

Análisis de *The End of Evangelion*: Ikari Shinji y la negación del recorrido del héroe¹

Rodrigo Ayala | Omar Palacios

Resumen

Esta investigación se centra en el análisis del protagonista de la película *The End of Evangelion*, el cual será estudiado mediante de los conceptos planteados por Joseph Campbell en su texto *El héroe de las mil caras*, así como a través del cuadrado semiótico y los programas narrativos, planteados por Algirdas Greimás.

Abstract

This investigation will be centered on the analysis of the protagonist of the film *The End of Evangelion*, who will be studied through the concepts established by Joseph Campbell in his book *The Hero of a Thousand Faces* and through the use of Algirdas Greimas's semiotic square and narrative programs.

Palabras clave

Greimás / Evangelion / semiótica narrativa / programa narrativo

¹ Segundo puesto de la categoría Intermedio. Profesor: Jose Carlos Cabrejo. Curso: Semiótica narrativa, dictado durante el 2018.

1. Introducción

El objetivo principal de esta investigación es realizar un análisis de la personalidad y actitudes presentes en Ikari Shinji, protagonista de *The End of Evangelion*, pues consideramos que las características de este personaje contravienen el esquema clásico del héroe planteado por Joseph Campbell en su teoría del mito. Es así que, a partir de un análisis del personaje y su desenvolvimiento en la narrativa de la película, evaluaremos a Shinji como un personaje que rompe con dicho esquema. Para esto, utilizaremos el cuadrado semiótico y el programa narrativo —métodos analíticos propuestos por Greimás (1982) —como herramientas de estudio para así poder analizar al protagonista de *The End of Evangelion*.

Dicha herramienta de análisis se enmarca en el recorrido generativo de la semiótica greimassiana, razón por la cual es útil establecer el marco de dicha teoría. Algirdas Greimás (1982) establece tres ejes alrededor de los cuales el recorrido generativo se define: a) el texto (definido como todo objeto de sentido con una finalidad determinada); b) el discurso (o una interpretación en acto presupuesta por el enunciado), en otras palabras, las conclusiones respecto del enunciador o enunciatario del texto son posibles a partir de la existencia, en primera instancia, del objeto a analizar; y c) el relato (o la sucesión de transformaciones de estado que encontramos al interior de un texto). Respecto de los principios del recorrido generativo (pertinencia, inmanencia e inteligibilidad), enfatizamos en la importancia de la inmanencia, o aquello que está ‘más aquí’ en relación a un texto. Dicho de otro modo, este principio indica que solo lo que se encuentra en el texto es de interés para el análisis semiótico.

Sin embargo, cabe mencionar que los elementos que trascienden al texto, como las experiencias de la vida del autor de una novela, sí pueden ser de interés de la disciplina en base a cómo se plasman en el texto. Esto se conoce como acto de referencia.

En cuanto al método a utilizar, el cuadrado semiótico permite analizar las

transformaciones de estado y los estadios intermedios más complejos que se encuentran en un texto, a fin de encontrar significados implícitos, ocultos. En este caso estudiaremos las transformaciones de estado que el protagonista atraviesa en el desarrollo de la película.

El cuadrado semiótico es construido a partir de la oposición de dos semas agrupados bajo un clasema que los comprende a ambos en una categoría bajo un contexto determinado y dicotómico, y el posterior establecimiento de las negaciones de los semas elegidos. Por ejemplo, /género/ es el clasema de /masculino/ (S1) y /femenino/ (S2), y sus negaciones son /no masculino/ (~S1) y /no femenino/ (~S2), respectivamente. Además, es importante indicar que las negaciones funcionan como “puntos de paso” entre los semas opuestos en el cuadrado: el sema de /femenino/ sólo podrá volverse /masculino/ si, primero, atraviesa la negación de sí mismo en /no femenino/. Sin embargo, los cuatro términos presentes en el cuadrado semiótico tienen características particulares que los diferencian entre sí.

De la misma manera, basaremos nuestro análisis del personaje en la teoría del recorrido del héroe, o el monomito, propuesta por Joseph Campbell (2008) en su texto *The Hero with a Thousand Faces*. En este libro, el autor plantea que el arquetipo del héroe es un elemento narrativo y simbólico que se encuentra presente de forma transversal a los mitos y culturas del mundo a lo largo de la historia, sin importar el contexto histórico, social o cultural en el que estas historias hayan sido creadas (Campbell, J. 2008). Además de esto, la realización de programas narrativos, los cuales se definen como una serie de sintagmas variables en longitud que buscan presentar una serie de hechos que crean un cambio en uno o más personajes dentro de un relato (Peña,1994). El uso de estas teorías nos servirá para complementar el estudio del personaje que realizaremos con el cuadro semiótico.

Así, firmamos que Shinji se configura como un objeto de estudio interesante en razón de que; al contrario del esquema de héroe circunscrito al monomito que Campbell (2008) encuentra en el budismo, Antiguo Testamento, la mitología griega,

entre otras; Shinji es un personaje que atraviesa estadios que contravienen al esquema clásico del héroe que propone el autor.

Con esta investigación buscamos explorar un personaje que contraviene el arquetipo del héroe. Adicionalmente, este proyecto se caracteriza por ser académicamente original, pues existe un vacío académico creado a partir de la inexistencia de estudios semióticos alrededor de la película elegida. El presente trabajo se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿es Ikari Shinji un personaje que contradice el arquetipo del héroe descrito por Joseph Campbell? A modo de respuesta, planteamos la siguiente hipótesis: Ikari Shinji contraviene el esquema clásico del héroe propuesto por Joseph Campbell, puesto que su personalidad, actitudes y estadios de *evasión* o *parálisis* lo configuran como un personaje que contraviene el recorrido del héroe.

2. Materiales y métodos

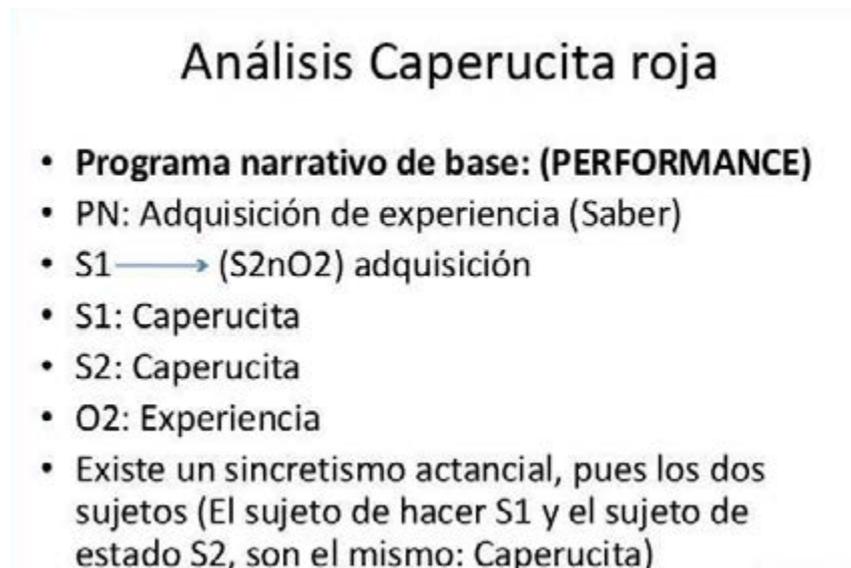
Para poder realizar el análisis planteado y cumplir todos los objetivos para la presente investigación, decidimos hacer uso de una serie de métodos de trabajo.

En primer lugar, realizamos múltiples visionados de *The End of Evangelion* para así poder obtener un resumen de las acciones realizadas por Shinji durante toda la película, así como las razones y motivaciones que tiene para su comportamiento a fin de facilitar nuestro análisis del objeto de estudio. Seguido de esto, hicimos uso del recorrido del héroe planteado por Joseph Campbell (2008), indicando cada una de sus etapas en la película.

A continuación, realizamos un análisis que indique las contradicciones que Ikari Shinji presenta en los estadios del recorrido del héroe que fueron previamente definidos a través de la referencia de los hechos narrados en la película. Esto permitió demostrar el cumplimiento o negación de las etapas del recorrido del héroe en *The End of Evangelion*. Además de esto, hicimos uso de los programas na-

rrativos, los cuales se entienden como sintagmas simples de longitud variable que presentan una serie de hechos simples que generen un cambio o transformación en uno o más personajes (Peña,1994). Estos mismos permitirán un análisis más profundo de cada uno de los estadios para así llegar a los resultados necesarios para nuestras conclusiones.

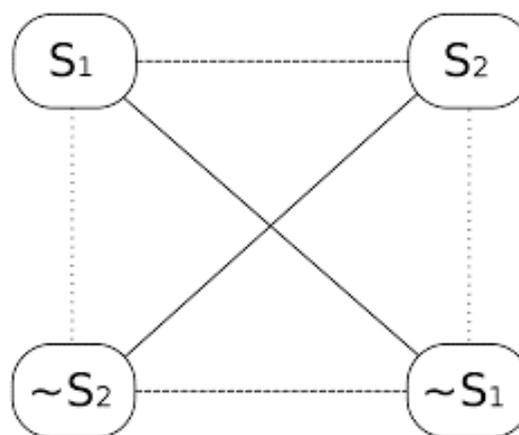
Figura 1. Programa Narrativo (Caperucita Roja).



Fuente: Ramírez, G., 2013

Por otro lado, nos servimos del cuadrado semiótico de la semiótica greimasiana para analizar al protagonista *The End of Evangelion* de forma minuciosa. Este método de estudio comprende al cuadrado semiótico (figura 2) como herramienta para analizar el recorrido de la significación a partir de una dicotomía entre significados opuestos.

Figura 2. Cuadrado semiótico.



Fuente: Wikimedia Commons.

Por ejemplo, los semas (unidades de significado) /vida/ y /muerte/ se encon-

trarán ubicados en S1 y S2 en una relación de oposición. Respectivamente podemos determinar las negaciones de ambos términos, las cuales se encuentran ubicadas en $\sim S2$ y $\sim S1$: /no muerte/ y /no vida/. Una vez completo el cuadrado, es posible analizar un objeto X en un contexto determinado con la finalidad de observar sus transformaciones de estado a lo largo de un texto. En el caso referido, se usará el cuadrado semiótico para analizar los cambios de estado que experimenta Ikari Shinji a lo largo de *The End of Evangelion*. Además, una ventaja comparativa que ofrece esta herramienta en relación a otras disciplinas analíticas, como la estética o el psicoanálisis, es que permite representar gráficamente los ejes analizados por ella. En este caso, nos permitirá realizar una evaluación de todos los estadios que Ikari Shinji atraviesa a lo largo del desarrollo de la película.

Al hacer uso de todas estas herramientas, la investigación se desarrolló adecuadamente, pues estos métodos permitieron realizar una investigación exhaustiva y profunda sobre el personaje de Ikari Shinji, a fin de cumplir el objetivo propuesto para este trabajo y probar la hipótesis planteada.

3. Resultados

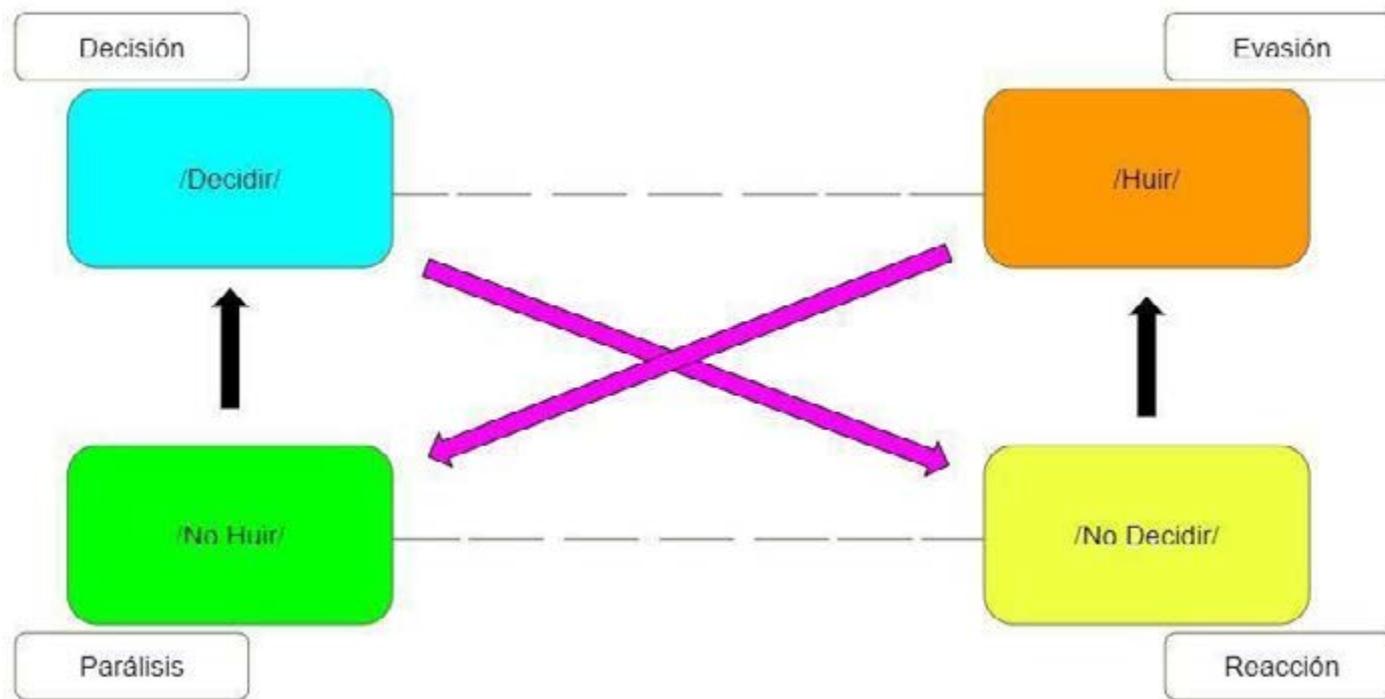
3.1 El cuadrado semiótico de Ikari Shinji

El cuadrado semiótico de Ikari Shinji fue construido en base a la oposición de /Decidir/ y /Huir/, a partir del comportamiento y actitudes del personaje a lo largo de la película, y sus respectivas negaciones, /No Decidir/ y /No huir/.

Es así que hemos establecido cuatro estadios del personaje a lo largo de *The End of Evangelion*:

- *Decisión*
- *Evasión*
- *Parálisis*
- *Reacción*

Figura 3. Cuadrado semiótico de Ikari Shinji.



Fuente: elaboración propia

El eje de **Decisión** indica un estado en el cual el personaje actúa de forma autónoma, en lugar de responder a la presión externa; en otras palabras, el personaje adopta una postura porque así elige hacerlo. Representa el semema /Decidir/. Este eje apenas se presenta en Shinji a lo largo de la película, pues él decide autónomamente en contadas ocasiones. Por ejemplo, cuando él rechaza la instrumentalización, encontramos una **decisión** "auténtica", pues él elige recuperar su humanidad (individualidad) a pesar del dolor que conllevaría su **decisión** (Anno, 1997).

El eje de **Evasión** se corresponde con el comportamiento de Shinji cuando este niega o rechaza sus responsabilidades, a pesar de la importancia de estas para su bien o el de los demás. Este eje expresa el semema /Huir/. Es un estadio recurrente en Shinji a lo largo de la película. Por ejemplo, cuando Shinji se niega a pilotar el EVA-01 para salvar la vida durante el ataque de la JSDF y hace que Misato lo arrastre hacia el ascensor de emergencia (Anno, 1997), Shinji está demostrando el eje de **Evasión**.

Opuesto al estadio de **Decisión**, el eje de **Reacción** refiere al comportamiento y acciones de Shinji cuando este es confrontado por la presión del entorno o un estímulo que lleva a Shinji a comportarse de forma impulsiva. En otras palabras, Shinji

lleva a cabo acciones, pero estas no configuran una “*decisión*”, pues él no las realiza porque él cree en lo que está haciendo. Manifiesta el sema /No Decidir/. En la película, por ejemplo, notamos este eje cuando Shinji pierde el control de sus emociones al ver el cadáver del EVA-02 (Anno, 1997). Esto da inicio al Tercer Impacto.

Opuesto al eje de *Evasión*, el estadio de *Parálisis* se corresponde con el comportamiento de Shinji cuando este duda y se detiene ante un conflicto o necesidad, aunque él es consciente de la importancia de su rol en la resolución del mismo. Expresa el sema de /No Huir/. Por ejemplo, cuando Shinji debe pilotar el EVA-01 en el primer episodio de Neon Genesis Evangelion, él duda y se queja, a pesar de que le advierten que de no hacerlo la humanidad llegaría a su fin (Kobayashi & Anno, 1997).

3.2 Los estadios de Shinji, la negación del recorrido del héroe y los programas narrativos

A continuación, presentaremos una definición de las etapas en el recorrido del héroe de Campbell para contrastarlos el desenvolvimiento narrativo que Ikari Shinji atraviesa en la película. Paralelamente, indicaremos el eje del cuadrado semiótico indicado que el protagonista presenta en cada etapa del viaje. Además, de forma complementaria, plantearemos los programas narrativos de los momentos de la película que contravienen el recorrido del héroe.

-Llamada a la aventura

Es la etapa que da inicio al recorrido del héroe, pues un objeto o hecho revela ante el protagonista un mundo diferente e insospechado. Este nuevo y desconocido mundo obliga al protagonista a dejar atrás su mundo ordinario. En esta película, el llamado a la aventura se presenta cuando las fuerzas de autodefensa japonesa (JSDF) atacan los cuarteles de NERV. El peligro de muerte inminente llama a Shinji a la aventura, a pilotar el EVA-01, para salvar su vida.

-Rechazo a la llamada: *Evasión*

Ante un mundo desconocido, el protagonista rechaza el llamado de la aventura y se refugia en su mundo ordinario. En el caso de la película, cuando Shinji se encuentra bajo una escalera de los cuarteles de NERV, está rechazando la llamada: en lugar de subirse al EVA-01, él se recluye. Esta actitud de Shinji expresa el eje de *Evasión*, pues él rechaza de plano sus responsabilidades.

-Encuentro con el mentor: *Parálisis*

El mentor, una figura heroica que protegerá y preparará al héroe para la aventura, además representa el pilar sobre el cual se basará el protagonista para desarrollarse. A partir de este momento, la película comienza a romper con la estructura narrativa de Campbell. Katsuragi Misato encarna la figura del mentor, pues salva a Shinji de ser ejecutado e intenta motivarlo para que suba al EVA. Sin embargo, al contrario del típico encuentro con el mentor, como Ben Kenobi en *Star Wars: Episode IV* (Kurtz & Lucas, 1977), Shinji no aprende nada tras el encuentro con Misato, pues él se decide a ignorar completamente sus palabras y los intentos de moverlo a la acción. En este momento, Shinji expresa el eje de *Parálisis*, puesto que es consciente de la necesidad de pilotar el EVA-01, pero él se resiste a hacerlo, pues duda de sí mismo.

-Cruce del umbral: *Parálisis*

Llegada esta etapa, el protagonista ya no puede volver al mundo ordinario: se ha embarcado por completo en la aventura hacia lo desconocido, fortalecido por lo aprendido. En el caso de Shinji, esta etapa es también subvertida, pues el personaje no 'cruza' (cuanto verbo activo) el umbral hacia lo desconocido; al contrario, las circunstancias (el ataque de la JSDF) y otros personajes (Misato) lo 'llevan a través'

del umbral (en contra de su voluntad, cabe añadir). Además, Shinji sigue resistiéndose, pues obliga a Misato a arrastrarlo lejos del peligro.

Shinji expresa el eje de *Parálisis* en esta etapa, pues sigue negándose a subir al EVA, a pesar de los peligros que sortea gracias a Misato y el hecho de que subir al EVA-01 es su única alternativa para sobrevivir.

Figura 4: Programa narrativo – Cruce del umbral.

$$F [S2 > (S1 \vee O1 \wedge S2) ; (S1 \vee O2)]$$

F: Funcion transformadora
 (=Obligacion)
 S1: Shinji
 S2: Misato
 O1: Deber
 O2: Decision Autonoma

V: Disjuncion
 Λ: Conjuncion

Fuente: elaboración propia

-Acercamiento y prueba suprema: Reacción

En esta etapa, el héroe atraviesa pruebas que lo llevan hacia el clímax de su aventura, momento en el cual deberá usar todo lo aprendido en su aventura para superarlo. En la película, Shinji entra por fin al EVA-01 y sale a la superficie: está a salvo. Sin embargo, cuando él ve el cadáver del EVA-02, Shinji pierde el control de sus emociones y del EVA-01, en consecuencia. Su estado frenético permite que el EVA-01 sea usado para iniciar el Tercer Impacto, lo que acabaría con la humanidad. En esta etapa, Shinji se ubica en el eje de *Reacción*, pues él está reaccionando de forma impulsiva ante los estímulos del entorno, no porque el elija comportarse de esa manera.

Figura 6. Programa narrativo – Acercamiento y prueba suprema.

$$F [S1 \longrightarrow (S1 \wedge O1) ; (O2 \vee S1 \vee O3)]$$

F: Funcion transformadora (=reaccion)
 S1: Shinji
 O1: Eva - 01
 O2: Control Emocional
 O3: Humanidad

V: Disjuncion
 Λ: Conjuncion

Fuente: elaboración propia

-Recompensa: entre *Decisión* y *Reacción*

Llegado este punto, el héroe recibe una recompensa por sus acciones, sea esta material o simbólica. En esta etapa, se desarrolla el proyecto de instrumentalización humana, en el cual toda la humanidad pierde su corporeidad y es aglutinada en un mar de LCL. Explícitamente hablando, esta es la ‘recompensa’ de Shinji (una sanción a sus acciones previas), pero difícilmente la denominaríamos como tal, pues él no realizó acciones para hacerse merecedor de esta. Respecto del cuadro semiótico, Shinji se encontraría entre *Decisión* y *Reacción*, pues él no controla el desarrollo del Tercer Impacto, pero su impulsiva *reacción* en la etapa previa fue el causal del mismo.

Figura 7. Programa narrativo - Recompensa.

$$F[S_1 \rightarrow (O_1 \vee S_1 \vee O_2)]$$

F: Funcion transformadora (=transformacion)

S₁: Shinji

O₁: Recomenpensa

O₂: Individualidad

V: Disjuncion
 Λ: Conjuncion

Fuente: elaboración propia

-Prueba final y nueva resurrección: *Decisión*

Con la recompensa en sus manos, el héroe emprende el regreso a casa, pero antes deberá enfrentarse a un último reto. Para superarlo, el héroe tiene que dejar atrás su antiguo yo: su psique de niño deberá morir para poder volverse un adulto responsable (Campbell & Moyers, 2011).

En esta etapa, Shinji, que ya forma parte de la existencia colectiva de la humanidad, es confrontado por su subconsciente acerca del sentido de su vida, la felicidad que sentía junto a quienes lo rodeaban y el dolor que le causaría volver a la individualidad (corporeidad). Shinji elige rechazar la instrumentalización humana y volver a ser un individuo. El protagonista expresa el eje de *Decisión*, pues por

primera vez él toma una *decisión* autónoma: “Aún así, deseo verlos nuevamente, porque estoy seguro de que mis sentimientos eran reales” (Anno, 1997).

Figura 8. Programa narrativo: prueba final y nueva resurrección.

$$F [S1 > (O3 \wedge S1 \vee O1) ; (S2 \wedge O2)]$$

F: Funcion transformadora (=transformacion)
 S1: Shinji
 O1: Intrumentalizacion
 O2: Humanidad
 O3: Decision autonoma
 V: Disjuncion
 Λ: Conjuncion

Fuente: elaboración propia

-Retorno con el elixir: entre *Decisión* y *Evasión*

Finalmente, el héroe regresa al mundo ordinario con su recompensa y nuevas experiencias. Con la humanidad casi extinta, Shinji no tiene un mundo ordinario al cual regresar y no ha obtenido ninguna recompensa por sus actos. Rodeados por un mar rojo, solo quedan Asuka y él. Intenta ahogarla, pero desiste y llora desconsolado. En la última etapa del viaje del héroe, Shinji se encuentra entre los ejes de *Decisión* y *Evasión*, pues él no lleva a cabo la acción que tenía planteada hacer, y se sume en la tristeza como último alejamiento.

Figura 9. Programa narrativo – Retorno con el elixir.

$$F [(S1 \wedge O1) ; (O3 \vee S1 \wedge O2)]$$

S1: Shinji
 O1: Individualidad / Humanidad
 O2: Tristeza
 O3: Violencia
 V: Disjuncion
 Λ: Conjuncion

Fuente: elaboración propia

Figura 10. El recorrido del héroe de Ikari Shinji.



Fuente: elaboración propia

4. Discusión

En este estudio encontramos una negación de nueve de las doce etapas del recorrido del héroe planteado por Joseph Campbell. Además, es importante observar la presencia mayoritaria de acciones de disyunción dentro de los programas narrativos, planteados en las etapas del recorrido del héroe que son negadas en la película, los cuales presentan el hecho de que la gran mayoría de acciones que Shinji realiza (o no) se deben a la negación de diversas cosas; por ejemplo, negarse a subir al EVA-01 aunque fuese su deber y negarse a adoptar un comportamiento proactivo, a pesar de una inminente amenaza de muerte por el ataque de la JSDF. De la misma manera, en consecuencia del único estadio en el que este personaje toma una **decisión** propia, rechazar la instrumentalización y recuperar su individualidad, Shinji se da cuenta de que no tiene ningún mundo ordinario al cual regresar y que no ha recibido recompensa alguna: Ikari Shinji se sume en un llanto desconsolado.

De la misma manera, el análisis realizado a través del cuadrado semiótico de Ikari Shinji nos presenta cuatro ejes que definen a este mismo personaje, los cuales se representan con los semas /Decidir/ (**Decisión**) y /Huir/ (**Evasión**), así como sus respectivas negaciones, /No Decidir/ (**Parálisis**) y /No huir/ (**Reacción**).

La presencia mayoritaria del estadio de la *Evasión*, el cual se presenta cuando Shinji niega o rechaza sus responsabilidades, nos permite observar y comprender la personalidad de Shinji de manera más profunda, ya que la expresión de este sema permite profundizar en las disyunciones presentadas en el recorrido del héroe ya mencionado; es decir, son una muestra más del rechazo de este personaje al recorrido planteado por Campbell. De la misma manera, es importante considerar el eje extremo de este, el de *Decisión*, en el cual un personaje toma decisiones de manera autónoma, ya que este mismo posee una presencia casi mínima durante todos los estadios del recorrido que Shinji atraviesa a lo largo de la película, siendo el rechazo a la instrumentalización uno de los pocos ejemplos en los que este personaje decide algo de manera personal, a pesar de las consecuencias negativas que esta *decisión* llegó a tener.

Entonces, es posible afirmar que nuestra hipótesis ha sido comprobada: Ikari Shinji, efectivamente, contradice el arquetipo del héroe estudiado por Joseph Campbell, pues su personalidad y actitudes lo configuran como un personaje que contraviene el mito del héroe.

5. Conclusiones

El análisis realizado a través de la comparación de las acciones de Shinji con los estadios del recorrido de héroe, así como observación de las transformaciones que atraviesa a lo largo de la película mediante el cuadrado semiótico y los programas narrativos, demuestran nuestra hipótesis: Ikari Shinji es un personaje que contraviene el esquema propuesto en el recorrido del héroe.

Shinji, si bien atraviesa las tres primeras etapas del viaje del héroe, rompe con este esquema a partir del encuentro con el mentor. Misato encarnaría esta figura en la película, una guía del héroe en su viaje. Sin embargo, Shinji no aprende nada, ni acude a ella para continuar con su aventura: es más, debido a que ella fue a su encuentro, Shinji sobrevive al ataque de la JSDF. En el cruce del umbral, Shinji

vuelve a contradecir el esquema: no se adentra en el mundo desconocido, sino es “llevado a través” de este cuando Misato lo salva del peligro cuando lo empuja al interior del ascensor de emergencias. El rompimiento con el esquema de Campbell se confirma nuevamente al desarrollar los programas narrativos de los estadios rechazados, pues podemos observar que Shinji presenta frecuentemente una serie de disyunciones y rechazos, tanto en deber como en su propia vida a lo largo de la película.

Estas rupturas narrativas lo llevan al último estadio del viaje del héroe: el retorno con el elixir. Sin embargo, esta etapa es también negada, pues Shinji nunca obtuvo una recompensa y tampoco tenía ningún mundo ordinario al cual volver. El objetivo de analizar a Shinji y cómo este contraviene el esquema del mito del héroe de Campbell ha sido cumplido.

Paralelamente, el cuadrado semiótico permitió evaluar los cuatro estadios narrativos que Shinji recorre en la película: *decisión* y *evasión*, *parálisis* y *reacción*. Estos ejes fueron establecidos en base a la personalidad y actitudes que este asume a lo largo de la película, y representan a los semas /Decidir/ y /Huir/, junto a las respectivas negaciones. Estos estadios fundamentan el recorrido antimítico que realiza el personaje durante la película y permiten analizar de forma minuciosa la negación del mito de Campbell que Shinji representa.

Para futuras investigaciones, sería de interés estudiar a Ikari Shinji como personaje típico, pues la tipicidad de un personaje lo configura como una fórmula creíble y disfrutable a un tiempo, resultando en un personaje con el que la audiencia puede identificarse fácilmente.

Referencias

- Anno, H. (Productor) & Anno, H. (Director). (1997). *Neon Genesis Evangelion* [Programa de televisión]. Japan: TV Tokyo
- Anno, H. (Director) (1997). *The End of Evangelion* [Película].
- Anno, H. (Director) & Anno, H. (Guionista). (1997 August 20). Angel Attack [Episodio de programa de televisión]. In Kobayashi, N. (Producer), *Neon Genesis Evangelion*. Japan: TV Tokyo.
- Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (Vol. 17). New World Library.
- Campbell, J., & Moyers, B. (2011). *The power of myth*. Anchor.
- Greimas, A. J. & Courtés, J (1982). *Semiótica: diccionario razonado de la teoría del lenguaje*.
- Kurtz, G. (Productor) & Lucas, G. (Director) (1977). *Star Wars: Episode IV – A New Hope* [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox Home Entertainment.
- Peña, Vicente (1994). *El programa narrativo como expresión del valor constitutivo del relato en el spot publicitario audiovisual* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid].
- Ramírez Gomez, G. (05 de Noviembre de 2013). *Análisis narrativo caperucita*. <https://es.slideshare.net/gonzaramirezg/anlisis-narrativo-caperucita>