Woody es un juguete antiguo; se siente poco atractivo en comparación con Buzz.	Woody se está deteriorando. El paso del tiempo lo alejará de Andy.	Woody extraña jugar con Andy.
Manifestación de un temor.	Temor al reemplazo	Temor al abandono.	Temor a la muerte <sup>24</sup> y el olvido.
Sentimientos y emociones que impulsan la acción.	Celos, envidia, inseguridad y egoísmo.	Desconfianza y preocupación.	Tristeza, incertidumbre y nostalgia.
Desarrollo del conflicto.	Woody no reconoce las cualidades de Buzz, que son evidentes, porque significaría asumir sus carencias.	Woody no acepta que está envejeciendo, y junto con él, su dueño. No quiere ser abandonado.	Woody revive la felicidad que le genera jugar con un niño, pero ese niño no es Andy.
Elección entre dos posibilidades opuestas.	Reconocer la superioridad de Buzz Lightyear o seguir negándola.	Renunciar a Andy y ser inmortal o disfrutar el poco tiempo que le queda con él.	Aceptar que Andy ya no lo necesita o irse con Andy y sacrificar sus deseos de volver a jugar con un niño. <sup>25</sup>
Decisión final	Acepta las cualidades del otro y reconoce sus propias debilidades.	Está dispuesto a esperar hasta que Andy ya no lo necesite.	Acepta que Andy ha crecido y continúa su aventura al lado de Bonnie.
Transformación (se debe cumplir la verosimilitud)	Woody reconoce sus debilidades. Es humilde. Aprende sobre la amistad y el significado de compartir.	Woody acepta los cambios con esperanza. Lo importante es estar juntos.	Woody acepta el desprendimiento como forma de amor.

Tabla 1: El arco de transformación del protagonista. Elaboración propia.

En resumen, es el conflicto interno del personaje principal el que, al actuar como catalizador de su arco de transformación hacia el final del relato, mantiene el sentido y la coherencia de la historia. La consistencia se sustenta en el carácter de verosimilitud que acompaña cada una de sus acciones; además, también en las emociones que surgen a consecuencia del miedo que se ha suscitado en su interior, y que impulsa el desarrollo del conflicto.<sup>26</sup> Como señala Sánchez-Escalonilla (2013:85), “el

*objetivo interno es el motor de los conflictos internos y la razón que da verdadero sentido a las acciones de los personajes". Sin verosimilitud el espectador no asumiría como real lo que se le presenta, porque rompería con los estándares de lógica que se reciben del conocimiento del mundo exterior.*

#### 4.2. Las cuestiones temáticas

En *Toy Story*, el descubrimiento del tema ocurre conforme se va desarrollando la trama. En el desarrollo de la acción se plantean cuestiones que aproximan al hilo temático. Es en la resolución de la historia, en el problema final que afecta al protagonista, que se expresa la fuerza temática que da sentido a la acción del relato. El tiempo práctico o moral en el que el protagonista toma decisiones, en busca de la felicidad, presenta ascensos y descensos en el modo en el que cambia su personalidad. La acción ejecutada entre el inicio y el final de la historia revela valores<sup>27</sup> positivos y negativos que cobran sentido en conjunto al unificarse en la premisa temática. El clímax es la reacción final, el momento culminante de superación del conflicto. Es una sentencia final que resume la idea temática (Fernández, 2005).

La evolución del personaje principal en *Toy Story* permite hablar del desarrollo de una serie de cualidades que emanan del tema que da unidad al relato: la amistad y el cariño son vínculos que no desaparecen por la distancia.<sup>28</sup> El tema obedece a una cuestión universal y atiende a sus características esenciales, lo que potencia el alcance de la historia. Si bien la trilogía se presenta como una obra animada, el alcance de las cuestiones que trata interpelan al gran público, sin distinción de edades, porque apelan a lo más propio del ser humano: el reconocimiento de uno mismo en el otro, a través de la amistad.

	<b>Tiempo práctico de Woody</b>				<b>Hilo temático</b>
	<b>Primer acto</b>	<b>Segundo acto</b>	<b>Tercer acto</b>	<b>Transformación</b>	
Toy Story 1	Woody arma un plan para volver a ser el favorito.	Woody reconoce las virtudes de Buzz.	Woody rescata a Buzz de las manos de Sid y regresan juntos con Andy.	Woody reconoce sus debilidades. Es humilde. Aprende sobre la amistad y el valor de compartir.	Aceptar los cambios con esperanza, pues el amor y la amistad son vínculos que perduran más allá del tiempo y la distancia.
	Descenso: envidia, celos y egoísmo.	Ascenso: humildad y nobleza.	Ascenso: amistad y compañerismo.		
Toy Story 2	Woody rescata a Whizzy de la venta de Jardín.	Woody rechaza volver con sus amigos.	Woody rescata a Jessie y la convence de vivir con Andy.	Woody acepta los cambios con esperanza. Lo importante es estar juntos.	
	Ascenso: amistad, seguridad, heroísmo.	Descenso: negatividad, desconfianza.	Ascenso: amistad, positivismo y fidelidad.		
Toy Story 3	Woody abandona a sus amigos y decide volver junto a Andy.	Woody regresa a Sunnyside por sus amigos.	Woody y sus amigos se mudan con Bonnie.	Woody acepta el desprendimiento como forma de amor.	
	Descenso: tristeza, resentimiento.	Ascenso: amor, amistad y valentía.	Ascenso: nostalgia, amor, desprendimiento.		

Tabla 2: El contenido temático determinado por el tiempo práctico del protagonista. Elaboración propia.

Todos los temas que se propician en torno al descubrimiento del sentido trascendente de la amistad no son azarosos o casuales, sino que sirven de sustento para exigir al personaje la evolución que le lleva finalmente a aceptarse como es y reconocer sus debilidades, a aceptar los cambios con esperanza, y a aceptar el desprendimiento como una manifestación de la amistad; esto es, el personaje evoluciona hacia una experiencia más real de la amistad.

#### 4.3. La estructura narrativa definida por las leyes diegéticas

La composición interna de *Toy Story* contiene elementos narrativos de una estructura que responde a tres actos, cuya unidad está determinada por las leyes diegéticas que rigen el accionar de los personajes presentados en el primer acto. La relación causal que mantiene con las demás unidades de acción define la solidez estructural de la historia. Lo confirma Pérez-Guerrero (2012) al decir que la lógica de la estructura narrativa se sustenta en la coherencia y la consistencia de los principios que rigen los mundos diegéticos.

La correspondencia entre los tres actos es clara. En el primero se establecen los códigos de funcionamiento que rigen el universo diegético de Woody, mientras que la acción del segundo acto plantea como obstáculos aquellos que dificultan el cumplimiento de esos principios y que desequilibran la situación planteada inicialmente. En el tercer acto, donde *“se resuelve el problema, se acaba la*

*tensión y se arregla todo”* (Seger, 2001: 54), la resolución gira en torno a dos posibilidades: se restituye el mundo posible y, por ende, los principios que lo regían, o los códigos varían dando lugar a una nueva situación.

<b>Posibilidades de resolución de la trama</b>	<b>Obstáculos y/o peripecias</b>	<b>Leyes que rigen la diégesis</b>
Revelar su condición viviente o seguir ocultándola.	Lo que exponga su condición de vivientes: no pueden desplazarse de un lugar a otro sin tener cuidado de ser visto.	Los juguetes no pueden revelar su condición de seres vivientes a los humanos.
El juguete descubre su verdadera identidad como juguete y la asume o la rechaza.	Que algún juguete no sepa que es un juguete. Sus objetivos no serán los mismos: Buzz Lightyear. <sup>30</sup>	Los juguetes saben que son juguetes. <sup>29</sup>
El antiguo juguete favorito comparte el liderazgo con el nuevo juguete favorito o lo pierde totalmente.	La pérdida del control por la llegada de un nuevo juguete favorito: la llegada de Buzz Lightyear.	Los juguetes favoritos son los líderes y controlan todo.
La permanencia junto a su dueño o la separación inevitable.	Aquello que aleje al juguete de lo amado, que le impida estar cuando el niño lo necesite: el secuestro por Al McWhiggin, la estadía en Sunnyside.	Los juguetes tienen la necesidad de amar: de hacer a un niño feliz, por ende, de <i>‘estar siempre cuando él los necesite’</i> .
El abandono, el rechazo, el maltrato o la duración y conservación del juguete.	No ser amados por su dueño, que no jueguen con ellos. Ser abandonados o desechados: el abandono de Jessie.	Los juguetes tienen la necesidad de ser amados. Su vida no tiene sentido si no son amados por un niño. Se sienten vivos cuando juegan con ellos.

Tabla 3: La estructura narrativa definida por las leyes directas. Elaboración propia.

Como se advierte, la coherencia estructural de la historia está determinada por la correspondencia entre las leyes diegéticas y las demás unidades de acción. La vinculación implícita y necesaria entre los hechos del inicio, el medio y el final de la historia crea un movimiento integrado y coherente en la estructura interna de la diégesis que dota de sentido el mundo posible de *Toy Story*. En este sentido, *“en la manera en que creamos o descubrimos un mundo también establecemos o desentrañamos la legislación lógica, según la cual tal curso de sucesos o tal tipo de entidades son o no admisibles al interior de este particular mundo posible”* (Vásquez, 2005: 8).

El poder comunicativo de los códigos de funcionamiento en la diégesis, y el modo en que crean una relación de necesidad entre las unidades dramáticas de acción, revela cómo las exigencias de un mundo posible poético permiten crear un mensaje de juicios consistente.

## Conclusiones

La investigación se planteaba demostrar cómo desde el Derecho de la Comunicación se puede realizar aportes para enriquecer el mensaje cinematográfico. Luego de revisar el constitutivo esencial de la ficción audiovisual, podemos afirmar que desde el derecho se pueden construir una serie de criterios –acordes con la propia naturaleza de las reglas del guión- para reforzar la creación de un mundo posible consistente, que a la vez atienda a las exigencias jurídicas del público: contenidos que puedan representar la condición humana, que propongan temas acordes con la verdad operativa –esto es, que favorezcan una convivencia cada vez más constructiva-, y que favorezcan un juicio sólido que permita reconocer las potencialidades de cada uno. Asimismo, con este trabajo se puede explicitar la naturaleza del constitutivo esencial del mensaje compuesto de ficción audiovisual, con lo que se puede trabajar las exigencias jurídicas propias de este mensaje, de tal manera que se procure un marco jurídico acorde con la naturaleza de esta realidad.

En este sentido, se puede insistir en que el criterio con que se elaboran las historias de ficción audiovisual resulta fundamental para que la obra final cuente con la unidad necesaria de un mundo posible coherente. Formar este criterio desde el constitutivo esencial de cada uno de los mensajes estudiados (hechos, ideas y juicios) fomenta el desarrollo de una creatividad constructiva, que mira lo creado no como una manifestación espontánea de la interioridad de cada uno, sino como el resultado de un trabajo constante que atienda también las exigencias jurídicas del público, que más allá del entretenimiento que puede esperar del cine, encuentre también en él un medio de reconocimiento y crecimiento.

Por otro lado, cabe destacar que el método de análisis presentado resulta una herramienta para evaluar las creaciones audiovisuales y atender a las exigencias de justicia del mensaje compuesto de cine. En el caso analizado se pudo determinar la consistencia del universo de *Toy Story*, donde se advierte la unidad interna que tira desde el final todos los elementos diegéticos según una relación causal. En *Toy Story*, los principios diegéticos, el conflicto interno del protagonista y su tiempo práctico, al establecer el carácter de necesidad que da razón a los demás elementos de la trama, logran la perfección poética del mundo posible.

Finalmente, después de explorar los aportes del Derecho de la Comunicación a la ficción audiovisual, se debe aclarar que la consistencia del juicio no encorseta las posibilidades de creación de las historias, sino que potencia las opciones que tiene el guionista para recrear el mundo posible constituido, ya que sirve como cauce en el camino de creación. Da fuerza y profundidad al contenido que se crea, favoreciendo su adecuación a una verdadera comunicación: una comunicación más justa que procure el crecimiento de las personas y la mejora de la comunidad.

---

<sup>1</sup> Santo Tomás de Aquino ya señalaba que la justicia consistía en la comunicación: *iustitia consistit in communicatione*. A partir de esta afirmación se puede sostener que para que exista una sociedad justa

(acorde a derecho) debe existir una comunicación justa. La comunicación es para las personas y la comunidad, y las personas solo pueden desarrollarse en comunidad cuando existe justicia.

<sup>2</sup> En esta línea, se sigue la propuesta de Desantes (1977: 244), quien afirma que el Derecho de la Información *“es la Ciencia jurídica universal y general que, acotando los fenómenos informativos, les confiere una perspectiva jurídica capaz de ordenar la actividad informativa, las situaciones y relaciones jurídico informativas y sus diversos elementos, al servicio del derecho a la información”*.

<sup>3</sup> No se trata de un estudio sobre la plataforma audiovisual, aunque algunas veces usemos simplemente la terminología de comunicación audiovisual, sino de una investigación que busca averiguar cómo el mensaje de ficción cinematográfica puede ser valorado y enriquecido desde aportes jurídicos. Así, el objeto de estudio es el mensaje de ficción en la comunicación audiovisual, es decir, el cine.

<sup>4</sup> Un análisis holístico de todo el fenómeno cinematográfico podría desviarnos del interés principal de esta investigación: el estudio del mensaje de ficción en la comunicación audiovisual. Si bien los modos de materialización de este mensaje se valen de muchos elementos, estos pueden ser objeto de un estudio posterior luego de determinar los componentes del constitutivo esencial, que se encuentran en el guión de las historias, como germen de donde surge toda la comunicación audiovisual en nuestros días.

<sup>5</sup> Martín Algarra (2003: 165) precisa que *“la comunicación es para el desarrollo personal, esto es, para la relación con los otros y con el mundo en que se da esa relación. El fin de la comunicación es el desarrollo de cada persona, que nunca se da sólo, sino que lleva consigo el desarrollo de la humanidad”*.

<sup>6</sup> Cabe precisar que esta investigación no tiene como objetivo establecer un marco legislativo, sino ofrecer unos criterios jurídicos que puedan servir como base para la formación intelectual de quienes se dediquen en su quehacer profesional a la creación de historias audiovisuales. Hay que recordar que el derecho no es fundamentalmente ley, sino el *ius* propio de toda relación humana. Para procurar precisamente destacar ese *ius* en el mensaje cinematográfico se ofrecen los criterios jurídicos que desarrolla esta investigación.

<sup>7</sup> *Toy Story* (1995), dirigida por John Lasseter, fue la primera película animada íntegramente por ordenador en recibir un premio Oscar. El film destacó no solo por la innovación técnica, sino, también, por la profundidad de su temática, la humanidad de sus personajes y la originalidad en el tratamiento de la historia, características que se mantuvieron en las siguientes películas de la trilogía.

<sup>8</sup> Gálvez (2012), siguiendo la propuesta del profesor Desantes, precisa que el objeto del derecho es justamente aquello a lo que se tiene derecho, que, en la comunicación, equivale al mensaje.

<sup>9</sup> En estricto, no se puede afirmar que existan mensajes químicamente puros de hechos o de ideas, ya que la realidad exterior siempre pasa por el filtro del sujeto antes de ser comunicada y las ideas resultan de la sucesiva abstracción de hechos. Lo más propio es afirmar que la mayoría de mensajes que se emiten en la comunicación son mensajes compuestos donde se conjuga hechos e ideas; y la tarea jurídica consiste en determinar la conformación del mensaje a través del principio de síntesis y así exigir la verdad lógica, en el hecho y la verdad operativa, en la idea, que conforman el mensaje.

<sup>10</sup> Cabe destacar que para Desantes (2004: 51), *“el teatro, a través de una anécdota ficticia, (...) cumple la función propia e inmediata de la comunicación ideológica: intenta persuadir con ideas, simulando unos hechos”*. En su propuesta ya se aprecia la primacía del componente ideológico en las creaciones ficticias. Sin embargo, no se puede afirmar que el cine sea pura comunicación ideológica en cuanto se aproxima a los mundos posibles a través de patrones lógicos del comportamiento humano. Con todo, resulta patente que las ideas, intencional o involuntariamente, son las que componen, en lo fundamental, el mensaje cinematográfico.

<sup>11</sup> Tomamos para el análisis elementos propios del cine porque para estudiar una realidad hay que conocerla desde sus propios principios y naturaleza. El derecho se aproxima a una realidad para potenciarla, y para ello debe reconocer su propia dinámica y principios.

<sup>12</sup> Desantes reconoce el aporte universal de las investigaciones de Aristóteles en al campo de la comunicación. Es lo que denominó *“el valor permanente de lo clásico en las ciencias de la comunicación”* (Desantes, 2004: 51).

<sup>13</sup> *“La comunicación ideológica es de gran alcance por lo que es más compleja que la comunicación de hechos exteriores; y sus aspectos, por eso, son variados”* (Gálvez, 2012: 73).

<sup>14</sup> El guión propone principios, no normas. Existen variedad de diseños narrativos, pero ningún prototipo. *“La narrativa es demasiado rica en misterio, complejidad y flexibilidad para reducirla a una fórmula”* (Mckee, 2008: 38).

<sup>15</sup> La necesidad tiene que ver con superar una debilidad dentro del personaje; y el deseo es un objetivo que se halla fuera del personaje (Truby, 2009).

<sup>16</sup> Sánchez-Escalonilla (2001) distingue cinco tipos de arcos de transformación: arcos de personajes planos, transformación radical, arcos moderados, arcos traumáticos y transformación circular.

<sup>17</sup> Explica Fernández (2005) que la idea temática no resultaría eficaz si sólo se manifestase en el tercer acto, o aún menos en la resolución.

<sup>18</sup> Mckee (2008) advierte que la división de las historias en tres actos es el mínimo necesario para una obra completa de arte narrativo que pretenda llegar al final de la línea. No se excluye la posibilidad de historias en cinco o más actos. Linda Seger (2001) también es partidaria de la estructura del guión en tres actos.

<sup>19</sup> Robert Mckee las agrupa bajo el nombre de complicaciones progresivas *“Complicar progresivamente significa generar cada vez más conflictos al obligarles a enfrentarse a fuerzas antagonistas mayores, creando una sucesión de acontecimientos que supera puntos sin retorno”* (Mckee, 2008: 254).

<sup>20</sup> Siguiendo la descripción de arquetipos de Cowden (Cowden, Lafever y Vidars, 2000), Woody podría clasificarse como un ‘mejor amigo’ y un ‘líder’. El arquetipo del ‘mejor amigo’ se caracteriza por ser un hombre comprensivo, dispuesto a escuchar los problemas de los otros. Está presente en los buenos y



malos momentos; no abandona. Es honesto, amable y responsable. Y entre las características de 'líder' se refleja la imagen de un hombre activo, dinámico, de voluntad firme. No se desalienta ante retos difíciles e intenta siempre resolver los problemas que se le presentan. Una vez que se plantea un objetivo, nada lo detiene hasta conseguirlo. Algunas veces, puede ser bastante terco, obstinado y dominante. Aún cuando alguien le señala que la batalla ha terminado, él sigue luchando.

<sup>21</sup> Melgar (2000: 138) explica que el conflicto interior surge "*cuando un personaje ignora lo que quiere o no está seguro de sí mismo*".

<sup>22</sup> "*Si decidimos mostrar dos aspectos de un tema y hacer que el personaje esté en el medio, es importante que esos dos lados sean igualmente válidos. Por cada argumento a favor de uno de los bandos, ha de mostrarse otro igualmente poderoso en el bando opuesto. De no hacerlo así se perderá la fuente del conflicto. Ambos argumentos han de ser lógicos. Es decir, que posean fundamento. Debemos reconocer su posible existencia en nuestro mundo. Ambos argumentos deben ser convincentes*" (Tobías, 2004: 66).

<sup>23</sup> Como explica Tierno (2002: 126): "*At the heart of all action is the desire of the hero. Basic human desire is really what makes characters come alive on the screen*".

<sup>24</sup> Si los juguetes aman jugar con sus niños, y sólo tiene sentido su existencia si juegan con ellos, el que no jueguen con ellos equivale a morir.

<sup>25</sup> En el *midpoint* del segundo acto de *Toy Story 3*, durante la escena en la que juega con Bonnie, Woody recuerda la felicidad que se siente al jugar con un niño (Pérez-Guerrero, 2012).

<sup>26</sup> Es importante mencionar que el personaje también se ve influido por las peripecias externas de la historia y el influjo de las relaciones que mantiene; sin embargo, se destaca el dominio del conflicto interno como el catalizador de la transformación, porque si este se omitiera, el mundo posible de *Toy Story* perdería el sentido que lo unifica.

<sup>27</sup> Con el término valor, no se hace referencia a los valores morales, sino a las cualidades de la existencia humana, que pueden cambiar de positivo a negativo o de negativo a positivo.

<sup>28</sup> No se hace referencia a la amistad como manifestación emocional de la persona, sino al amor de amistad, es decir, la virtud de la caridad entendida desde la perspectiva de la relación que supone desprendimiento y sacrificio en pro de la felicidad del otro.

<sup>29</sup> Los principios que se presentan en este análisis no aparecen explícitos en las películas; los hemos deducido de la acción de los personajes. Por ejemplo, este principio se evidencia en el primer acto de la

primera película: cuando Woody dice a los demás juguetes que “*ahorren sus baterías*” (00:08:39), y cuando estos intentan poner las pilas de la radio (00:12:48). Su acción demuestra que saben cómo colocarlas, y además, que saben que las necesitan para funcionar. Lasseter, J. (Director). (2005). *Toy Story, edición décimo aniversario* [DVD]. California: Buena Vista Home Entertainment.

<sup>30</sup> Buzz ha significado obstáculos para la historia: la inclusión de otro Buzz durante el rescate de Woody y el cambio de configuración durante su estadía en Sunnyside (Pérez-Guerrero, 2012).

## Bibliografía

ARISTÓTELES (1992). *Poética* (Traducción por GARCÍA, V.). Madrid. Editorial Gredos.

BRENES, C. (2008). *Recepción Poética del Cine. Una Aproximación del Mundo de Frank Capra*. Roma. Pontificia Universitatis Sanctae Crucis, Facultas Communicationis Institutional.

BRENES, C. (2001). *¿De qué Tratan Realmente las Películas? Claves Prácticas para Analizar Guiones de Cine y Televisión*. Madrid. EUNSA.

BRENES, C. (2012). "Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética". *Revista de Comunicación*. Vol. XI.

COUSIDO, P. (2001). *Derecho de la Comunicación Audiovisual y de las Telecomunicaciones*. Madrid. Editorial Colex.

COWDEN, T., LAFEVER, C. y VIDERS, S. (2000). *The Complete Writer's Guide to Heroes and Heroines. Sixteen Master Archetypes*. New York. Watson-Guption Publications.

DESANTES, J.M. (1977). *Fundamentos del Derecho de la Información*. Madrid. Confederación Española de Cajas de Ahorro.

DESANTES, J.M. (1976). *La Verdad en la Información*. Valladolid. Diputación Provincial de Valladolid.

DESANTES, J.M. (2004). *Derecho a la Información. Materiales para un Sistema de la Comunicación*. Valencia. Fundación COSO.

FERNÁNDEZ, F. (2005). *El Libro del Guión*. Madrid. Ediciones Díaz de Santos.

GÁLVEZ, I. (2012). *El Bien Constitutivo Esencial de la Comunicación Ideológica*. Piura. Universidad de Piura.

GARCÍA-NOBLEJAS, J.J. (2004). "Resquicios de trascendencia en el cine. Pactos de lectura y segundas navegaciones en el cine. (Andrei Rubliov, El festín de Babette, Blade Runner)", en *Poética & Cristianesimo*. Roma. Università della Santa Croce.

GARCÍA-NOBLEJAS, J.J. (2004). "Identidad personal y mundos cinematográficos distópicos", en *Comunicación y Sociedad*, vol. XVII, nº 2, 73-87.

GARCÍA-NOBLEJAS, J.J. (2003). "Pensar hoy en un sentido trascendente para la catarsis aristotélica", en FARO, G. (ed.). *Lavoro e Vita Quotidiana*, vol. IV, 1ª, 265-292.

GARCÍA-NOBLEJAS, J.J. (2006). "La identidad temática en Hero, de Zhang Yimou, un hermoso y extraño cuento chino", en CUEVAS, E., FRAGO, M. y MARTÍNEZ, A. (eds.). *Personaje, Acción e Identidad en Cine y Literatura*. Madrid. Ediciones internacionales universitarias.

GARCÍA-NOBLEJAS, J.J. (1996). *Comunicación y Mundos Posibles*. Pamplona. Universidad de Navarra.

MARTÍN-ALGARRA, M. (2003). *Teoría de la Comunicación: una Propuesta*. Madrid. Tecnos.

MCKEE, R. (2008). *El Guión: Sustancia, Estructura, Estilo y Principios de la Escritura Cinematográfica*. (Trad. LOCKHART, J.). Barcelona: Alba editorial.

MELGAR, L. (2000) *El Oficio de Escribir Cine y Televisión*. Madrid. Editorial Fundación Antonio Nebrija.

MELGAR, L. (2007). *El Guión de Cine. De la Premisa a la Copia para el Director*. Andoain. Escuela de cine y de vídeo.

PÉREZ-GUERRERO, A. M. (2012). *Estrategias Narrativas Orientadas a la Construcción de Niveles de Lectura en el Cine de Animación de Pixar (1995-2010)*(Tesis doctoral). Madrid. Universidad Rey Juan Carlos.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2001). *Estrategias de Guión Cinematográfico*. Barcelona. Ariel Editorial.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2009). "Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine", en *Comunicación y Sociedad*. vol. XXL, nº 2.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2013). "Verosimilitude and Film Story: The Links between Screenwriter, Character and Spectator", en *Comunicación y Sociedad*. vol. XXVI, nº 2.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2009). *Fantasía de Aventuras. Claves Creativas en Novela y Cine*. Barcelona. Editorial Ariel.

SEGER, L. (2001). *Cómo Convertir un Buen Guión en un Guión Excelente*. Madrid. Rialp.

TIERNO, M. (2002). *Aristotle's Poetics for Screenwriters*. New York. Hyperion.

TRUBY, J. (2009). *Anatomía del Guión. El Arte de Narrar en 22 Pasos* (Traducción VILALLONGA, E.). Barcelona. Alba Editorial.

TOBIÁS, R. (2004). *El Guión y la Trama. Fundamentos de la Escritura Dramática Audiovisual*. Madrid. Ediciones internacionales universitarias.

TUBAU, D. (2006). *Las Paradojas del Guionista*. Barcelona. Alba editorial.

VÁSQUEZ, A. (2005). "Mundos posibles y ficciones narrativas". *A Parte Rei. Revista de Filosofía*. nº. 37.

### **Material audiovisual**

LASSETER, J. (Director) (2005). *Toy Story, edición décimo aniversario* [DVD]. California. Buena Vista Home Entertainment.

LASSETER, J. (Director) (1999). *Toy Story 2* [DVD]. California. Buena Vista Home Entertainment.

UNKRICH, L. (Director) (2010). *Toy Story 3* [DVD]. California. Walt Disney Studios.