

Uso metodológico de Internet Movie Data Base (IMDB) para la investigación de variables sobre el discurso audiovisual

José Luis Valhondo Crego
(Universidad de Extremadura)
jlvalcre@unex.es

Uno de los aspectos esenciales que separan la concepción de Cine Clásico y Cine Moderno tiene que ver con la representación de los estados mentales de los personajes frente a su deducción o inferencia. En el Clásico, el espectador deduce las motivaciones y creencias de los protagonistas a través de la forma en que actúan (entendiendo que el habla también es acción), mientras que, en el Moderno, no es extraño que el público acceda a esas motivaciones y creencias representadas a través la imagen y el sonido. Por ejemplo, un personaje recibe la noticia de que su amante ha sido asesinada. La película nos muestra la cara del personaje con la mirada perdida y el gesto desencajado. El espectador puede “leer” ese estado mental, pero éste no se representa. Ahora imaginemos de nuevo la escena, pero esta vez, después de recibir la noticia, observamos la cara del actor y, a continuación, una imagen en la que el propio actor disfruta con la compañía de su amante, como un recuerdo. En este caso, sí representamos la causa del estado mental, en el primero solo la deducimos. Alguien puede objetar que en ambos casos siempre se representa el estado mental en la cabeza del espectador, pero es obvio que el estímulo que se emplea para ello es muy diferente: en un caso se materializa en sonidos e imágenes que representan estados mentales; en el otro, no. El ejemplo procede de la película *Delitos y Faltas* (Woody Allen, 1989)

El Cine Clásico está basado en la deducción de ese estado mental a partir de la acción. Es un cine de acción, pero no en el sentido del género moderno de acción, sino como cine que muestra conductas observables y que equipara como testigos a la cámara y al ojo del espectador. En esta línea, el Cine Clásico sigue las mismas reglas que el estilo clásico de la escritura. Turner y Thomas (2017) describen el estilo clásico con la simple metáfora de la visión. El escritor ve algo antes que el lector. Así que el escritor se emplea en orientar la mirada del lector para que éste pueda ver el objeto de conocimiento por sí mismo. Se trata de la misma operación de señalamiento que realizan los niños antes de hablar. Con ese señalamiento, se comparte el objeto.

Del mismo modo que con la escritura, el Cine señala la realidad observable a través de un objetivo fotográfico, como si se tratara de un documento científico que se limitara a mostrar solo a aquello que cualquiera puede percibir por los sentidos. El cine clásico se

centra en estimular la abstracción por parte del espectador de las motivaciones de los personajes a partir de sus conductas, señalando esas conductas. El Cine Moderno sigue señalando, pero ahora al propio estado mental, representado en forma de imágenes y sonidos. Proponemos denominar así al cine clásico como Cine Conductista, mientras que el Moderno sería sinónimo de Cine Cognitivo.

El cine conductista es más narrativo que temático, justo lo contrario que ocurre con el cine moderno, más temático que narrativo. El primero exprime las posibilidades del llamado montaje horizontal (Nogueiras, 2010); su estrategia narrativa se centra en juntar planos. El segundo no abandona ese eje narrativo, pero incorpora el montaje vertical, que viene a significar la composición del plano. Por decirlo en términos de Jakobson, el eje paradigmático frente al eje sintagmático. Emplea, por ejemplo, superposiciones que habían desaparecido del cine desde que los surrealistas ya emplearon en películas como “Un perro andaluz” o en las comedias de Chaplin (“La Quimera de oro”).

Esta distinción básica se relaciona también con los conceptos de Gilles Deleuze (1989) de imagen-tiempo e imagen-movimiento. En nuestra opinión, la distinción de Deleuze se puede asimilar de modo inequívoco a un Cine Cognitivo y un Cine Conductista.

El binomio cognitivo-conductista procede conceptualmente de la Psicología. No es hasta después de la mitad del siglo XX, cuando el paradigma cognitivo comienza a imponerse al conductista. El conductismo basaba el estudio del comportamiento humano en una fundamentación positivista, es decir, en los aspectos observables de la conducta, negando cualquier rastro de conciencia. Para el conductismo, la mente no es necesaria para explicar la conducta. La psicología cognitiva introduce la “mente” entre el Estímulo y la Respuesta humana y señala la necesidad de estudiarla para explicar la conducta. Este salto conceptual se traduce, no solo en que la Psicología como disciplina admita la existencia de la mente, sino que también da lugar a estudiar la forma en que cada sujeto maneja de modo constante en sus interacciones sociales inferencias sobre los estados mentales ajenos. Dicho de otro modo, en el seno del paradigma de la Psicología Cognitiva surge el concepto de *theory of mind* o teoría de la mente (Humphrey, 1993). La teoría de la mente no se refiere a cómo la Ciencia institucional teoriza sobre la mente, sino a cómo cualquiera de nosotros lo hacemos, con esa capacidad que Nicholas Humphrey ha denominado la *mirada interior*.

Análogamente a lo que ocurrió con la Psicología, el cine de Hollywood o Cine Clásico representa la conducta pero raramente hace lo mismo con la mente. No es hasta bien entrada la segunda mitad del siglo, cuando comenzamos a ver las primeras manifestaciones de un cine que representa los estados mentales como objetos tan legítimos como las conductas.

Cine Clásico frente a Cine Moderno

Dentro del cine de ficción sostendremos la distinción entre cine clásico y moderno. Un teórico clásico como André Bazin ya clasificaba así el cine a mediados del siglo XX (Stam, 2001). Bazin destacaba la conexión entre el género documental y la ficción, señalando, por ejemplo, lo narrativo de algunos documentales de Flaherty, del mismo modo que indicaba los valores “realistas” de algunos autores como Eric Von Stronheim. En realidad, para Bazin, lo importante no era si el referente era real o escenificado, sino si se acudía al montaje. Esto generó una de esas controversias perpetuas sobre la especificidad del cine: a favor o contra el montaje de las imágenes; aunque la distinción entre cine Moderno y Cine Clásico que manejaremos no tiene que ver con esto sino con el discurso artístico sobre la representación del tiempo y los estados mentales.

El discurso cinematográfico clásico siempre será el de la construcción de un observador desde un único punto de vista espacial y temporal, que intenta ser invisibilizado, al tiempo que se hace lo mismo con el propio autor o, como dicen los estructuralistas, con la enunciación. El cine Clásico actúa como si la realidad pudiese ser revelada (tal y como pensaban los pioneros de la fotografía cuando decían que las fotos eran la realidad). Por el contrario, el discurso del cine Moderno insistirá en revelar su propia enunciación y con ello pondrá también sus miras en reflexionar sobre el paso del tiempo.

Los conceptos deleuzianos de imagen-movimiento e imagen-tiempo se basan en esta distinción. Cada cine producirá un discurso sobre el tiempo, a través de una praxis que atenderá al espectador. El clásico, un tiempo representado para ser invisibilizado, para producir la misma sensación de grado cero (Barthes, 1964) que el hábito genera en los sentidos. El segundo, un tiempo construido por el autor con el fin de ser visibilizado en la mente de los públicos. Profundicemos en esta distinción fundamental.

Las reflexiones de Deleuze acerca del tiempo en el cine se apoyan en la obra de Bergson “Materia y memoria” (1896). Bergson sostenía que el pasado constituye el lugar de la mente, el estado puro de la razón; así que el cine debería tratar del pasado si se ocupa de lo específico humano. De hecho, podría decirse que también se ocupa del futuro. Generalizando esta idea, el cine debería ocuparse de los estados de conciencia más que de los estados del cuerpo. El cuerpo responde al entorno, la mente al tiempo. En palabras de Bergson: “L’articulation du temps: passé, présent et futur se fait par l’union de l’âme et du corps”¹. Si el pasado es el lugar del alma o la mente, el presente es el lugar del cuerpo y la materia. Dicho de otra manera: “Toute prise de conscience implique un temps d’arrêt

¹ La articulación del tiempo: pasado, presente y futuro se realiza por la unión de alma y cuerpo.

entre le stimulus et la réaction”². En buena lógica, el Cine Moderno trata de abordar la expresión de todas las formas de vida mental, tales como las alucinaciones, los sueños, las ensoñaciones. Es decir, todos aquellos estados en los que la abstracción del tiempo desborda la cuantificación creada por la racionalidad de la Modernidad.

Precisamente los psicólogos cognitivos reivindicaban esta posición en el estudio de la conducta humana, tras el imperio del paradigma conductista. La psicología cognitiva (asociada a recientes teorías sobre cine) reclamó su estatus mientras lo hacía el Cine Moderno. El Cine Clásico era una derivación de los supuestos racionalistas de la Modernidad, del mismo modo que la estructura tripartita de actos de la tragedia clásica. Su representación del tiempo debía ser cuantificable, homogénea y motivada. La *suspensión de la incredulidad* del espectador pasaba por crear un tiempo cinematográfico invisible, como su propio enunciador, a través de la coherencia y repetición de una serie de convenciones en cuanto a la continuidad expresada a través del montaje. Debía ser cuantificable para el espectador, es decir, susceptible de un juicio por su parte según el que pudiera comparar fragmentos del tiempo de la Historia, del Discurso y de la Pantalla. Con esa cuantificación debía incluirse una homogeneidad, de manera que las compresiones y dilataciones del tiempo tuvieran coherencia interna. Y, por supuesto, una motivación: el tiempo relativo entre Historia, Discurso y Pantalla podía alterarse, pero el espectador debía recibir una explicación.

Eso condujo a desarrollar una tecnología de representación en dos sentidos principales: por un lado, adaptando la estructura de tres actos (propia de la racionalidad burguesa) y unos personajes con motivaciones expresadas a través de sus conductas (Dacynger, 2013); por otro lado, desarrollando por ensayo y error durante varias décadas unas convenciones de montaje, de modo que Bazin pudiera afirmar que, alrededor de la década de 1940, este sistema de representación estaba consolidado y compartido por los públicos. El Cine Clásico se centrará en representar la acción e interacción de los cuerpos en el espacio y su continuidad. Para ello, se ocupará en fragmentar el movimiento en planos que deberán unirse simulando fluidez. La continuidad temporal del Cine Clásico se basará en la espacial, tal y como intuimos en nuestra experiencia de realidad cuando hay movimiento. Esa idea producirá la técnica del *decoupage* o fragmentación de planos que se unen como una cadena de acciones-reacciones o causas-efectos, creando una impresión de tiempo mecánico o racional. Esa fragmentación de la acción de los cuerpos en una escena servirá metafóricamente para hablar del encadenamiento de motivos y consecuencias. Nuestra percepción del movimiento nos permite una representación del tiempo, ya sea ese movimiento dentro del cuadro como esquema de acción-reacción o con la cámara misma. Es decir, percibimos el tiempo porque apreciamos el movimiento y entendemos

2 “Toda toma de conciencia implica un lapso de tiempo entre el estímulo y la reacción”.

la acción como un esquema de causa-efecto asociado de forma primigenia con nuestros esquemas sensorio-motores. Hay una cadena de causas-efectos, una unidad de acción que nos remite a Aristóteles y lo que el estagirita prescribía en la representación. La mimesis era imitación de un esquema sensoriomotor o similar. Las tramas filmicas pretenden hacer sensible el tiempo al espectador a través de la mimesis de los gestos del cuerpo y su movimiento. También señalamos que en las escenas existen nudos o tiempos, fuertes y débiles, sístoles y diástoles (como los latidos del corazón nos hacen sensible nuestro tiempo ordinario). Incluso el gag humorístico o el truco de magia reclaman sus tiempos. Ese esquema sensorio-motor se generaliza para hablar del tiempo como sutura entre escenas que funcionan como binomios de causa-efecto. En la película clásica de Billy Wilder, *The apartment* (El Apartamento, 1960), las escenas se asocian como un esquema sensorio-motor de estímulo-respuesta. Al final de una escena queda una pregunta que pretende ser respondida en la siguiente escena.

El Cine Moderno instauró un cortafuego entre el estímulo y la respuesta. Desde la lectura mental del espectador, los personajes de este cine “cortaban” esa conexión, al tiempo que los directores hacían lo propio con la cadena de eslabones causa-efecto del relato hegemónico de Hollywood. Como decimos, paradójicamente, la ruptura de este tiempo orgánico que solo vive en el presente, condujo a la representación del tiempo en el cine y en los personajes. El gran hallazgo de la Psicología de la segunda mitad del siglo XX fue refutar el dualismo cartesiano de emoción y razón. De ahí la popularización posterior del concepto de inteligencia emocional, que pretende aunar la imagen-movimiento (que es un reflejo sensorio-motor creado por el hábito) y la imagen-tiempo (que es una reflexión pura, en la que “le schème sensori-moteur est brisé”, el esquema sensorio-motor se rompe). Cuando se rompen los hábitos a los que nos sujetamos cada día, necesitamos pensar, de pronto nos hacemos conscientes de nuestra mente y el tiempo se hace presente. Nuestros personajes tienen que detenerse porque el esquema no ha funcionado. Tienen que lidiar con sus emociones. Aparece entonces en la mente del espectador la abstracción del tiempo. “L’image-temps vient rompre avec l’Habitue et fait entrer le personnage dans la dimension du temps: «un morceau de temps à l’état pur”³. Algo parecido tiene entre manos el director de la película cuando aborda un elemento nuevo que no expresa con los códigos tradicionales de causa-efecto o unidad de acción, tiempo y lugar que ha aprendido en su vida y ha visto representados en el cine clásico.

Deleuze sostenía que el cine había evolucionado hasta representar el tiempo como una abstracción pura, que se desliga de los esquemas sensorio-motores y la racionalidad de las causas-efectos del Modo de Representación Institucional (Bürch, 1985). El Cine

³ La imagen-tiempo rompe el hábito e introduce al personaje en la dimensión temporal: un trozo de tiempo en estado puro (Deleuze).

Moderno se desvincula de esos esquemas y elimina sus andamios “físicos/espaciales” para construir la imagen-tiempo; no representa el tiempo como correlato de movimientos físicos o cadenas de causas y efectos sino que lo abstrae precisamente de la ruptura de los esquemas clásicos (como ocurre, por ejemplo, en una película como *El espíritu de la colmena*, 1973).

Esta forma de entender el paso de esquemas motores a esquemas abstractos se relaciona también con la investigación de Piaget sobre la psicología evolutiva, en concreto, con la forma en que el niño desarrolla su concepción del tiempo. Pensar implica pensar el tiempo. Un niño pequeño no “entiende” el tiempo. Sus mayores se lo muestran haciéndole mirar un reloj y diciéndole que el barrido de un par de agujas en un círculo es una forma de sentirlo. Se apoya en un análogo espacial para contemplar un concepto no-espacial. Abstracto remite a la acción de separar (en su raíz latina) el concepto de tiempo del de espacio. Según Deleuze, históricamente las guerras mundiales produjeron un efecto en nuestra forma cultural de contemplar el tiempo, a saber, una ruptura de la confianza en el hábito, en el presente, en el cuerpo, en el reflejo y en la intuición del cuerpo. En la terminología de Piaget, parece como si el cine hubiera superado una etapa infantil y tras ella, en la adolescencia, comenzase a abstraer el tiempo. La guerra provocó la ruptura de los esquemas racionales sensorio-motores de la gente y, asociados a ellos, las motivaciones. Supone entonces Deleuze que existe una causa motivacional/emocional para la aparición de esa necesidad expresiva de abstraer el tiempo cinematográfico: la incapacidad de representar de forma racional el relato de la guerra o cualquier relato traumático de la Cultura.

Los personajes del cine moderno ya no encadenan de igual manera los esquemas sensorio-motores (en la puesta en escena) pero, aún más, el propio relato, como trama tejida por el autor, tampoco lo hace, es decir, deja de conectar unidades como eslabones de una cadena que representa el tiempo. Para los personajes, la racionalidad del esquema causa-efecto se ha roto. Para el director de la película también. Así el Cine Moderno hace emerger doblemente la imagen-tiempo: en sus personajes y en la (dis)continuidad de las escenas. Serán ejemplos de ello la *Nouvelle Vague* francesa y el Neorrealismo italiano.

Bordwell critica la distinción imagen-movimiento e imagen-tiempo, arguyendo que está copiada de Bazin. El autor estadounidense viene a subrayar la distinción clásico-moderno desde la psicología cognitiva, señalando que los personajes modernos ya no tienen una motivación tan clara como en el cine hollywoodiense, pero además, el director decide “incomunicarlos” respecto a los espectadores (o reducir su comunicabilidad). Los protagonistas de Federico Fellini (*La Dolce Vita*, 1960) o de Luchino Visconti (*Mort à Venise*, 1971) “sont désenchantés, ils refusent d’agir, de choisir”. Esto último sería tema para otro texto. Ahora nos centraremos en cómo visibilizar cuantitativamente la distinción cinematográfica que estamos tratando.

Análisis del Cine Clásico y Moderno

Hemos distinguido entre Cine Clásico y Moderno en relación a la conducta de los personajes y sus cogniciones y lo hemos relacionado con el tiempo y otras variables como lo temático o narrativo, el montaje horizontal o vertical, etc. Ahora toca comprobar si esos parámetros que hemos descrito intuitivamente como propios de un cine son realmente característicos y definitorios. Para ello traduciremos esas variables a etiquetas empleadas para la descripción de películas en Bases de Datos, en concreto, en Internet Movie Data Base. Vamos a comparar planos subjetivos, auricularización del pensamiento, flashbacks y una variable reflexiva que tiene que ver con la idea de romper la cuarta pared y destruir la ilusión de representación. Tomaremos 1945 como una fecha aproximada para distinguir entre ambos cines.

Planos subjetivos puros

Una búsqueda de films con planos subjetivos puros arroja un resultado revelador. En la época que consideramos como cine clásico (1900-1945), encontramos solo seis películas que incluyan este tipo de plano, frente a las 886 que se indican para el período moderno (Gráfico 1).

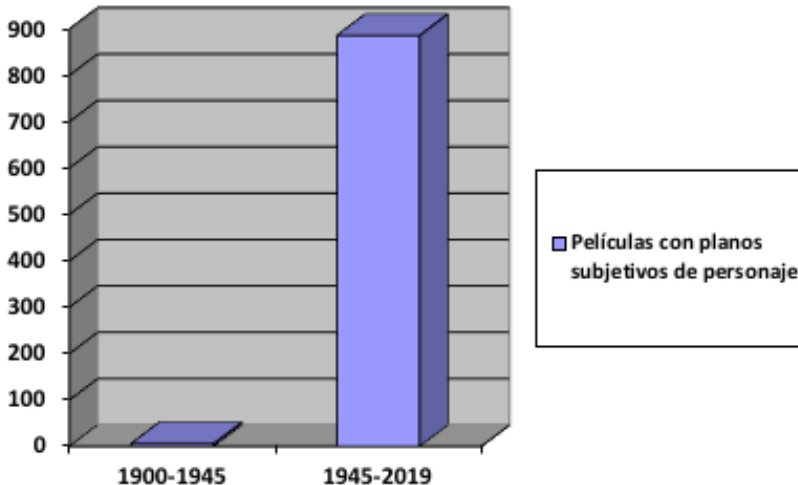


Gráfico 1: Planos Subjetivos presentes en el Cine Clásico y Moderno
Fuente: Elaboración propia a partir de estadísticas de Internet Movie Data Base

Auricularización de cogniciones

Antes de 1945 solo existen tres películas que incluyan una voz interna para los pensamientos de un personaje (y una es de animación). A partir de 1945, aparecen más de 150. En el paradigma clásico no estaba de moda la auricularización del pensamiento interno. Se trata de un cine muy conductista. El pensamiento como tal no era objeto de focalización. En general, la narración en voice-over es menos corriente en el cine clásico, incluso en números relativos a la cantidad de películas estrenadas. Es cierto que la Voice Over también se emplea para narrar la acción y, en este caso, la diferencia no es tan abultada en porcentaje.

Períodos de tiempo	1900-1945	1946-2019
Películas estrenadas	174.804	895.037
Voice-over (narración)	257	5.497
Porcentaje Voice-Over (Narración)	0.14%	0.61%
Voice-over (pensamientos internos)	3	169
Porcentaje Voice-Over (pensamiento)	0.00001%	0.0001%

Tabla 1: Films con Voice-over para Narración o Expresión de pensamientos internos.

Fuente: Elaboración propia a partir de estadísticas de InternetMovie Data Base

Flashbacks/flashforwards

El Cine Clásico empleó el recurso al Flashback en una proporción menor que el Moderno (Tabla 2). En porcentajes, por cada mil películas estrenadas, no llegan a dos las que contenían un flashback, siempre motivados como recuerdo de un personaje. En el Cine Moderno esta cifra se multiplica por más de nueve veces. Además, la naturaleza del flashback moderno ya no solo atiende a la motivación de la memoria de un personaje, sino que también se relaciona con la necesidad del autor de saltar hacia atrás en la trama.

El flashforward es aún mucho más escaso en el Cine Clásico. Solo en catorce ocasiones es empleado, mientras que en el Moderno la cifra sobrepasa los mil cuatrocientos casos.

Períodos de tiempo	1900-1945	1946-2019
Películas estrenadas	174.804	895.037
Flashback	265 (208 después de la llegada del sonoro)	12.703
Porcentaje flashbacks	0.15%	1.41%
Flashforward	14	1.439

Tabla 2: Films con Flashbacks y Flashforward
Fuente: Elaboración propia a partir de estadísticas de Internet Movie Data Base

Dirigirse al espectador ignorando la Cuarta Pared

Si hay algo que distingue el Cine Clásico del Moderno es la convención de la Cuarta Pared, heredada de la representación teatral, que viene a constituir un elemento básico en la retórica Clásica, donde el productor invita al espectador a zambullirse en la acción de la trama fílmica. El Cine Clásico, como la Paleotelevisión, es una ventana, dirá Eco; desde el punto de vista teatral, será una estancia a la que se ha sustraído una pared para que la burguesía decimonónica pueda observar lo que ocurre dentro; se ha derrumbado la Cuarta Pared. El Cine Moderno presume de acabar con la Cuarta Pared y revelar el artificio de la representación, en vez de seguir las reglas de la mimesis que invisibiliza al autor. Para acabar con la Cuarta Pared hay muchos métodos (Tabla 3), pero uno muy directo es girarse hacia el espectador y hablarle directamente o, en el caso del cine, mirar directamente al agujero por donde la imagen se cuelga y llega al espectador, es decir, mirar al objetivo de la cámara.

Una búsqueda en IMDB de la expresión "Hablar a la cámara" (Gráfico 2) arroja más de 1.500 títulos cinematográficos (1.574). Siguiendo la lógica expresada de tomar como Cine Clásico el producido hasta 1945, contamos con que, de esos títulos, solo 12 entran en este grupo, es decir, no llega al 1% del total (0,76%).

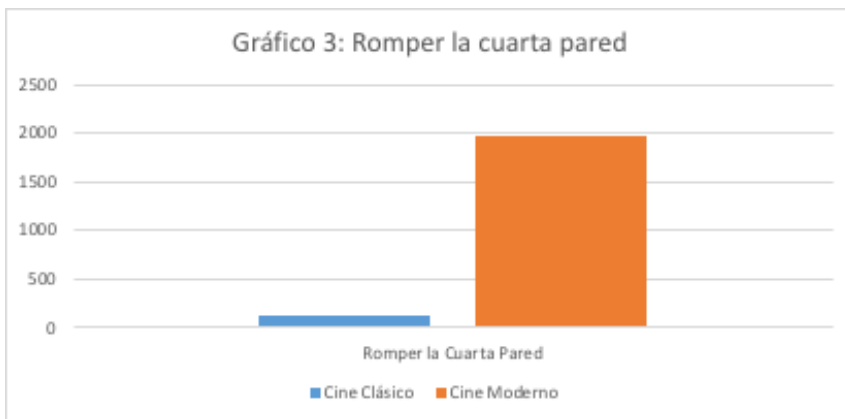
	Cine Clásico	Cine Moderno
Hablar a la cámara	12	1.562
Romper la cuarta pared	135	1979
Cámara en mano	1	385

Tabla 3: Hablar a cámara o romper la cuarta pared
Fuente: Elaboración propia a partir de estadísticas de Internet Movie Data Base

De esos 12 títulos, 10 de ellos son considerados dentro del género de la comedia, aunque estas categorizaciones no son excluyentes y tenemos que hay 4 películas de animación, dos documentales, dos películas bélicas, 8 cortos, 3 películas familiares, 2 musicales y una comedia romántica. En general, la comedia es el género especialmente relacionado con mirar a la cámara.



Hemos hablado de romper la cuarta pared (Gráfico 3). IMDB también incluye esta categoría. Aparecen en ella 2.114 títulos. Si escogemos el período del que hemos denominado Cine Clásico, el resultado es de 135 títulos.



En buena lógica, mirar a la cámara o hablarle correlaciona con la idea de tumbar la cuarta pared. Para poder mirar a la cámara es condición necesaria que no haya una pared por medio. Otra cuestión más compleja es el uso de la cámara en mano y el cine moderno.



Otra variable que destaca la diferencia entre la producción del Cine Clásico y el Moderno tiene que ver con la forma en que se usa la cámara (Gráfico 4). La cámara en mano es una técnica moderna, que solo tiene un ejemplo en la historia del cine anterior a 1945 (Lindbergh em Portugal, 1933).

Conclusiones

El Cine Conductista correlaciona con la utilización de los planos subjetivos, la auricularización de las cogniciones, el flashback/flashforward y los parámetros reflexivos relacionados con “tirar la cuarta pared”. Aunque se trata de una correlación, la coincidencia histórica de la representación de los estados mentales en el Cine y la aparición de una Psicología Cognitiva apuntan hacia la idea expresada por Deleuze de que el Cine no solo es una forma de representación, sino que, además, nos permite pensar el *tiempo* de nuevas maneras.

Completando esta cuestión, nos permite abordar el tema de la conciencia. No podemos estar seguros de que exista una similitud entre nuestra mente y la del resto de humanos. Para Wittgenstein, hablar de la mente es como hacerlo de una caja en la que cada uno tiene algo dentro a lo que se puede llamar “escarabajo”. «Nadie puede mirar dentro de la caja del otro, y todos dicen que saben lo que es un escarabajo simplemente mirando su propio escarabajo... Es bastante probable que cualquiera tuviera algo distinto en su caja..., la caja podría, incluso, estar vacía». (Humphrey, 1993).

Prospectivamente, habría que buscar una explicación en relación a los conceptos acuñados por Deleuze, por una parte, y Bordwell, por otra. Nos referimos a la expresión de la subjetividad, el manejo del tiempo, la invisibilidad de la enunciación, que correlacionan con una forma de convertir la materia expresiva del cine, las imágenes, en algo que parece apuntar hacia la hipótesis de que, no solo a nivel intuitivo, existe una brecha estética, poética y retórica entre el Cine anterior y posterior a la mitad del siglo XX, sino que cuantitativamente, estas diferencias tienen sentido.

Bibliografía

Barthes, R. (1964). *Elements of Semiology*. *Elements of Semiology*. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>

Bergson, H. (1939). *Matière et mémoire : Essai sur la relation du corps à l'esprit*. *Psychological Review*. <https://doi.org/10.1016/j.ijgo.2015.05.019>

Bordwell, D. (2012). *Poetics of cinema*. *Poetics of Cinema*. <https://doi.org/10.4324/9780203941898>

Bürch, N. (1985). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.

Dacynger, K., & Rush, J. (2013). *Alternative Scriptwriting. Rewriting the Hollywood Formula*. Taylor & Francis.

Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The Time Image*. In Athlone Press.

Eco, U. (1983). *La transparencia perdida*. In *La estrategia de la ilusión*.

Frith, U., & Happé, F. (1994). *Autism: beyond "theory of mind."* *Cognition*. [https://doi.org/10.1016/0010-0277\(94\)90024-8](https://doi.org/10.1016/0010-0277(94)90024-8)

Humphrey, N. (1993). *La mirada interior*. Madrid: Alianza Editorial.

Nogueira, L. (2010). *Planificação e Montagem*. Livros LabCom.

Piaget, J. (1972). *Intellectual evolution from adolescence to adulthood*. *Human Development*. <https://doi.org/10.1159/000271225>

Sánchez-Noriega, J. L. (2000). *De la Literatura al Cine: Teoría y Análisis de la Adaptación*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Stam, R. (2001). *Teorías del cine: Una introducción*. Paidós comunicación.

Thomas, F.-N., & Turner, M. (2007). *Clear and Simple as the Truth: Writing Classic Prose*. *College Composition and Communication*. <https://doi.org/10.2307/358422>