

INSIDE OUT - PIXAR

Trayectoria y estrategias en una historia de éxito



Trabajo realizado por:

José Francisco Domínguez Reyes

Dirigido por:

Domingo Sola Antequera

Grado en Historia del Arte - Universidad de La Laguna

2015-2016

Índice

INTRODUCCIÓN.....	3
Metodología y referencias.....	4
PRIMERA PARTE	6
Introducción	6
Origen y cultura creativa.....	6
Filmografía e historia de la compañía. Recepción de la crítica y el público	10
<i>Toy Story (Toy Story, John Lasseter 1995)</i>	10
<i>A Bug's Life (Bichos, una aventura en miniatura, John Lasseter y Andrew Stanton 1998)</i>	12
<i>Toy Story 2 (Toy Story 2, John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich 1999)</i>	13
<i>Monsters, Inc. (Monstruos S.A., Peter Docter, Lee Unkrich y David Silverman 2001)</i>	14
<i>Finding Nemo (Buscando a Nemo, Andrew Stanton y Lee Unkrich 2003)</i>	15
<i>The Incredibles (Los Increíbles, Brad Bird 2005)</i>	16
<i>Cars (Cars, John Lasseter y Joe Ranft, 2006)</i>	17
<i>Ratatouille (Ratatouille, Brad Bird 2007)</i>	19
<i>WALL-E (WALL-E: batallón de limpieza, Andrew Stanton 2008)</i>	20
<i>Up (Up, Pete Docter y Bob Peterson 2009)</i>	21
<i>Toy Story 3 (Toy Story 3, Lee Unkrich 2010)</i>	22
<i>Cars 2 (Cars 2: una aventura de espías, John Lasseter y Brad Lewis 2011)</i>	23
<i>Brave (Brave (Indomable), Brenda Chapman y Mark Andrews 2012)</i>	24
<i>Monsters University (Monstruos University, Dan Scanlon 2013)</i>	25
<i>Inside Out (Del revés, Pete Docter y Ronnie del Carmen 2015)</i>	25
SEGUNDA PARTE	28
Introducción	28
Acto I.....	30
La introducción a los universos diegéticos	30
Acto II.....	40
Personajes y conflictos.....	40
Personajes secundarios.....	51
Las emociones como recurso narrativo	53
Las emociones y la psicología de Inside Out.....	56
Las emociones y el discurso para diferentes niveles de madurez.....	57
Acto III.....	59

Recursos para el cierre de las narraciones	59
CONCLUSIONES	63
REFERENCIAS.....	65

INTRODUCCIÓN

En julio de 2015 acudí al cine a ver la película Inside Out (Del Revés, Pete Docter y Ronnie del Carmen). Debo admitir que su publicidad me cautivó desde el primer tráiler y no me fue difícil convencer a un grupo de amigos que, mediando la veintena, aceptaron la propuesta. A algunos resultaba curioso, si no extraño, que un grupo de adultos decidieran entrar a una sala para ver dibujos animados acompañados de una muchedumbre de niños y familias, e incluso uno de ellos llevó a su hermana pequeña como salvoconducto.

La clave para que un grupo de adultos decidiéramos ir a ver esa película la aportó uno de los allí presentes: “Esto no es la típica película de dibujos animados, es una película de Pixar”.

Como digo, la sala estaba llena de niños y adultos a partes iguales y la película me resultó interesante, por cómo utiliza la psicología para narrar una historia y la reflexión que de ella se puede extraer. Entretenida, por su guion, su buen ritmo y su bello colorido, y, por último, emotiva, por las referencias a la infancia y la presencia de alguna escena de alta intensidad melodramática, capaz de hacerte saltar de la butaca.

Sin embargo, este trabajo no está motivado porque la película me haya resultado interesante, entretenida o emotiva, sino por algo que sucedió en aquella concreta sala de cine y que renovó mi interés por olvidadas películas de la infancia. El acontecimiento revelador consistió en que, cuando la película estaba ya muy avanzada y quizás faltando tan solo la resolución del gran conflicto, un niño de aquellos gritó en la sala:

¡Pero, ¿Quién es el malo?!

Este trabajo trata de hallar respuesta a dos cuestiones que se nos plantearon fruto del visionado del largometraje de animación. La primera es la búsqueda de los recursos que hacen que una película de animación pueda interesar al público infantil y al adulto; la segunda es identificar los elementos que hacen que los filmes de Pixar Animation Studios puedan tener una mayoritaria recepción positiva, tanto de la crítica como del público en general.

Para dar respuesta a estas dos preguntas iniciales, planteamos, por una parte, la ubicación del producto concreto en una trayectoria y, por otra, la identificación de los recursos narrativos presentes en *Inside Out* para estudiar su relación con el resto de su filmografía.

Así, hemos tratado de realizar un recorrido por la trayectoria de la productora cinematográfica teniendo como eje referencial a *Inside Out*. En una primera parte analizaremos la historia de Pixar, desde sus orígenes hasta sus últimos estrenos, en un itinerario marcado por cada una de las películas, que son enfrentadas a la recepción que el público, la crítica y los académicos han hecho de ellas. Para completar este recorrido se ha dedicado un apartado específico que trata las bases de la cultura creativa de la empresa y se ha completado con su relación con las producciones de Walt Disney. En la segunda parte realizaremos un recorrido por las estrategias que, presentes en esta película en concreto, sirven para el trazado de correspondencias y discordancias en la trayectoria de la compañía. Para ello se divide el discurso en tres epígrafes, como tres actos presentan sus líneas narrativas, y se analizan las estrategias que concurren ante el espectador, entre los cuales se destaca: la introducción a los universos diegéticos; la clasificación de los conflictos a que se enfrentan los personajes principales y el papel de los personajes secundarios; la utilización de las emociones y los recursos para dar cierre a las historias.

Metodología y referencias

Se han establecido dos procedimientos opuestos y complementarios para aproximarnos a la trayectoria de la compañía y los elementos seleccionados para su estudio. La elección de estas dos estrategias tiene también origen en el visionado de la película, en donde se plantean dos experiencias discursivas paralelas que se necesitan mutuamente para una comprensión profunda de la parte y el todo. Por eso convive un relato positivamente lineal junto a otro pretendidamente transversal.

En la primera parte, y desde un punto de partida global y cronológico, acudimos a la conexión de los sucesos particulares que construyen la historia de la productora y conducen el discurso desde su origen hasta *Inside Out*. Se toma la presentación de cada uno de los productos de la compañía como estructura del discurso cronológico, a lo que se integran los eventos relacionados con el desarrollo de la empresa y la recepción obtenida en diferentes ámbitos. Para esto, nos hemos apoyado en títulos como *El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story* de Christopher Finch (Barcelona: Lunnweg, 2011) o *Why we love Disney: The power of the Disney brand* de Andi Stein (New York: Peter Lang, 2011), unidos al trabajo documental *The Pixar Story (La historia de Pixar, Leslie Iwerks 2008)*.

Para concretar un discurso objetivo, puesto que la mayoría de fuentes están supeditadas al relato oficial que la compañía ha querido ofrecer de su historia, se indaga en la crítica para así obtener perspectivas independientes y alternativas. Con este objeto, resultan enriquecedoras las reflexiones sobre la trayectoria de la productora o de los directores estrella de la misma, en los fragmentos en que la crítica supera la apreciación de un largometraje en particular. Hemos seleccionado críticas publicadas en periódicos y revistas, principalmente estadounidenses y de distinto alcance como *The New York Times, San Francisco Chronicle, The Hollywood Reporter, Variety o Time*, por diferentes profesionales acreditados como A.O. Scott, Manohla Dargis, Kenneth Turan o Roger Ebert entre otros.

De esta forma, a las monografías, material de video documental y artículos que comparten el relato único, se enfrenta el discurso de la crítica, que además interesa para obtener información sobre el aspecto concreto de la recepción.

Tras haber dado una explicación global y temporalmente lineal de la productora y sus películas en la primera parte, acudimos a la emancipación del discurso por medio de la observación de lo particular, de los recursos concretos presentes en la narración de *Inside Out*, para establecer correspondencias y discordancias con esa filmografía de la compañía.

Por tanto, la referencia fundamental de esta parte son los largometrajes, las fuentes directas a las que asistimos para la extracción de los elementos que nos compete estudiar, unidos al trabajo de la Dra. Pérez Guerrero, que en 2011 presentó su Tesis: *Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010)*.

PRIMERA PARTE

Introducción

Pixar Animation Studios es una productora especializada en cine animado por ordenador. Hace 30 años, en California, el Departamento Gráfico de la división computacional de Lucasfilm se escindió para dar lugar a una nueva compañía. Esta empresa operaría, de manera independiente, durante 20 años, hasta que fue adquirida por The Walt Disney Company en 2006.

Desde 1984, ha estrenado 18 cortometrajes y 17 largometrajes animados, utilizando su propio sistema de software para creación de imágenes tridimensionales: Renderman, que permitiría alta texturización y desenfoque del movimiento, con un resultado suave y natural. En 1995 estrenaría comercialmente su primera película, *Toy Story* (John Lasseter 1995), que se convertiría en el primer largometraje animado por ordenador. Desde entonces, ha venido cosechando éxitos comerciales, críticas positivas, premios para la mayoría de sus filmes, acumulando una media de 600 millones de dólares de recaudación mundial¹. La buena recepción de la crítica se demuestra por su puntuación media de 8.1 en Metascore.com² y ha ganado la mitad de los Óscar que la Academia otorga al mejor largometraje animado, desde que se estableciera la categoría en 2001.³

Pixar es conocida por ofrecer productos de animación *mainstream* de calidad. A pesar de ello, sus películas no están dedicadas exclusivamente al público infantil e intentan dotarse de los recursos necesarios para el entretenimiento de un amplio espectro generacional e intelectual.

Origen y cultura creativa

En el desarrollo de la compañía y hasta la realización del primer largometraje, se debe mencionar la participación incuestionable de tres personajes clave:⁴ Edwin Catmull, como

¹ BOX OFFICE MOJO. *Franchises: Pixar*.

<<http://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=pixar.htm>> [Consulta: 15 de junio de 2016]

² METACRITIC. *Pixar Animation Studios*.

<http://www.metacritic.com/company/pixar-animation-studios?filter-Options=movies&num_items=30&sort_Options=metascore> [Consulta: 5 de junio de 2016]

³ OSCARS. *Awards Databases*.

<<http://www.oscars.org/oscars/awards-databases-0>> [Consulta: 5 de junio de 2016]

⁴ *The Pixar Story (La historia de Pixar, Leslie Iwerks)*. Leslie Iwerks Productions. 2008.

sujeto promotor de avances científicos en computación; John Lasseter, como referencia creativa y promotor de la *Animación CGI (Computer-generated imagery*⁵) y Steve Jobs, como inversor que apostó por la tecnología y la nueva animación.⁶

Edwin Catmull es presidente de los estudios de animación Walt Disney y Pixar desde el momento en que ambas empresas se fusionaron, siendo uno de los responsables del desarrollo técnico que permitió la producción de cine animado digitalmente.⁷ Sería contratado por George Lucas, para Lucasfilm, en 1979, tras haber producido y dirigido la primera película de *Star Wars (La guerra de las Galaxias, 1977)* y Catmull trabajaría, desde la división de computación, mientras se producía la segunda entrega de la saga. Sin embargo, Lucas no estaba interesado en el desarrollo de la animación, por lo que pronto se puso en marcha la venta de la división de trabajo.

John Lasseter fue el primer animador que contrataron en Lucasfilm, cuando se encontraba sin trabajo, tras ser despedido de Walt Disney. Paradójicamente hoy es director de los estudios de animación Pixar, Walt Disney y DisneyToon. Había estudiado en el CalArts, centro fundado por Walt Disney, donde recibió premios de la Academia para estudiantes⁸, entrando muy joven en la compañía como operario de atracciones. Tras licenciarse, su primer logro fue la inclusión de los cambios que, junto a su compañero Glen Keane, propuso para una escena de *The Fox and the Hound (Tod y Toby, Ted Berman, Richard Rich y Art Stevens 1981)*.⁹

Por aquellos años tuvo acceso a las escenas, generadas digitalmente, de la película *TRON (Steven Lisberger 1982)*. En ellas vio las posibilidades que la creación digital permitía para la simulación de profundidad y propuso la utilización de tales recursos para la producción de *The Brave Little Toaster (La tostadora valiente, Jerry Rees 1987)*.¹⁰ Tras rechazarse el proyecto, Lasseter fue despedido.

Sería en este momento cuando le contratase Catmull, presentando en 1984 una versión parcial de *André and Wally B. (Las aventuras de André y Wally B., John Lasseter 1983)*, suponiendo la primera exhibición pública de un cortometraje creado mediante animación

⁵ Imagen generada por ordenador.

⁶ WISE, T.D. (2014). "Creativity and culture at Pixar And Disney: A comparison" en *Journal of the International Academy for Case Studier*. 2014, vol. 20, no. 1, págs. 149-167.

<<http://connection.ebscohost.com/c/case-studies/100277246/creativity-culture-pixar-disney-comparison> [Consulta: 5 de junio de 2016]

⁷ BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y medio, 2003. Pág. 450.

⁸ FINCH, C. (2011). *El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona: Lunnwerg. Págs. 347-351.

⁹ *Idem*.

¹⁰ *The Pixar Story, Op. cit., s.p.*

digital.

Tras su marcha de Apple, Jobs adquiere la compañía que se funda en 1986, con Ed Catmull como presidente y John Lasseter entre los 44 empleados iniciales.¹¹ Ya que la empresa se demostraba insostenible como suministradora de hardware¹², se centraron en producir cortometrajes animados en 3D para llamar la atención de inversores y clientes.¹³ En 1986 presentarían *Luxo Jr. (Lamparita, John Lasseter)*, en el que aparece por primera vez el personaje que se convertiría en imagen corporativa de la compañía; siendo, además, el primer cortometraje animado por ordenador en ser nominado a un Oscar de la Academia, alertando a la industria de las verdaderas posibilidades de la animación por ordenador.



LOGOTIPO en *Toy Story*. Pixar Animation Studios, 1995

En los siguientes años presentaron otros cortometrajes, como *Tin Toy (Tin Toy, John Lasseter 1988)*, que obtuvo el primer Óscar de la compañía y el primero a un corto animado digitalmente;¹⁴ pero a pesar de que los cortometrajes empezaban a cosechar éxito, la empresa tenía problemas económicos, por lo que comenzaría a producir anuncios publicitarios.¹⁵ Su plan era continuar hacia la producción de especiales de televisión, con la vista puesta en conseguir realizar un largo.¹⁶

Mientras tanto, Pixar patentaría el sistema *Renderman*, que pronto se convertiría en el nuevo estándar en efectos especiales,¹⁷ y Walt Disney empezaría a tener interés por colaborar con Pixar, que iba a aportar el desarrollo del sistema CAPS, que trataba digitalmente la imagen generada por el dibujo tradicional. Tal fue el interés de Disney por éste que en 1991

¹¹ Finch, C., *Op. cit.*, pág. 351.

¹² *The Pixar Story, Op. cit., s.p.*

¹³ Finch, C., *Op. cit.*, págs. 348-353.

¹⁴ PIXAR. *Our Story*.

<<http://www.pixar.com/about/Our-Story>> [Consulta: 6 de junio de 2016]

¹⁵ BENDAZZI, G., *Op. cit.*, pág. 452.

¹⁶ Finch, C., *Op. cit.*, pág. 353.

¹⁷ *The Pixar Story, Op. cit., s.p.*

anunciarían un acuerdo de colaboración para realizar un largometraje de animación generado por ordenador,¹⁸ que después se ampliaría a tres. Según este acuerdo, Pixar iba a producir los filmes y recibiría un pequeño porcentaje de las ganancias, mientras que Disney se encargaría de la financiación y distribución de los mismos.

Ya que la empresa iba a dedicarse exclusivamente a la producción de cine animado, Jobs vendió la división de hardware, trasladando el área de producción a Pont Richmond, en California. Será el momento en el que entren a formar parte de Pixar algunos de los que hoy continúan siendo pilares de la compañía, como Andrew Stanton y Pete Docter. La empresa se mantendría realizando anuncios para terceros, de los que se encargaban los jóvenes animadores, mientras la producción de *Toy Story* (John Lasseter 1995) seguía siendo muy lenta, necesitando que, una vez estrenada, fuera un gran éxito.¹⁹

Cultura creativa

Desde sus primeros años, Pixar ha venido construyendo una forma de trabajo propia, de la que se puede extraer su éxito empresarial y creativo. En 2008 la revista *Harvard Business Review* publicó un artículo de Ed Catmull que revelaba las claves de la compañía, una vez probadas sus prácticas durante más de veinte años. Su modo de producción se basaba en dar mucha importancia a tener a los mejores empleados, además de considerar crucial la constante innovación técnica y artística. En ese sentido, nunca han comprado ni guiones ni ideas externas; en lugar de ello su propósito ha sido alentar que una comunidad de artistas se apoyen entre sí y que promuevan las innovaciones técnicas necesarias para el desarrollo de su arte.

La relación entre técnica y arte debe ser continua. La clave para el éxito de la compañía se basa en una buena gestión del talento creativo y el riesgo, partiendo de la base de que el talento es escaso y que el papel de una buena dirección no consiste en prevenir los riesgos, sino en recuperarse tras los errores y prevenir que de éstos surjan problemas mayores. El espacio de trabajo debe ser un lugar seguro para decir la verdad y no temer a hacer crítica del trabajo de los demás, ni de recibir críticas del trabajo propio, para poder desafiar los principios que se dan por sentado.

¹⁸ Pixar, *Op. cit.*, s.p.

¹⁹ Finch, C., *Op. cit.*, págs. 354-356.

A diferencia de la creencia simplista que reduce un buen producto a una buena idea, en Pixar tienen claro que un buen producto surge de la unión de muchas de ellas. El director de un proyecto o el responsable de un aspecto de un proyecto recibe ideas de todos los miembros del equipo y es su responsabilidad gestionar y escoger las buenas sugerencias. De esta forma es mucho más fácil solucionar un problema particular sin depender de que los responsables tengan la clave que lo solucione todo. La creatividad, por tanto, debe estar en cada nivel de la organización y para ello es necesario contar con gente con talento.²⁰

Filmografía e historia de la compañía. Recepción de la crítica y el público

Veamos en las páginas que siguen cómo fue creciendo la empresa película tras película y cómo fue recibida.

Toy Story (Toy Story, John Lasseter 1995)

Aunque, en el apartado tecnológico, la compañía estuviera preparada para producir la película, se presentaron más problemas en lo relativo a la construcción de la historia.

Lasseter buscaba hacer algo distinto a lo que venía haciendo Disney, quería crear una historia de compañeros al estilo de *The Odd Couple (La extraña pareja, Gene Sacks 1968)* o *Midnight Run (Huida a medianoche, Martin Brest 1988)*²¹ y en Disney también alentaban a la creación de una película atrevida, que el público interpretara como algo distinto a sus clásicos productos.²²

Sin embargo, el visionado su primera mitad fue un desastre y los responsables de Disney detuvieron la producción e intentaron tomar el control de la película. Finalmente, se logró un aplazamiento de dos semanas en las que se rehízo por completo.²³

²⁰ CATMULL, E. (2008). "El sello Pixar" en *Harvard Business Review*. 2008, vol. 86, no. 9, págs. 74-85.
<<http://www.bligoo.com/media/users/1/99346/files/El%20sello%20de%20Pixar.pdf>>
[Consulta: 20 de febrero de 2016]

²¹ Finch, C., *Op. cit.*, pág. 359.

²² *The Pixar Story, Op. cit., s.p.*

²³ Wise, T.D., *Op. cit.*, pág. 157.

El guion final, tras ser reescrito en un fin de semana, ofrece un resultado fresco y atractivo que, junto al gran impacto de la nueva animación CGI, impulsaron a la película al éxito, convirtiéndola en la más taquillera de ese año. Además, fue nominada a mejor guion en los Oscar,²⁴ algo que nunca había sucedido para una película de animación²⁵ y John Lasseter recibió en 1996 un premio especial de la Academia por haber impulsado la creación del primer largometraje animado por ordenador.²⁶ La compañía de Emeryville se convertiría así en motor económico de Walt Disney, con recaudaciones incomparables a las que conseguían las producciones de aquella compañía.²⁷



John Lasseter recibe el premio de la Academy of Motion Picture Arts and Sciences, 1996

La crítica destacó su guion para jóvenes y adultos, tanto como su aspecto artificial: *is a gem of fast action, sophisticated wit and inspired comedy. (...) it clicks as a delightful romp, steeped in crazy gags and nutty characters likely to be as appealing to adults as to (...) kids (...)*.²⁸ También se repararía en la agilidad del guion, lleno de gags inteligentes, comparándola con los clásicos de la animación tradicional:²⁹ *This wry, rippingly paced buddy movie is as delightful in its own*

²⁴ Pixar, *Op. cit.*, s.p.

²⁵ Finch, C., *Op. cit.*, pág. 362.

²⁶ Pixar, *Op. cit.*, s.p.

²⁷ STEIN, A. (2011). *Why we love Disney: The power of the Disney Brand*. New York: Peter Lang. Pág. 44.

²⁸ STACK, P. (1995). "Computers `Toy' With Us / Pixar-animated dazzler for all ages" en *San Francisco Chronicle*. 22 de noviembre de 1995.

<<http://www.sfgate.com/movies/article/Computers-Toy-With-Us-Pixar-animated-dazzler-3018933.php>> [Consulta: 3 de junio de 2016] "*es una joya de acción rápida, sofisticado ingenio y comedia inspirada. (...) encaja como un delicioso juego, llena de alocados gags y excéntricos personajes que probablemente sea tan atractivo para los adultos como para (...) los niños.*"

²⁹ *Ibid.*

way as any of Walt Disney's traditional fairy tales. (...) "Toy Story" has more in common with "Lethal Weapon" than classics like "Bambi".³⁰

A Bug's Life (Bichos, una aventura en miniatura, John Lasseter y Andrew Stanton 1998)

El primer acuerdo con Disney reportaba un escaso margen de beneficio a Pixar, así que Steve Jobs negociaría con los primeros hasta lograr ir al 50% en las ganancias, lo que permitirá a la compañía crecer, pasando de los 44 empleados iniciales a los 375 en 1997.³¹

Uno de los mayores problemas que se planteó en *A Bug's Life* fue lograr individualizar y caracterizar a las hormigas protagonistas del resto de la colonia; el otro fue la producción de escenas con multitud de personajes en pantalla.

Estrenada en 1998, su resultado rebosa vitalidad en el tratamiento de los personajes y escenarios. La película integra un humor dedicado al público de diferentes edades, en una narración llena de ritmo y acción. Se trata de una versión aligerada de la fábula de Esopo, *La cigarra y la hormiga*, que se nutre de referencias a películas como *Shichinin no Samurai (Los siete samuráis, Akira Kurosawa 1954)* o *Three Amigos! (Tres amigos, John Landis 1986)*. La película cosechó buenas críticas y una mejor taquilla³², siendo nominada a mejor banda sonora por la Academia.³³

Calificada como genial por la crítica, se destacó su capacidad narrativa y el desarrollo de los personajes. Con ella Pixar elevaría el nivel del género, con un entretenimiento para niños y adultos. "A Bug's Life" is (...) a triumph of storytelling and character development, (...). Pixar Animation Studios has raised the genre to an astonishing new level.³⁴ Tenía una buena combinación de entretenimiento para niños y adultos mientras heredaba características de la tradición Disney, aunque su guion no era suficientemente original: *The characters, however,*

³⁰ KEMPLEY, E. (1995). "'Toy Story': From Plastic to Fantastic" en *Washington Post*. 22 de noviembre de 1995.
<<http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/toystory.htm#kempley>> [Consulta: 3 de junio de 2016] "Esta irónica y desgarradoramente rítmica película de colegas es encantadora a su manera como cualquiera de los cuentos tradicionales de Walt Disney (...) "Toy Story" tiene más en común con "Arma Letal" que con clásicos como "Bambi"."

³¹ Pixar, *Op. cit.*, s.p.

³² Finch, C., *Op. cit.*, págs. 365-366.

³³ Pixar, *Op. cit.*, s.p.

³⁴ STACK, P. (1998). "'Bug's' Has Legs / Cute insect adventure a visual delight" en *San Francisco Chronicle*. 28 denoviembre de 1998.

<<http://www.sfgate.com/movies/article/Bug-s-Has-Legs-Cute-insect-adventure-a-visual-2976395.php>> [Consulta: 3 de junio de 2016] "Bichos es (...) un triunfo de la narración y el desarrollo de personajes, (...). Pixar Animation Studios ha elevado el género a un nuevo y asombroso nivel."

are classic Disney in style and attitude, creating an intriguing effect of old wine in a new bottle (...). Its plot is based upon the oft-recycled theme of a sweet-natured dreamer (...).³⁵

Toy Story 2 (Toy Story 2, John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich 1999)

Cuando comenzaron a trabajar *Toy Story 2*, Lasseter se encontraba en la última fase de producción de *A bug's life* y después realizando tareas de promoción. A su vuelta quedó defraudado por el trabajo que se había hecho hasta entonces y decidió rehacer toda la película, asumiendo la dirección.³⁶

El filme narra una aventura para recuperar al juguete protagonista, Woody, que ha sido robado, pero el objetivo se va complicando hasta culminar con una espectacular escena de acción final durante el despegue de un vuelo internacional.³⁷

Toy Story 2 logró alcanzar la segunda plaza entre las películas de animación más taquilleras, solo superada por *The Lion King (El rey león, Roger Allers y Rob Minkoff 1994)*;³⁸ además obtendría el logro de ser la primera secuela animada en obtener mayores ingresos por taquilla que su entrega original. Su éxito fue celebrado en la sede nueva sede en Emeryville, donde continuarían forjando su modelo de comunidad creativa y espacio para la diversión y los encuentros fortuitos.³⁹

La crítica llegó a decir que superaba a la original y que mejoraba su resultado visual, mientras destacaba el conflicto personal al que se enfrenta el protagonista: *This riveting dilemma is just one of many great features in "Toy Story 2"(...).They create a perfect fusion of genuinely affecting narrative and gut-creasing comedy.*⁴⁰ Asimismo destacarían su capacidad para

³⁵ SMITH, R. (1998). "A Bug's Life" en *The austin chronicle*. 27 de noviembre de 1998. <<http://www.austinchronicle.com/calendar/film/1998-11-27/140122>> [Consulta: 3 de junio de 2016] "*Los personajes, sin embargo, son como los clásicos de Disney en estilo y actitud, creando un efecto interesante de vino viejo en botella nueva (...). Su trama se basa en el tema tantas veces reciclado de un soñador con carácter dulce.*"

³⁶ Finch, C., *Op. cit.*, pág. 369.

³⁷ IMDB. *Synopsis for Toy Story 2*. <http://www.imdb.com/title/tt0120363/synopsis?ref_=tt_ql_str_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]

³⁸ Finch, C., *Op. cit.*, págs. 369-370

³⁹ *The Pixar Story, Op. cit.*, s.p.

⁴⁰ HOWE, D. (1998). "'Toy Story 2': New and Improved" en *Washington Post*. 26 de noviembre de 1998. <<http://www.washingtonpost.com/wp-srv/entertainment/movies/reviews/toystory2howe.htm>> [Consulta: 3 de junio de 2016] "*Este fascinante dilema es sólo una de las muchas importantes características de "Toy Story 2" (...). Crean una fusión perfecta entre narrativa realmente afectiva y comedia de carcajadas.*"

entretener tanto a niños como adultos: *This cutting-edge animation franchise still has the power to enchant children while keeping adults entertained.*⁴¹

Monsters, Inc. (Monstruos S.A., Peter Docter, Lee Unkrich y David Silverman 2001)

Fue ésta la primera película dirigida por Pete Docter, que había sido contratado como animador y participado en las anteriores entregas.⁴² La película giraba en torno a la idea de asignar a los monstruos el mismo miedo a los niños que los jóvenes tienen hacia ellos. Los protagonistas de la historia trabajan en la compañía energética de Mostruopolis, que produce electricidad a través de los gritos de terror de los niños humanos, a cuyo mundo se accede por unas puertas especiales.

La película supuso un reto importante, especialmente en cuanto a la renderización de las texturas de los diferentes monstruos y de Sully en particular, que luce una infinidad de pelos con una calidad visual nunca vista hasta el momento.⁴³

Monstruos S.A. recaudó 100 millones en EEUU en solo nueve días, estableciendo un nuevo récord para la industria de la animación, recibiendo además tres nominaciones a los Oscar, entre ellas a la nueva categoría de mejor largometraje animado. Este nuevo éxito hará que Pixar deje de ser una pequeña compañía y crezca hasta los 600 empleados.⁴⁴

La crítica insistiría en que, a diferencia de otros filmes, su target se dirigía a un público infantil: *This is a standout pleasure trip for preschoolers up through the early grades, and there's nothing wrong with that. It is not, however, a complete triumph for all ages.*⁴⁵ Incluso apreciarían que, siendo tan solo su cuarta película, hubieran creado un estilo propio que otros intentaban imitar sin lograr su nivel de detallismo y excelencia: *Pixar has created a genre that*

⁴¹ MASLIN, J. (1999). "Toy Story 2: Animated Sequel Finds New Level of Imagination" en *The New York Times*. 24 de noviembre de 1999.
<<http://www.nytimes.com/library/film/112499toy-film-review.html>> [Consulta: 3 de junio de 2016] "*Esta franquicia de animación de última generación todavía tiene el poder de encantar a los niños mientras se mantiene adultos entretenidos.*"

⁴² Finch, C., *Op. cit.*, pág. 370-71

⁴³ *Ídem.*

⁴⁴ Pixar, *Op. cit.*, s.p.

⁴⁵ CLARK, M. (2001). "'Monsters, Inc.' yields dividends" en *USA Today*. 11 de mayo de 2001.
<<http://usatoday30.usatoday.com/life/enter/movies/2001-11-02-monsters-inc-review.htm>> [Consulta: 3 de junio de 2016] "*Este es un destacado viaje de placer para niños de preescolar a niños de primaria y no hay nada malo en ello. No es, sin embargo, un éxito absolutos para todas las edades.*"

others merely imitate, and while they may do a creditable job, (...)they don't get all the small touches right.⁴⁶



Billy Crystal, John Goodman, John Lasseter, Randy Newman, Darla K. Anderson, y Pete Docter en el rodaje de Monsters, Inc. Disney/Pixar, 2001

Finding Nemo (Buscando a Nemo, Andrew Stanton y Lee Unkrich 2003)

Es la primera película dirigida por Andrew Stanton, a cuya motivación inicial de representar el mundo submarino se suma una reflexión sobre la paternidad.⁴⁷ Posee un argumento sencillo donde un héroe en potencia vence su prudencia y timidez para lograr completar un viaje homérico por amor a su familia.⁴⁸ A pesar de esta sencillez, *Finding Nemo* aplica una tensión a la trama que se fundamenta en la aceptación de la brutalidad de la naturaleza, así como una compensación mediante elementos de humor y la bella recreación del movimiento de la fauna y flora marina.

Estrenada en 2003, se convirtió en un gran éxito de taquilla que superó al de *The Lion King*. También recibió el Óscar de la Academia a mejor película animada y cuatro nominaciones en total.⁴⁹

⁴⁶ MITCHELL, E. (2001). "Monsters of Childhood With Feelings and Agendas" en *The New York Times*. 2 de noviembre de 2001.

<<http://www.nytimes.com/2001/11/02/movies/02MONS.html?pagewanted=2>> [Consulta: 4 de junio de 2016] "*Pixar ha creado un género que otros se limitan a imitar, y si bien pueden hacer un trabajo creíble, (...) no consiguen todos los pequeños detalles correctamente.*"

⁴⁷ Finch, C., *Op. cit.*, págs. 375-76

⁴⁸ IMDB. *Synopsis for Buscando a Nemo*.

<http://www.imdb.com/title/tt0266543/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3 [Consulta: 27 de mayo de 2016]

⁴⁹ Finch, C., *Op. cit.*, págs. 376-377

La crítica la recibió positivamente aunque echaban en falta el humor inteligente de otras películas de la compañía: *It may lack "Monsters, Inc.'s" clever humor, but kids will identify with the spunky sea fish Nemo, and adults will relate to Marlin.*⁵⁰ Por otra parte, también se alabaría su guion, sencillo, propio de una película de aventuras, y su capacidad para poner en tensión al espectador: *Under its comforting narrative arc, it presents a stark vision of the sea world as a treacherous jungle that, for all its beauty and excitement, is an extremely dangerous place to live.*⁵¹



Dan Steinberg, Steve Jobs, Lee Unkrich, Andrew Stanton, John Lasseter y Dick Cook en el estreno de *Finding Nemo*. Gettyimages, 2003

The Incredibles (Los Increíbles, Brad Bird 2005)

En esta ocasión Pixar optó por fichar a Brad Bird, un director ajeno al núcleo directivo y que había sido director de *The Iron Giant (El gigante de hierro, 1999)*. Disney trató de vetar la contratación de Bird, que había pasado por sus estudios sin éxito, alegando que *The Iron Giant* había sido un fracaso de taquilla.⁵²

⁵⁰ PUIG, C. (2003). "Sweet and funny 'Nemo' works just swimmingly" en *USA Today*. 25 de mayo de 2003.

http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/reviews/2003-05-29-nemo_x.htm [Consulta: 4 de mayo de 2016] "*Puede carecer del humor inteligente del Manstruos S.A., pero los niños se identificarán con el valiente pez marino Nemo, y los adultos se relacionará con Marlin.*"

⁵¹ HOLDEN, S. (2003). "Vast Sea, Tiny Fish, Big Crisis" en *New York Times*. 30 de mayo de 2003.

<http://movies2.nytimes.com/2003/05/30/movies/30NEMO.html> [Consulta: 28 de mayo de 2016] "*Bajo su confortable arco narrativo, presenta una visión cruda del mundo del mar como una jungla llena de peligros que, a pesar de su belleza y la emoción, es un lugar extremadamente peligroso para vivir.*"

⁵² Finch, C., *Op. cit.*, pág. 381-384.

The Incredibles narra la historia de una familia con superpoderes que es obligada a retirarse de su heroica actividad y vivir una aburrida vida proporcionada por un plan gubernamental.⁵³ Obtuvo buena crítica y el público respondió en taquilla, consiguiendo, de nuevo, el Oscar a la mejor película de animación.⁵⁴ Tras este éxito la compañía seguiría su trayectoria creciente y en paralelo, además, se abriría en el MOMA la exposición *Pixar: 20 Years of Animation*, ahondando en la excelencia de la Compañía.⁵⁵

La crítica destacó la profundidad del problema que se plantea: *Wait a minute. This is a Pixar cartoon? Instead of toys, bugs, monsters or funny fish, we get a midlife crisis?*⁵⁶; así como las reflexiones que plantea en un tono alejado al habitual para una película familiar destinada al público joven: *an edge of intellectual indignation unusual in a family-friendly cartoon blockbuster.*⁵⁷ A pesar de ello cuando se acerca a su final acude a recursos más populares para resolver la historia⁵⁸, lo que queda justificado por la propia naturaleza de superproducción de entretenimiento: *This, of course, is what the public demands, and while it may help the movie succeed as large-scale entertainment, it does so at the expense of some of its daring idiosyncrasy.*⁵⁹

Cars (Cars, John Lasseter y Joe Ranft, 2006)

Este filme fue idea de Lasseter, gestándose desde los primeros años de funcionamiento de Pixar, pues comenzaría a trabajar en ella cuando estaba produciendo *Bichos*. La idea había nacido gracias a su padre, que trabajaba en la venta de recambios para automóviles,

IMDB. *Synopsis for Los increíbles.*

<http://www.imdb.com/title/tt0317705/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]

⁵⁴ Finch, C., *Op. cit.*, pág. 384.

⁵⁵ Pixar, *Op. cit.*, s.p.

⁵⁶ CORLISS, R. (2004). "All Too Superhuman" en *Time*. 18 de octubre de 2004.

<<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1101041025>> [Consulta: 27 de mayo de 2016] "*Espera un momento. ¿Es esto un dibujo animado de Pixar? ¿En lugar de juguetes, insectos, monstruos o divertidos peces, tenemos una crisis de mediana edad?*"

⁵⁷ SCOTT, A. O. (2005). "Being Super in Suburbia Is No Picnic" en *The New York Times*. 5 de noviembre de 2004.

<<http://movies2.nytimes.com/2004/11/05/movies/05incr.html>> [Consulta: 27 de mayo de 2016] "*Un aire de indignación intelectual inusual en una superproducción familiar de dibujos animados.*"

⁵⁸ CHUTE, D. (2004). "Pixar Apotheosis" en *LA Weekly*. 4 de noviembre de 2004.

<<http://www.laweekly.com/film/pixar-apotheosis-2139028>> [Consulta: 27 de mayo de 2016]

⁵⁹ Scott, A. O., *Op. cit.*, s.p. "*Esto, por supuesto, es lo que el público demanda, y si bien puede ayudar al éxito de la película como entretenimiento a gran escala, lo hace a expensas de parte de su audaz idiosincrasia.*"

presentando al fanfarrón y ególatra coche de carreras Rayo McQueen, ante una experiencia transformadora en el humilde pueblo Radiador Springs.⁶⁰

La compra de Pixar por parte de Disney se produjo seis semanas antes del estreno de *Cars*, en junio de 2006⁶¹ y se concretó con el pago de 7.400 millones de dólares y la cesión del 7% de las acciones de la compañía californiana a Steve Jobs, lo que le convertía en el mayor accionista de la empresa. Además, Ed Catmull se convirtió en Presidente de los estudios Disney y Pixar, y John Lasseter fue nombrado director creativo de Disney Animation y DisneyToon.

Esta operación permitía, a la empresa de Jobs, mantener su propia organización e importar su cultura creativa a la animación Disney.⁶² Aunque *Cars* era un producto de cine familiar que podía heredar la tradición Disney, las siguientes películas demostraron que el estudio de Emeryville mantuvo su independencia creativa respecto de la nueva compañía madre, con ideas atrevidas y conceptos nunca vistos en la animación.

La película recibió nominaciones a mejor filme de animación y a canción original.⁶³ Su gran éxito comercial quedaría avalado, más allá de por sus números de taquilla, por la venta de productos relacionados -merchandising- lo que, favorecido por el aparato publicitario y el entramado comercial de Disney, reportó a la compañía 10.000 millones de dólares en cinco años, lo que justificaría la producción de su secuela, *Cars 2*.⁶⁴

La crítica realizó múltiples comparaciones de la película con los productos Disney: *Like classic Disney, Pixar films are invariably traditionalist, with stories of familial and social retrenchment, but they're also witty and playful, fresh in both graphic and written line.*⁶⁵ Después de *The Incredibles*, parecía que Pixar había vuelto a su propia tradición de aventuras protagonizadas por personajes atractivos y emotivos, pero dentro de narraciones sencillas: *Cars is a classic*

⁶⁰ IMDB. *Synopsis for Cars*.

<http://www.imdb.com/title/tt0317219/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]

⁶¹ Finch, C., *Op. cit.*, pág. 391.

⁶² Stein, A., *Op. cit.*, pág. 44.

⁶³ Pixar, *Op. cit.*, s.p.

⁶⁴ CHMIELEWSKI, D.C., KEEGAN, R. (2011). "Merchandise sales drive Pixar's 'Cars' franchise" en *Los Angeles Times*. 21 de junio de 2011.

<<http://articles.latimes.com/2011/jun/21/business/la-fi-ct-cars2-20110621>> [Consulta: 10 de junio de 2016]

⁶⁵ DARGIS, M. (2006). "'Cars' Is a Drive Down a Lonely Highway" en *The New York Times*. 9 de junio de 2006.

<<http://movies2.nytimes.com/2006/06/09/movies/09cars.html>> [Consulta: 10 de junio de 2016] "*Como el Disney clásico, las películas de Pixar son invariablemente tradicionalistas, con historias sociales y familiares sencillas, pero también son ingeniosas, divertida y frescas, tanto en el apartado gráfico como en el escrito*"

American tale firing on all cylinders and fueled by organic emotion and a lively sense of adventure. ⁶⁶

Ratatouille (Ratatouille, Brad Bird 2007)

Fue la primera película de esta nueva etapa, tras la fusión con Disney, aunque se había empezado a trabajar en ella desde el año 2001. La idea había partido de la mente de Jan Pinkava, ⁶⁷ hasta que en 2005 el consejo de sabios decidiera apartarlo del proyecto y entregarlo a Brad Bird.⁶⁸

La narración se basa en dos historias paralelas que giran en torno a la Rata Remy -de grandes dotes para la cocina y su objetivo de ser chef- y al humano Linguini -que, sin habilidades culinarias, busca trabajo en el restaurante de su fallecido padre-.⁶⁹

La película recibió un Oscar como mejor filme de animación y fue nominada a otros 5 premios de la Academia.⁷⁰ Según la crítica, y una vez asumida la compra de la compañía de Emeryville, *the Mouse House should clear a wing in its hall of fame for Cousin Rat* ⁷¹. También destacaron el exquisito diseño y la animación de los personajes y escenarios, hechos para ser presentados a escala humana, pero también a escala de las ratas: *The movement of all the characters (...) has an authentic precision that adds to the comic action immeasurably*.⁷² Por otra parte subrayarían el uso del ambiente de la cocina francesa, pero no como una excusa de fondo sino como parte esencial en toda la narración: *Instead of using the kitchen of a fancy French restaurant as a picturesque background, "Ratatouille" explores the workplace and its frenzied rituals*.⁷³ Aunque hubieron voces que subrayaron que el guion era irregular y que por momentos flaqueaba en su capacidad para mantener al espectador atento.⁷⁴

⁶⁶ PUIG, C. (2006). "Classic 'Cars' finds the soul in the machines" en *USA Today*. 8 de junio de 2006. <http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/reviews/2006-06-08-cars-review_x.htm> [Consulta: 10 de junio de 2016] *"Cars es un cuento clásico americano que funciona a toda máquina y es alimentado por las emociones vivas y un vivo sentido de la aventura."*

⁶⁷ Finch, C., *Op. cit.*, pág. 391-394

⁶⁸ *Ídem*.

⁶⁹ IMDB. *Synopsis for Ratatouille*. <http://www.imdb.com/title/tt0382932/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 30 de mayo de 2016]

⁷⁰ Pixar, *Op. cit.*, s.p.

⁷¹ HONEYCUTT, K. (2007). "Ratatouille" en *The Hollywood Reporter*. 14 de junio de 2007 <<http://www.hollywoodreporter.com/review/ratatouille-159212>> [Consulta: 14 de junio de 2016] "la casa del ratón debería despejar un ala en su salón de la fama para su rática prima"

⁷² *Ibid*. "El movimiento de todos los personajes (...) tiene una precisión auténtica, que se suma a la inmensamente cómica acción."

⁷³ MORGENSTERN, J. (2007). "Pixar Cooks With Joy, Inventiveness In 'Ratatouille'" en *The Wall Street Journal*. 29 de junio de 2007.

WALL·E (WALL-E: batallón de limpieza, Andrew Stanton 2008)

El filme, segunda película dirigida por Andrew Stanton, narra la historia de un solitario robot, con personalidad humanizada, programado para compactar basura en la Tierra, que había sido abandonada por los humanos 700 años antes.⁷⁵ Los primeros 45 minutos se desarrollan como una película muda con tintes chaplinescos hasta que la narración conduce la película hacia la nave de los humanos.⁷⁶

El público respondió en taquilla y fue galardonada con el Oscar de la Academia a la mejor película de animación,⁷⁷ además fue nominada a otros seis premios entre los que se debe que destacar el de mejor guion original.⁷⁸

La crítica se rindió unánimemente ante la primera parte de la narración de lograda originalidad:⁷⁹ *“WALL-E” is just possibly the studio's most original work yet. Can they really top this?”*⁸⁰ y advierte de que puede desconcertar a parte del público, pues *the film is so clever and sophisticated that (...) it might be too clever to connect with mainstream audiences.*⁸¹ También se destacó la valentía de un filme cuya primera mitad recuerda a una silent movie.⁸² Aunque, de nuevo, hacia el final acude a recursos reconocibles por la audiencia para resolver la historia: *If Pixar Animation Studios has an enviable record of consistent success (...) it's because*

<<http://www.wsj.com/articles/SB118307125242752135>> [Consulta: 12 de junio de 2016] *“En lugar de utilizar la cocina de un restaurante francés de lujo como un fondo pintoresco, Ratatouille explora el lugar de trabajo y sus frenéticos rituales.”*

⁷⁴ REA, S. (2007). “You'll smell a . . . terrific 'toon, starring a rat” en *The Philadelphia Inquirer*. 29 de junio de 2007.

<http://articles.philly.com/2007-06-29/entertainment/24994660_1_remy-sous-chef-auguste-gusteau> [Consulta: 4 de junio de 2016]

⁷⁵ Finch, C., *Op. cit.*, pág. 398.

⁷⁶ IMDB. *Synopsis for Wall·E. Batallón de limpieza.*

<http://www.imdb.com/title/tt0910970/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]

⁷⁷ Finch, C., *Op. cit.*, págs. 400-401.

⁷⁸ Pixar, *Op. cit.*, s.p.

⁷⁹ HONEYCUTT, K. (2008). “Film Review: WALL-E” en *The Hollywood Reporter*. 25 de junio de 2008.

<<http://www.hollywoodreporter.com/review/film-review-wall-e-125026>> [Consulta: 14 de junio de 2016]

⁸⁰ *Ibid.* “WALL-E es posiblemente su trabajo más original hasta el momento. ¿Pueden realmente superar esto?”

⁸¹ *Ibid.* “La película es tan inteligente y sofisticada que te preocupas (...) de que podría ser demasiado inteligente para conectar con el público mayoritario.”

⁸² ZACHAREK, Stephanie. “Wall-E”. *Salon* [en línea]. [consulta: 14 Junio 2005]. Disponible en: http://www.salon.com/2008/06/27/wall_e/

*the company has an uncanny gift for pushing things further without pushing too far.*⁸³ Por último, la crítica consideraba reseñable el mensaje sobre los efectos nocivos, destructivos, de una sociedad de consumo desmedida y ridícula.⁸⁴

Up (Up, Pete Docter y Bob Peterson 2009)

Up surge del encuentro de dos ideas: de un lado, la posibilidad de crear una ciudad flotante como metáfora de la evasión del mundo rutinario y de otro, la de hacer una película protagonizada por un viejo malhumorado.⁸⁵ Tras un relato inicial de la vida del anciano Carl Fredricksen, la película narra su aventura para cumplir los sueños que no pudo realizar con su esposa antes de que ésta muriera.⁸⁶



BENEDETTI, Alessandra. A. Stanton, P. Docter, J. Lasseter, G. Lucas, L. Unkrich y B. Bird en el Festival de Venecia. Corbis Entertainment, 2009

Fue la primera película animada en abrir el festival de Cannes y además obtendría el Oscar a mejor filme de animación.⁸⁷ La crítica destacó la decisión de dar protagonismo a dos ancianos, *Two of the three central characters are cranky old men, which is a wonder in this youth-obsessed era;*⁸⁸ y especialmente en la definición de Carl como héroe atípico.⁸⁹ En ese

⁸³ Honeycutt, K., Film Review: WALL-E..., *Op. cit., s.p.* "Si Pixar Animation Studios tiene un envidiable historial de éxito constante (...) es porque la empresa tiene un don extraño para presionar las cosas más allá sin presionar demasiado."

⁸⁴ *Ibid.*

⁸⁵ Finch, C., *Op. cit.*, pág. 404-406.

⁸⁶ IMDB. *Synopsis for Up.*

<http://www.imdb.com/title/tt1049413/synopsis?ref=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]

⁸⁷ Pixar, *Op. cit., s.p.*

⁸⁸ EBERT, R. *Up* (2009).

<<http://www.rogerebert.com/reviews/up-2009>> [Consulta: 14 de junio de 2016]

sentido, se destaca que no solo se ha puesto a un señor mayor en escena, sino que se ha construido el personaje en profundidad.⁹⁰ Como película de esta compañía se espera de ella un cierto nivel de inteligencia y diversión: *Because "Up" is a Pixar film, it's a given that it's going to be clever and playful.*⁹¹ Aunque también se lamentaría que la narración se fuera diluyendo con el paso de los minutos, tras un comienzo extraordinario: *This has become the Pixar way. Passages of glorious imagination are invariably matched by stock characters and banal story choices.*⁹²

Toy Story 3 (Toy Story 3, Lee Unkrich 2010)

Cuando Walt Disney adquirió Pixar Animation Studios ya se había acogido a su derecho contractual por el que asumían la realización de su propia versión de *Toy Story 3*, aunque esta situación se detuviera, para ser retomada por el equipo de Pixar. La película pretendía ser el final de la trilogía y la dirección se encargó a Lee Unkrich.⁹³

La película se relaciona con la propia historia de la compañía: en el primer episodio el dueño de los juguetes es un niño y en esta última se va a la universidad y se plantea qué hacer con sus viejos juguetes.⁹⁴ La trama evoluciona llena de elementos humorísticos y momentos de tensión hasta su punto más dramático, en que los juguetes se encuentran en la incineradora de un centro de residuos.⁹⁵

El filme se convirtió en el mayor éxito de taquilla de una película de animación de la historia y la primera en llegar a los mil millones de dólares de recaudación mundial, siendo nominada a 5 premios de la Academia y obteniendo los de película animada y mejor canción.⁹⁶

"Dos de los tres personajes centrales son malhumorados hombres viejos, que es una maravilla en esta era obsesionada con la juventud."

⁸⁹ DARGIS, M. (2009). "The House That Soared" en *The New York Times*. 28 de mayo de 2009. <<http://www.nytimes.com/2009/05/29/movies/29up.html?ref=movies&r=0>> [Consulta: 14 de junio de 2016]

⁹⁰ TURAN, K. (2009). 'Up' en *Los Angeles Times*. 29 de mayo de 2009. <<http://articles.latimes.com/2009/may/29/entertainment/et-up29>> [Consulta: 14 de junio de 2016]

⁹¹ *Ibid.* "Ya que *Up* es una película de Pixar, es un hecho que va a ser inteligente y divertida."

⁹² Dargis, M., *The House...*, *Op. cit.*, s.p. "Esto se ha convertido en el método de Pixar. Pasajes de gloriosa imaginación son invariablemente acompañados de personajes de relleno y decisiones banales de la historia."

⁹³ Finch, C., *Op. cit.*, pág. 408.

⁹⁴ *Ibid.*, págs. 409-410.

⁹⁵ IMDB. *Synopsis for Toy Story 3*. <http://www.imdb.com/title/tt0435761/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]

⁹⁶ Pixar, *Op. cit.*, s.p.

La crítica destacó su mayor superficialidad respecto a otras entregas anteriores de la compañía como *Up* y *WALL·E*, aunque esto, por otra parte mejoraba la coherencia del producto. *"Wall-E" and "Up" were like experiments in profundity. In "Toy Story 3", everything meaningful is just part of the flow.*⁹⁷ Existe una tendencia histórica a comparar las películas de animación con las mejores películas de Pixar como referente de calidad: *Pixar has essentially set an impossible standard for itself (...) This latest script feels more gag-driven than the studio's previous efforts.*⁹⁸ Si algo se destaca de *Toy Story 3* es su intensa última parte, especialmente pensada para conmovir a los fans de la franquicia.⁹⁹

Cars 2 (Cars 2: una aventura de espías, John Lasseter y Brad Lewis 2011)

Tras una historia de éxitos, la compañía ofrece su peor producto en opinión de la crítica y uno de los peores en cuanto a resultados de taquilla. En *Cars 2*, el protagonista Rayo McQueen y su amigo, la grúa Mate, viajan por el mundo mientras compiten y se ven envueltos en una trama de espionaje internacional.¹⁰⁰ Es la primera película de la compañía que no recibiría ningún premio relevante y la crítica señaló que el único motivo para estrenar una película como esta es la explotación comercial de la franquicia: *maybe the company was tired of turning out one masterpiece after another and decided to coast for a while. (...) "Cars 2" is certainly built to move merchandise (...) it is notably lacking in soul or sublimity.*¹⁰¹ Se trata de la obra más superficial del estudio, que se sostiene por una interminable lista de chistes y gags visuales, así como por mantener la excelencia del apartado visual, sello de Pixar en su trayectoria.¹⁰²

⁹⁷ LASALLE, M. (2010). "Review: 'Toy Story 3'" en *San Francisco Chronicle*. 18 de junio de 2010. <<http://www.sfgate.com/movies/article/Review-Toy-Story-3-3261557.php>> [Consulta: 14 de junio de 2016] *"Wall-E y Up eran como experimentos en profundidad. En Toy Story 3, todo lo significativo es parte de la continuidad"*

⁹⁸ Debruge, P., Review: "Toy Story 3", *Op. cit.*, s.p. *"Pixar ha establecido esencialmente un estándar imposible para sí misma,(...) Este último guion se siente impulsado por el chiste más que los esfuerzos anteriores del estudio.*

⁹⁹ *Ídem.*

¹⁰⁰ IMDB. *Synopsis for Cars 2.*

<http://www.imdb.com/title/tt1216475/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]

¹⁰¹ SCOTT, A. O. (2011). "Sidekick Tries to Tow a Sequel" en *The New York Times*. 24 de junio de 2011. <<http://www.nytimes.com/2011/06/24/movies/pixars-cars-2-with-larry-the-cable-guy-and-owen-wilson-review.html?ref=movies>> [Consulta: 27 de mayo de 2016] *"Tal vez la compañía estaba cansada de ofrecer una obra maestra tras otra y decidió llanear por un tiempo. (...) Cars 2 está, sin duda, hecha para mover el merchandising (...) notablemente carece de alma o sublimidad."*

¹⁰² POLS, M. (2011). "Cars 2: A Pixar Fantasy That Runs Out of Gas" en *Time*. 23 de junio de 2011. <<http://entertainment.time.com/2011/06/23/pixar-cars-2-review/http://entertainment.time.com/2011/06/23/pixar-cars-2-review>> [Consulta: 31 de mayo de 2016]

Brave (Brave (Indomable), Brenda Chapman y Mark Andrews 2012)

Esta película supuso un intento de recuperación del standard de calidad de la compañía, aunque no lograrse escapar de la alargada sombra de éxitos anteriores. Pixar se reinventa apostando por una historia centrada en la relación entre una madre estricta y su indomable hija, Mérida, una princesa de un reino celta que reclama libertad para elegir su futuro y se escapa de todos los tópicos de los clásicos cuentos de hadas.¹⁰³

Brave recibió el premio de la Academia a mejor película de animación y obtuvo una recaudación mundial similar a otras películas de la compañía.

La crítica destacó, en primer lugar, que Pixar situara como protagonistas a dos mujeres por primera vez,¹⁰⁴ comentándose positivamente el apartado visual, el diseño y la renderización de los personajes y escenarios, por encima de la historia: *Technically and visually, Brave is up to Pixar's exalted standards. (...) But in terms of story and emotional power, "Brave" comes up short.*¹⁰⁵ No obstante, se destacó la intención de mostrar personajes fácilmente identificables, cuyo desarrollo los va mostrando más complejos¹⁰⁶: Sin embargo, los cambios en Pixar pueden parecer impostados *-this new Celtic princess comes off as enough of a tomboy to ensure near-universal appeal-*¹⁰⁷ y su resultado sigue sin acercarse a éxitos del pasado, con una historia que puede parecer un clásico de Disney¹⁰⁸: *"the story – what with witches, magicked confections, and spooky forests – puts it squarely in Walt Disney's once-upon-a-time fairy-tale land.*¹⁰⁹ Además, la película tiene un desenlace predecible y poco imaginativo.¹¹⁰

¹⁰³ IMDB. *Synopsis for Cars 2.*

<http://www.imdb.com/title/tt1216475/synopsis?ref_=tt_ql_str_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]

¹⁰⁴ SAVLOV, M. "Brave" en *The Austin Chronical*. 22 de junio de 2012.

<<http://www.austinchronicle.com/calendar/film/2012-06-22/brave>> [Consulta: 31 de mayo de 2016]

¹⁰⁵ LASALLE, M. (2012). "'Brave' review: A sassy lass with her own aims" en *San Francisco Chronicle*. 22 de junio de 2012.

<<http://www.sfgate.com/movies/article/Brave-review-A-sassy-lass-with-her-own-aims-3652692.php>> [Consulta: 31 de mayo de 2016] *"Técnicamente y visualmente, Brave está en los estándares elevados de Pixar. (...) Pero en términos de historia y poder emocional, "Brave" se queda corto"*.

¹⁰⁶ *Ídem.*

¹⁰⁷ DEBRUGE, P. (2012). "Review: 'Brave'" en *Variety*. 10 de junio de 2012.

<<http://variety.com/2012/film/reviews/brave-1117947728>> [Consulta: 31 de mayo de 2016] *"esta nueva princesa celta aparece como suficientemente poco femenina para asegurar este nuevo recurso casi universal."*

¹⁰⁸ *Ídem.*

¹⁰⁹ Savlov, M., *Op. cit., s.p.* *"La historia (brujas, pociones mágicas y bosques encantados) se mete de lleno en el territorio "érase una vez" de los cuentos de Walt Disney."*

Monsters University (Monstruos University, Dan Scanlon 2013)

En 2012 Disney adquiriría Lucasfilm por 4.500 millones, con lo que así se reunirían, 30 años después, las compañías Pixar y Lucasfilm bajo el mismo paraguas empresarial.¹¹¹ Un año más tarde, la primera de ellas decide utilizar personajes ya conocidos para lanzar una nueva historia, una precuela que narraba la relación entre los protagonistas de *Monstruos S.A.* Esta cinta tuvo como director a Dan Scanlon, en su estreno como realizador de un largometraje de animación.

Aunque cosechó buenos resultados de taquilla, la crítica, de nuevo, la consideraría como una de las peores películas de la compañía: *Remember the days when Pixar meant perfection? They are nowhere to be found at Monsters University, the latest shiny new movie to roll off what increasingly feels like the Disney-Pixar assembly line.*¹¹² Fue clasificada como un filme de entretenimiento sin profundidad y fácil de olvidar;¹¹³ aunque con una historia mejor construida y con un mejor ritmo que la original. A pesar de ello las críticas se dirigieron directamente a la trayectoria de la compañía, por el excesivo uso de secuelas en lugar de historias originales: *the company's increasing reliance on sequels and spinoffs bears out the idea that even Hollywood's most reliable creative entities must resort to cannibalizing themselves sooner or later.*¹¹⁴

Inside Out (Del revés, Pete Docter y Ronnie del Carmen 2015)

Tras el primer año sin un estreno de la compañía de Emeryville desde 2004, Pixar estrenaría una de sus películas más originales. El filme que motivó este trabajo fue dirigido por el veterano Pete Docter, siendo codirigida por otro miembro de Pixar, Ronnie del Carmen,

¹¹⁰ Debruge, P., Review: 'Brave', *Op. cit.* s.p

¹¹¹ Stein, A., *Op. cit.*, pág. 85.

¹¹² CHANG, J. (2013). "Film Review: 'Monsters University'" en *Variety*. 11 de Junio de 2013.

<<http://variety.com/2013/film/reviews/film-review-monsters-university-1200494184725099,00.html>> [Consulta: 31 de mayo de 2016] "*¿Recuerda los días en que Pixar significaba la perfección? (...) Nada de eso se encuentra en Monsters university, la última nueva brillante película que se estrena para lo que se siente cada vez más será la línea de la unión Disney-Pixar*".

¹¹³ SHARKEY, B. (2013). "Review: 'Monsters University'? Go to the bottom of the class" en *Los Angeles Times*. 20 de junio de 2013.

<<http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-monsters-university-20130621-story.html>> [Consulta: 31 de mayo de 2016]

¹¹⁴ Chang, J., *Op. cit.*, s.p. "*El aumento de la dependencia de la compañía en secuelas y spin-offs confirma la idea de que incluso las entidades creativas más fiables de Hollywood deben recurrir al autocanibalismo tarde o temprano.*"

basándose en una historia original de ambos. Fue considerada por la crítica como una de las mejores películas de Pixar, rivalizando con las grandes producciones de la compañía.¹¹⁵ Además, supuso un gran éxito de taquilla, situándose tras *The Lion King*, *Frozen* y *Finding Nemo* como la cuarta película animada con mayor recaudación en la taquilla estadounidense.¹¹⁶



Miembros del equipo de *Inside Out* en el estreno de la película.

Disney/Pixar, 2015

La crítica valoró positivamente esta película por el especial lucimiento en el nivel de detalles: *The level of invention is so high, and the density of detail is so great, that it's impossible to absorb everything in a single viewing.*¹¹⁷ También destacó la originalidad y atrevimiento para realizar esa idea: *it's not just a brilliant idea, but maybe the most conceptually daring movie the Bay Area animation house has ever produced.*¹¹⁸ En definitiva, una película completamente llena de imaginación emoción y detalles interesantes: *I haven't seen a movie this year with a*

¹¹⁵ IMDB. *Del revés.*

<http://www.imdb.com/title/tt2096673/?ref_=ttfc_fc_tt> [Consulta: 31 de mayo de 2016]

¹¹⁶ BOX OFFICE MOJO. *Genres: Animation.*

<<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm>> [Consulta: 14 de junio de 2016]

¹¹⁷ MORGENSTERN, J. (2015). "Inside Out' Review: Pixar's Brilliant Life of the Mind" en *The Wall Street Journal*. 18 de junio de 2015.

<<http://www.wsj.com/articles/inside-out-review-pixars-brilliant-life-of-the-mind-1434643424?tesla=y>> [Consulta: 14 de junio de 2016]

"El nivel que inventiva es tan alto, y la densidad de detalle es tan grande, que es imposible absorber todo en un solo visionado"

¹¹⁸ DOWD, A.A. (2015). "Inside Out will inspire tears of joy in parents and Pixar fans alike" en *A.V. Club*. 17 de junio de 2015.

<<http://www.avclub.com/review/inside-out-will-inspire-tears-joy-parents-and-pixa-220989>>

[Consulta: 14 de junio de 2016] *"No es simplemente una idea brillante, sino posiblemente la película más conceptualmente atrevida que ha producido la compañía de la Bahía de San Francisco"*

*more brilliant combination of imagination, emotionally moving moments.*¹¹⁹ Además mantiene el recurso de añadir humor sencillo para entretenimiento de los más jóvenes junto con una profunda reflexión: *There's enough slapstick and silliness to keep kids entertained.... But the film also has a bittersweet streak about the loss of innocence and the fleetingness of childhood,*¹²⁰ un resultado que permite diversión al público que busca entretenimiento y una obra de arte a quien se disponga a prestar atención.¹²¹

¹¹⁹ TOPPMAN, L. (2015). "‘Inside Out’: Mental aerobics get deep and funny" en *The Charlotte Observer*. 16 de junio de 2015.

<<http://www.charlotteobserver.com/entertainment/ent-columns-blogs/lawrence-toppman/article24648118.html> > [Consulta: 14 de junio de 2016] *"No he visto una película este año con una combinación de imaginación y emotivos momentos más brillante que esta."*

¹²⁰ NASHAWATY, C. (2015). "Inside Out: EW review" en *Entertainment Weekly*. 16 de junio de 2015. <<http://www.ew.com/article/2015/06/16/inside-out-ew-review>> [Consulta: 14 de junio de 2016] *"Hay suficiente slapstick y tonterías para mantener a los niños entretenidos... Pero la película también tiene momentos agrídulces sobre las consecutivas de la pérdida de la inocencia y la fugacidad de la infancia."*

¹²¹ BURR, T. (2015). "‘Inside Out’ is Pixar’s strongest work in ages" en *The Boston Globe*. 16 de junio de 2015.

<<http://www.bostonglobe.com/arts/movies/2015/06/16/insideout/ifKU366ElzWB380LTMHTPM/story.html>> [Consulta: 18 de junio de 2016]

SEGUNDA PARTE

Introducción

A través de la identificación de los recursos presentes en el largometraje *Inside Out* (Del revés, Pete Docter y Ronnie Del Carmen 2015), efectuaremos un recorrido por los utilizados en la trayectoria de los filmes realizados por Pixar Animation Studios. Analizaremos, así, algunas de las herramientas recurrentes para la compañía: La idea inicial y la introducción en los mundos diegéticos de las películas; el desarrollo de historias por medio de personajes y los conflictos a que se enfrentan; el tratamiento de las emociones y los recursos orientados a satisfacer al público adulto e infantil; y las conclusiones y reflexiones que se proponen en las mismas.

En primer lugar, la idea inicial y el tema o concepto a partir del cual se va a desarrollar cada película, debe ser claro, sencillo y atractivo para el público en general. Esta forma de trabajar está muy relacionado con las tareas de marketing que harán triunfar o no en taquilla a una película, y esto es algo fundamental para el estudio, cuyo objetivo es el éxito comercial por medio de productos originales. En *Inside Out* la idea principal es narrar la historia de una niña, a través de sus emociones personificadas. Se trata de una opción original y arriesgada, que despierta interés en un público que desea saciar un anhelo imposible de lograr en la vida real: saber lo que piensan los demás, introducirse en su cerebro y descubrir lo que hay tras la mirada. Además, la idea se nutre de la propia complejidad que presenta, de modo que el espectador acaba atrapado por saber cómo se muestra el funcionamiento de la mente humana.

Sin embargo, la filmografía de esta empresa de animación se nutre, en su mayoría, de ideas iniciales mucho más sencillas que esta. Es el caso de *Toy Story* (John Lasseter 1995): una historia de juguetes con vida propia; *A Bug's Life* (*Bichos, una aventura en miniatura*, John Lasseter 1998): una aventura de insectos antropomorfizados; *Finding Nemo* (*Buscando a Nemo*, Andrew Stanton; Lee Unkrich 2003): una viaje submarino de peces parlantes; *The Incredibles* (*Los increíbles*, Brad Bird 2005): una nueva misión para una familia de superhéroes con vidas normales; *Cars* (John Lasseter; Joe Ranft 2006): una historia de un bólido de carreras en un mundo de coches y *Brave* (*Indomable*, Mark Andrews; Brenda Chapman; Steve Purcell 2012): la historia de una princesa rebelde.

Otras películas se enfrentan de inicio a supuestos menos convencionales, de los que se nutren para construir historias más o menos originales. Es el caso de *Monsters, Inc.* (*Monstruos, S.A.*,

Pete Docter; David Silverman; Lee Unkrich 2001) donde son los monstruos los que temen a los niños; *Ratatouille* (Brad Bird, Jan Pinkava 2007): un cuento sobre una rata cocinera en París; *WALL·E* (*WALL·E*, Batallón de limpieza, Andrew Stanton 2008): la historia de un robot solitario rodeado de basura que recibe una visita inesperada; y *Up* (Pete Docter; Bob Peterson 2009) una aventura compartida por un anciano y un niño que vuelan con una casa izada por globos.

Como decimos, estas ideas iniciales se nutren de una gran cantidad de elementos que, bien articulados, permiten cautivar al público. En las páginas que siguen nos centraremos en los guiones, pero junto a ellos el diseño artístico y los avances tecnológicos que conllevan respecto de personajes y escenarios; la técnica de la animación o la música que acompaña las películas, son algunos de los recursos mejor utilizados y desarrollados a lo largo del tiempo por el estudio.

Acto I

Si Pixar utiliza, por norma, estructuras tradicionales para la construcción de sus guiones -tres actos o presentación, nudo y desenlace-, ello responde a su manera de entender la animación *mainstream* dedicada al entretenimiento y deleite del gran público intergeneracional. Esta estructura lineal, aunque moldeable, facilita el entendimiento por parte de los más jóvenes y sólo la introducción de flashbacks, cuya utilización es siempre puntual, anteceden o interrumpen la linealidad temporal para aportar información complementaria. En el caso de *Inside Out*, con una línea temporal sencilla, los flashbacks son los recuerdos almacenados en la memoria de la niña protagonista.

En este aspecto, uno de los apartados mejor logrados en la trayectoria de Pixar Animation es el de la presentación de los mundos diegéticos. El primer acto debe contener la información relevante para captar el interés y empatía de la audiencia con los personajes, estando al servicio de la historia que se va a narrar.¹²² Los primeros minutos de cada película se dedican a introducir el universo diegético, más o menos fantástico, en el que se van a desarrollar los hechos a posteriori. En estas secuencias iniciales se introducen los más relevantes espacios, personajes y, siendo lo más complejo en algunos casos, la lógica propia de cada mundo imaginario.

La introducción a los universos diegéticos

La introducción, en el caso de *Inside Out*, debe mostrar las claves de un complejo sistema que afectará a la comprensión de toda la película y que consiste en la coexistencia de dos mundos, paralelos e interconectados, de tal forma que lo que sucede en uno de ellos afecta irremediabilmente al otro. Estas dos realidades son, de un lado, la vida de Riley, una niña corriente en un contexto natural para un niño de su edad; mientras que del otro y de forma paralela, cómo lo que hace y siente Riley es controlado por unos personajes que se encuentran dentro de su cerebro. Éstos representan las emociones y se rigen por unas normas concretas que, en definitiva, son una simplificación visual y antropomorfa del funcionamiento del cerebro humano, tal como lo entiende la neurociencia.

¹²² PÉREZ GUERRERO, A.M. (2011). *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, Facultad de Ciencias de la Comunicación. Departamento de Ciencias de la Comunicación I. Pág. 264.
<<https://ciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/11632/TD%20Ana%20Aria%20Perez%20Guerrero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> [Consulta: 3 de junio de 2016]

Por tanto, no resulta problemática la presentación del mundo exterior que rodea a la niña, donde la protagonista, de 11 años, vive en el estado de Minnesota, en un contexto familiar y social estable y acomodado, que le permite tener una familia que la quiere, tener amigos y aficiones y vivir sin preocupaciones (más allá de jugar sin lastimarse o tomar helado demasiado frío).



Inside Out, 2015

La puesta en marcha del complejo sistema de la mente de Riley es el asunto principal de los primeros minutos de la película, lo que se consigue resolver con agilidad y gracia. Desde el nacimiento de la niña aparece Alegría, la emoción que dirige la mayor parte del tiempo el cerebro de Riley. Muy pronto aparecerá en escena Tristeza, para completar la dupla más relevante de emociones, que es acompañada por Miedo, Asco e Ira. Cada una de ellas está dispuesta a gestionar situaciones relacionadas con su especialidad y preparadas para intervenir cuando sea oportuno.

Las vivencias de Riley son acumuladas en recuerdos, que se representan en forma de esferas semitransparentes, coloreadas según la emoción a la que estén asociados. Los recuerdos pueden ser de dos tipos: la mayor parte de ellos son recuerdos diarios que, al terminar cada día, se envían desde la central de control hacia la vasta superficie de la memoria a largo plazo, donde son acumulados; el otro selecto tipo es el de los recuerdos esenciales, que sirven para desarrollar y mantener activa alguna de las partes de la personalidad de Riley, representadas visualmente como islas que contienen iconos reconocibles. Cuando se inicia la película, Riley dispone de las islas de la Familia, Amistad, Sinceridad, Hockey e Isla Payasada.

Para resolver la presentación de este complejo sistema se recurre al personaje de Alegría, líder de las emociones de la niña y a un monólogo que desde el principio trata de conectar con el espectador. La película empieza con un fundido en negro y una pregunta formulada por Alegría: “¿Nunca miras a alguien y te preguntas: qué se le pasará por la cabeza?”¹²³; a lo que seguidamente responde: “Pues yo lo sé. Bueno, lo sé en el caso de Riley.”¹²⁴ Entonces aparece en pantalla una Riley recién nacida y un travelling hacia el interior de su cabeza nos lleva a la primera imagen de quien está narrando. En un espacio oscuro vemos aparecer a Alegría de una fuente de luz amarilla, tras lo que la cámara gira sobre ella para mostrarnos la pantalla ante la que se encuentra. Después se nos muestra el único botón de que dispone para expresarse, que pulsa para provocar que la niña esté alegre y a continuación, tras un travelling en sentido opuesto al primero, saliendo de su mente, vemos cómo la niña sonrío. En el exterior sus padres la sostienen en brazos y, desde el punto de vista del bebé, vemos en la pantalla cómo Alegría ve a su padre decir: “Eres la viva imagen de la alegría”¹²⁵.

En unos pocos segundos queda claramente expuesto el sistema por el cual las decisiones de los personajes de dentro de su mente tienen repercusión en el exterior. Seguidamente un sonido indica la aparición de un recuerdo que llega hasta las manos de Alegría y en el que vemos repetirse ese primer encuentro con sus padres. Unos segundos más tarde Alegría dice “fue increíble, Riley y yo solas para siempre”¹²⁶ y mientras vemos un primer plano de ésta y de la niña que empieza a llorar. Aparece entonces en escena Tristeza y se presenta.

Una vez sabemos cómo actúan Tristeza y Alegría, el tiempo de la película da un salto para presentarnos a las tres otras emociones que intervienen. Con montaje alterno entre interior y exterior de la mente, se presentan las acciones de Miedo, Asco e Ira, utilizándose diferentes gags y situaciones dedicados al público infantil y adulto.

Después se detiene en enseñarnos el funcionamiento de los recuerdos ordinarios y recuerdos esenciales y cómo se relacionan con las Islas de la personalidad, *que hacen que Riley sea Riley*¹²⁷, sentencia Alegría.

¹²³ Diálogos de *Inside Out* (*Del revés*, Pete Docter y Ronnie del Carmen). Pixar, 2015.

¹²⁴ *Ídem*.

¹²⁵ *Ídem*.

¹²⁶ *Ídem*.

¹²⁷ *Ídem*.



Inside Out, 2015

La narración continúa con una serie de escenas divertidas de la niña jugando, entre las que se debe destacar una en que la Riley está pintando en la pared a Bing Bong y que se trata de la primera aparición de un personaje que será fundamental cuando la película esté en pleno desarrollo. Después de estas escenas, que condensan el tiempo mientras la niña crece hasta los 11 años, se hace de noche y se duerme, justo en el instante en que se muestra el envío de los recuerdos de ese día a la memoria a largo plazo y termina el trabajo de las emociones: “Y ya está, adoramos a nuestra niña, tiene amigas geniales y una casa genial. Las cosas no podrían ir mejor. Al fin y al cabo, Riley tiene 11 años,”¹²⁸ y se pregunta “¿qué podría pasar?”¹²⁹.

La respuesta sucede rápidamente: un plano del cartel de venta de su casa, un maletero cargado que se cierra y un camión de mudanzas que arranca. Riley se muda a San Francisco, ante el desconcierto de sus emociones. “La verdad, esto no me lo esperaba”¹³⁰ dice Alegría. En ese momento comienza el viaje que sirve para mostrar los títulos de la película e inicio del nudo de la historia por medio de un preludeo con música y escenas del viaje. Así, en menos de 7 minutos, *Inside Out* logra adentrar al espectador en una realidad en la que podemos ver cómo las emociones gestionan las acciones de la niña que protagoniza la historia. Un inteligente ejercicio de elipsis y contracción temporal que, con base científica, nos lleva desde el nacimiento de Riley hasta que su familia cambia de domicilio cuando ella tiene 11 años.

¹²⁸ Diálogos de *Inside Out*, *Op. cit.*, s.p.

¹²⁹ *Ídem.*

¹³⁰ *Ídem.*

En la forma de explicar al espectador el funcionamiento de realidades fantásticas, teniendo en cuenta su interés por entretener a niños y adultos, Pixar ha utilizado diferentes estrategias. Si en *Inside Out* domina la agilidad por medio del montaje y los recursos narrativos encaminados a presentar la historia, en otras películas tiene que detenerse en explicar otras realidades que a continuación se detallarán.



Inside Out, 2015

Un primer grupo de filmes tratan de animales, objetos inanimados e insectos que son humanizados y antropomorfizados. Es el caso de la trilogía que surge de *Toy Story*, *A Bug's Life*, *Monsters, Inc.*, *Finding Nemo* y *Cars*, que se corresponden con la primera mitad de películas de la filmografía de Pixar. En ellas, la introducción a sus universos se centra en explicar cómo funcionan sus comunidades y sus similitudes con las humanas; a presentar a los personajes principales, su personalidad y su papel en el grupo y servir como contexto general en que se desarrolle el nudo dramático de la acción.

En la primera *Toy Story* se realiza, por una parte, un detallado recorrido por la comunidad de juguetes y su líder, basando toda la narración en mostrar los parecidos de dicho grupo con una población humana y, por otra, se establece su relación con Andy, el niño que juega con ellos. El filme se abre con una secuencia que es un guiño al Western, en que cada uno de los personajes arquetípicos del género es interpretado por uno de los juguetes con que Andy está jugando. Tras este primer acercamiento, comienzan los títulos de crédito y el acompañamiento musical. Durante este prelude vemos a Andy jugar con Woody, su

preferido, y se introduce uno de los problemas al que se enfrentarán los juguetes: la fiesta de cumpleaños y la llegada de nuevos miembros.

Tras presentarnos la relación del niño con sus juguetes, éstos comienzan a moverse y actuar con vida propia. Woody es el líder del grupo y se hace un recorrido en el que se presenta a los juguetes en su personalidad fuera de la ficción. Esta introducción funciona para exponer la temperamento de cada uno de ellos y su diferencia de clase, en tanto en cuanto esto viene determinado por la preferencia de su dueño; la forma en que se organizan como comunidad y las preocupaciones de los personajes, mientras se incluyen gags visuales y verbales de distinta naturaleza. Se trata de una presentación clásica que no ofrece ninguna complicación para su comprensión y que trata de establecer, con claridad, las bases de la historia que contará a continuación.



Monsters, Inc. , 2001

En *Monsters, Inc.* se recurre a una escena de lo que parece la habitación real de un niño en la que un monstruo entra para asustarlo, aunque finalmente resulte ser una prueba dentro de la actividad de la compañía. De esta forma, se nos introduce de lleno en la lógica de la película, a lo que se suma un elemento humorístico, ya que la prueba resulta un fracaso y el monstruo se asusta tanto como el niño. Tras ello, el presidente de la compañía introduce los principios de la misma y da paso a Sully y a una sucesión de gags mientras es entrenado por Mike Wazowski, que se detiene cuando, en televisión, emiten el nuevo anuncio de la compañía. Finalmente ambos pasean hacia el trabajo, es entonces cuando conoceremos Monstruópolis.

En esta película se utiliza el recurso el reportaje televisivo, que se repite en otros muchos filmes de la compañía. Es una forma sencilla de aportar información ajena a la continuidad que, por su formato, es más fácil de entender por parte del público infantil.

Finding Nemo comienza planteando la situación de una pareja feliz de peces payaso que espera una camada de más de 400 vástagos. Sin embargo, el ataque de una barracuda mata a la madre y a todos los huevos salvo uno. Un arranque dramático sirve para generar la empatía necesaria con un padre y comprender su posición, excesivamente protectora con su único hijo, Nemo. A pesar de que incluye este flashback para arrancar la película, la sencillez del relato apoya el entendimiento y ayuda a la comprensión de la personalidad de Marlin y cómo ésta debe transformarse en su viaje.

Los siguientes largometrajes avanzan hacia una mayor complejidad y variedad en los recursos utilizados en el montaje y en la estructura narrativa, que es independiente de la sencillez de la historia planteada. El filme *Cars* prescinde de la presentación tradicional de personajes y espacios, comenzando con una secuencia de acción, que se justifica por la temática de la película. Una serie de planos breves de escenas de coches de carreras se alternan con la oscuridad del camión de transporte en el que se encuentra el protagonista de la película. Insertos de las relucientes partes del coche se muestran mientras avanza hacia fuera del tráiler. Unos pocos y breves planos sitúan la escena en un circuito de carreras, acompañado de la banda sonora y el título de la película. Después se utiliza a los comentaristas televisivos para presentar a los tres coches protagonistas de la carrera que se va a celebrar, mientras la narración se detiene en mostrar la actitud prepotente del joven coche Rayo McQueen.



Cars, 2006

En suma, este grupo de obras utiliza generalmente recursos narrativos tradicionales de modo que sea fácil y rápida la comprensión de los contextos en que se van a insertar las historias. Los personajes, aunque tengan diferentes formas y naturalezas, son reflejo de estereotipos utilizados en historias protagonizadas por seres humanos y fácilmente caracterizados por su diseño visual, que se acompaña por unas escasas pinceladas sobre su personalidad que permitan el arranque del segundo acto de la historia.

En el segundo grupo analizaremos las películas cuyos contextos están más ligados a la realidad, pero el trazado de sus atmósferas se completa con un elemento fantástico que quiebra las reglas comúnmente conocidas, entre las que se encuentran *The Incredibles*; *Ratatouille*; *WALL·E*; *Up* y *Brave*. En el caso de la primera de ellas se comienza con fragmentos de entrevistas realizadas a los superhéroes en el pasado, mientras se intercalan los títulos de crédito principales y al final de esta sección, el título de la película. Tras ello comienza la narración tradicional que, finalmente, resulta un largo flashback en el que vemos la actividad de Mr. Increíble hasta el momento de la boda con Elastigirl. Él es increpado por su novia por llegar tarde y la conversación termina con una frase que tiene el mismo sentido que la que pronuncia Alegría antes de que comience la mudanza. *“Somos superhéroes, ¿qué puede pasar?”*¹³¹



The Incredibles, 2005.

A continuación, una voz en off narra una serie de infortunios relacionados con las intervenciones de los superhéroes que les llevan a ser relegados de su heroica actividad y la historia comienza después, en tiempo presente, pasados 15 años de lo visto hasta ahora.

¹³¹ Diálogos de *The Incredibles* (*Los Increíbles*, Brad Bird). Pixar, 2005.

Ratatouille arranca utilizando, de nuevo, un reportaje televisivo para presentar a algunos personajes. Tras ofrecer esta información previa aparece el título de la película y comienza la narración tradicional. La escena se sitúa fuera de una casa de campo mientras la cámara hace un travelling hacia una ventana.

En ese instante una rata salta rompiendo el cristal y portando un libro sobre su cabeza. La imagen se detiene en pleno vuelo y comienza el monólogo de la misma: *“Este soy yo. Resulta evidente que debería replantearme mi vida un poquito. ¿Que qué me pasa?, en primer lugar soy una rata, y eso complica bastante la vida. Y en segundo lugar, tengo muy desarrollados los sentidos del gusto y el olfato.”*¹³² A través de un flashback, que llevará la acción hasta el momento del salto, se explica claramente cuál es el elemento extraordinario que sustenta la película. La narración del personaje se combina con el diálogo de éste con otras ratas.



Ratatouille, 2007

El diálogo interior continúa explicando su pasión por la cocina que hacen los humanos y Remy queda claramente diferenciado del resto de congéneres también porque camina a dos patas. Vemos pues, una utilización minuciosa del monólogo interior del protagonista, clave en este arranque del filme.

El caso de *WALL·E* propone una presentación menos convencional. En una historia sin líneas de diálogo ni narrador, en cambio, vemos lo que hace, en su actividad diaria, el robot compactador de basura WALL·E. Un exquisito ejercicio de cine mudo, en el que el espectador comprende la situación planteada por medio de las acciones, gestos y algunos ruidos robóticos del protagonista. La narración se detiene en expresar la soledad del aparato por

¹³² Diálogos de *Ratatouille* (*Ratatouille*, Brad Bird). Pixar, 2007.

medio de encuadres muy abiertos, donde destaca el uso de la banda sonora y otros recursos como, de nuevo, anuncios de televisión o recortes de prensa convertidos en basura. Es un relato narrado de forma poco convencional, que exige de especial atención a los niños, que difícilmente entenderán por completo.

Up utiliza también un noticiario para introducir ágilmente a uno de los personajes al comienzo del filme. El niño protagonista de esta narración observa en el cine la historia del explorador Charles Muntz, que se convierte en ídolo para el joven Carl Fredricksen. Imagina ser el famoso explorador cuando juega acompañado de un globo, mientras el mismo narrador del noticiario continúa hablando del aventurero, mientras vemos imágenes del niño jugando en la calle. El narrador desaparece bruscamente cuando toma la palabra Ellie. La relación entre ambos se estrecha pronto, ella le enseña su diario de aventuras y le obliga a jurar que la llevará a Sudamérica, después se marcha y Carl se queda mirándola por la ventana, apoyado en su globo, que explota.



Up, 2009

En el siguiente plano se dispara el flash de una cámara que inmortaliza la boda de ambos. Comienza aquí la secuencia en que, sin línea de diálogo y en un excepcional elipsis temporal, cuenta la vida de Carl y Ellie en unos pocos minutos. Tras esto, un anciano y solitario Carl se levanta y se prepara para salir de su pequeña casa y sentarse en el porche, que pronto veremos sitiado por las nuevas construcciones, en un contexto inhóspito. Los primeros

minutos de esta película constituyen uno de los momentos más brillantes que ha producido la compañía.

Este grupo de películas se presenta de manera más compleja y, quizás, menos atractiva para el niño pequeño. En contra, el público adulto puede disfrutar con algunos minutos de cine comercial de la más alta reputación.

Acto II

Una vez presentadas las bases sobre que se desarrolla la acción, la película debe incluir, si no lo ha hecho todavía, un conflicto o serie de conflictos que los personajes deberán resolver durante el trascurso de la narración.¹³³ La utilización de esta estructura, es norma para la compañía que, tanto ha querido alejarse de los cuentos tradicionales de Disney, como ha utilizado algunos de sus más eficientes fundamentos.

Personajes y conflictos

Los creativos de los estudios Pixar se esfuerzan en la construcción de unos personajes atractivos para el público y capaces de transmitir emociones. Para ello utilizan el diseño visual del personaje, consiguiendo que encaje perfectamente con las historias que deben contar y las emociones que deben transmitir. Por ejemplo, para el diseño de las emociones en *Inside Out*, los dibujantes se inspiraron en las formas que le sugería la emoción pertinente. Así, Alegría resultó de una estrella; Tristeza de una lágrima; Ira surge de un ladrillo; Miedo de un rayo y Asco surge del brócoli.¹³⁴ Por otra parte, el recurso más repetido para lograr conectar al personaje con el espectador es el de dotarle de anhelos, propósitos y miedos comunes o fácilmente reconocibles por éstos. *Inside Out* es una muestra reseñable de ese inteligente modo por el cual se precipita el pensamiento colectivo en un personaje concreto, la joven Riley.

Llegado a este punto, analizaremos cuáles son los conflictos recurrentes a los que se enfrentan los personajes de las películas producidas en Pixar Animation Studios. Las

¹³³ Pérez Guerrero, A.M., *Op. cit.*, pág. 264.

¹³⁴ Diálogos de *Inside Out*.

estrategias narrativas acompañan a los conflictos básicos que clasificaríamos de relación o internos¹³⁵ y que aquí desglosamos en categorías.

Conflicto individuo-comunidad

Riley es una niña de 11 años que se enfrenta a dos grandes problemas: de un lado, ella y su familia se trasladan desde Minnesota a San Francisco por el trabajo de su padre, lo que provoca que la situación de felicidad y estabilidad previa se elimine, para dar lugar a una realidad en la que debe enfrentarse a su nueva casa, todavía sin sus muebles ni sus objetos personales, a un nuevo colegio y equipo de hockey y a la pérdida del contacto con sus anteriores amistades. Del otro, esta serie de cambios provocan en ella una depresión por su incapacidad para aceptarlos, lo que vemos reflejado en su mente y en las emociones que, incapaces de gestionar tantos cambios externos, generan tal agitación que conducen a la niña a pensar que fugarse es la mejor opción para volver a sentirse bien y recuperar la situación previa.



Inside Out, 2015

En *Inside Out* vemos reflejado la mayor parte de los conflictos a los que se enfrentan los personajes que protagonizan las películas del estudio de Emeryville. El primer gran desafío a que se enfrenta Riley es a su primer día de colegio y, por tanto, a su relación con la comunidad. Para un niño de su edad, enfrentarse a un nuevo colegio es un reto que pone en alerta a todas sus emociones. Por eso, Miedo hace una lista de todas las cosas que podrían

¹³⁵ Pérez Guerrero, A.M., *Op. cit.*, pág. 263.

salir mal; Asco tiene que gestionar su aspecto y su comportamiento para encajar socialmente en el nuevo centro, e Ira aguarda atento por si las nuevas clases son aburridas. En todo caso, es la emoción de Alegría la que comanda el grupo y a Tristeza, estresada con los cambios que está sufriendo la niña, se le encarga mantenerse al margen. “Estoy nerviosa pero muy emocionada”¹³⁶ dice la niña a su madre antes de partir hacia el colegio.

Una vez allí, la profesora le hace presentarse y, por culpa de Tristeza, termina llorando ante toda la clase mientras recuerda cómo era su feliz vida anterior. Si los problemas previos a los que se había enfrentado la niña tras la mudanza se habían presentado superables, el recuerdo de este triste momento, llorando ante sus nuevos compañeros, se transforma en uno de esos recuerdos esenciales que sirven para conformar la personalidad de la niña. Con el objetivo de evitar tal fatalidad, Alegría termina provocando el caos en su mente al lanzar de la central de control tanto a Tristeza, como los recuerdos esenciales y a sí misma. Riley ha entrado en depresión y el resto de la película será una aventura para lograr que recupere su estabilidad mental y emocional.



Toy Story, 1995

Empezaremos así un recorrido por las películas en las que el conflicto entre el individuo y la sociedad es fundamental en la estructura narrativa. En la película *Toy Story*, el sheriff de juguete Woody ejerce su liderazgo ante la comunidad al ser el preferido de su dueño, Andy, hasta que entra en acción el nuevo juguete espacial, Buzz. Del miedo inicial a que nuevos intrusos les lleve a ser olvidados, se pasa a la aceptación del juguete foráneo como nuevo

¹³⁶ Diálogos de *Inside Out*.

líder, así como Andy tiene en Buzz Lightyear a su nuevo compañero favorito de juegos. En un interludio musical vemos como Woody abandona progresivamente su estatus anterior. A continuación intenta apartar al nuevo juguete para que Andy no lo encuentre, en una reacción de envidia ante el nuevo personaje que no comparte el resto de la comunidad. Sin embargo, su plan acaba en desgracia y Buzz cae por la ventana. A partir de ese momento la narración desarrolla la aventura de los juguetes para entenderse y colaborar con el objetivo de regresar a casa antes de que su dueño se mude.

En la cinta *A Bug's Life* también se plantea otro conflicto entre el protagonista Flick y la colonia de hormigas lideradas por su familia real, donde la inquieta personalidad de la protagonista termina por causar el caos dentro de la rígida organización social. Según la tradición, las hormigas deben, cada año, hacer una ofrenda obligatoria a un grupo de saltamontes que tienen amedrentada a la comunidad pero, por culpa de Flick y sus inventos, pierden el trabajo de toda la temporada al lanzar la cosecha al abismo debido a un accidente. La hormiga es juzgada y se la condena a salir de la isla en donde se sitúa la colonia para buscar ayuda. Un castigo que, propuesto por él mismo como aventura salvífica, solo tiene como objetivo mantenerlo alejado de las tareas de la comunidad y a la espera de una muerte segura.

La trama de *The Incredibles* también está ligada de raíz con un conflicto entre los protagonistas y el resto de la sociedad. La película explica cómo los superhéroes, que antes eran protectores de los ciudadanos, son obligados a dejar la acción debido a las quejas de afectados por sus intervenciones. Una situación que la película trata de demostrar injusta, pues los superhéroes siempre actúan con el objetivo de ayudar a la sociedad. Por todo ello, el gobierno decide reubicarlos y obligarles a “*que su identidad secreta pase a ser su única identidad*”,¹³⁷

Rayo McQueen se enfrenta a un cambio de entorno, viéndose rechazado por los habitantes del pueblo en el que aparece por error en la película *Cars*. Sus actos causan destrozos a su llegada que le condenan a subsanar tras un juicio. El protagonista se enfrenta no solo al castigo por sus hechos, sino a entenderse con los lugareños de costumbres muy ajenas a la realidad que vive en el mundo de las carreras de coches.

¹³⁷ Diálogos de *The Incredibles*.

En la película *Up* las diferencias entre el protagonista y la sociedad empujan a Carl a marcharse de la sociedad en que se encuentra. La casa del protagonista ha sido sitiada por nuevas construcciones de edificios modernos de gran altura mientras su casa tradicional resiste inexpugnable, como él lo hace a los cambios.



Up, 2009

A pesar de que el Sr. Fredricksen tiene claro que no va a ceder ante la propuesta de los especuladores para hacerse con su casa, es finalmente un altercado con un obrero lo que le lleva a ser enviado a un centro de ancianos. Por ello, su decisión es abandonar la sociedad en la que no se integra, arrancando su aventura, lejos de la ciudad y de cualquier forma establecida de organización social, en la selva sudamericana.

En *Ratatouille* también se plantean conflictos entre la rata Remy y los diferentes contextos comunitarios que la acogen, principalmente por su incapacidad para comunicarse con los humanos, que en realidad es una versión ratuna de un personaje de baja escala social tratando de hacerse hueco en un entorno que le es socialmente prohibido.

Podemos concluir así, que uno de los recursos para construir los guiones en Pixar es el planteamiento de un conflicto entre los protagonistas y la comunidad a la que pertenecen. En más de la mitad de sus películas alguno de estos conflictos sirve al menos para crear algún giro argumental, cuando no supone un punto de no retorno esencial para su construcción.

Conflictos de familia

Tras lo sucedido en el colegio, Riley se enfrenta a una situación cotidiana en el entorno familiar que, debido a su agitado estado mental, resulta desastrosa para la relación entre la niña y sus padres. La familia se encuentra cenando, y en su mente, la ausencia de Alegría y Tristeza provoca que Miedo, Asco e Ira deban hacerse cargo de la situación. Las tres emociones tratan de actuar como Alegría, aunque sin resultados favorables. Ante la extraña situación, la madre enseguida capta un comportamiento extraño en su hija y, desde dentro del cerebro de la madre, vemos como gestiona la situación tratando de hacerla hablar. Como la respuesta de la niña sigue siendo extraña, busca ayuda en su marido, que está ensimismado y, ajeno a la conversación, recuerda un partido de hockey. Su esposa insiste en reclamar su atención pero, cuando el padre entra en acción no solo actúa insatisfactoriamente para la madre, sino que, ante la incómoda insistencia, en la mente de Riley toma el mando Ira: *"Déjame en paz, me estáis agobiando"*¹³⁸. La escena termina con la excepcional intervención del padre, que la envía castigada a su habitación.



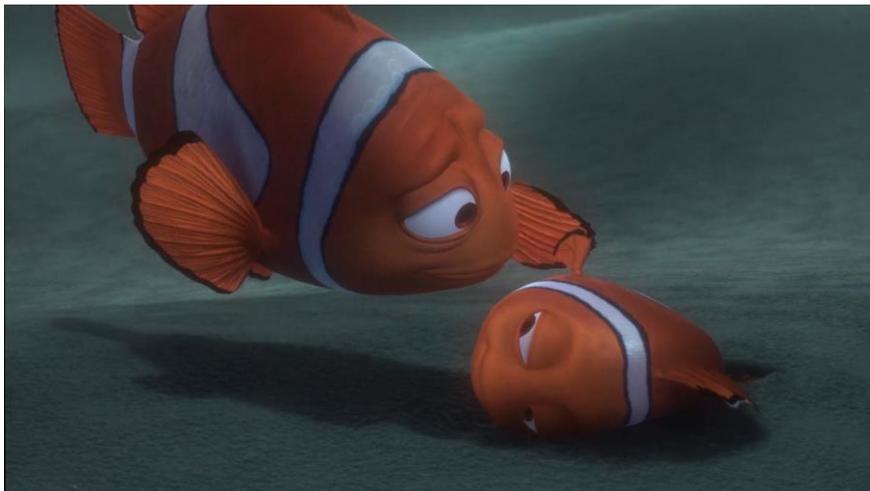
Inside Out, 2015

Sin embargo, la importancia de la familia va más allá de esta efectiva secuencia en la película, pues resulta crucial para la resolución del problema. Mientras la situación empeora y las islas de la personalidad de Riley se van destruyendo, la de la familia se mantiene todavía en pie, aunque desmoronándose por momentos. A pesar de que Riley, comandada por la Ira, decide marcharse de su casa, es gracias a la familia, tanto en el mundo real como a la isla homónima

¹³⁸ Diálogos de *Inside Out*.

en el mundo imaginario, que decide cancelar su huida y volver a casa para ser arropada por los suyos. Por medio de la tristeza, compartida con sus padres, puede empezar a sentirse mejor.

Entre las historias que ha contado Pixar Animation desde sus orígenes hasta *Inside Out*, hay al menos tres películas en que las relaciones intrafamiliares suponen uno de los pilares más importantes de la historia. La primera de ellas es *Finding Nemo*, pues en ella Marlin es un padre extremadamente temeroso y precavido a causa de un accidente del pasado que provocó la muerte de su esposa y de casi todos sus hijos. Nemo es su único vástago superviviente y a pesar de que en la mayor parte del metraje ambos se encuentren separados por un océano de distancia, a causa del rapto de Nemo por los humanos, las acciones de ambos siguen estando claramente fijadas por la relación que les une. Marlin recorre el océano por amor a su hijo y en esa travesía descubre cosas imposibles de experimentar al resguardo de su casa-anémona. Sobrevive a los mayores peligros y se convierte en un héroe tan popular como lo es para su retoño.



Finding Nemo, 2003

Lo más importante es que, en ese viaje, aprende que no puede proteger por siempre a su hijo y debe dejarlo crecer y descubrir el mundo por sí mismo. En una de las conversaciones con Dory, su acompañante de travesía, le dice *“Le prometí que nunca dejaría que le pasara nada”*¹³⁹. Curiosa promesa a ojos de Dory que responde *“No puedes impedir que no le pase nada nunca, porque entonces nunca le pasara nada”*¹⁴⁰. Por otra parte, Nemo aprende a valerse

¹³⁹ Diálogos de *Finding Nemo*.

¹⁴⁰ *Ídem*.

por sí mismo siendo independiente y a relacionarse con peces extraños de una pecera en Sidney; pero, sobre todo, aprende que su padre es más valiente de lo que pensaba y que todo lo que hace, aunque se equivoque, lo hace por él.

La segunda película en que la relación familiar vertebra la trama es en *The Incredibles*. Esta familia de superhéroes afronta los problemas de la vida cotidiana haciendo un esfuerzo por no revelar sus capacidades extraordinarias. La madre, antes Elastigirl, se encarga del trabajo doméstico y lidia con el cuidado y la educación de sus tres hijos. Su marido, antes Mr. Increíble, se enfrenta al tedioso trabajo en una empresa aseguradora en la que ayuda a los clientes a pesar de la codiciosa insistencia de su jefe. Debido a esta asfixiante situación, acaba aceptando trabajos heroicos que le llevan a verse en problemas y condenar a toda su familia a la misma situación. Finalmente, cuando se enfrentan al villano más poderoso, colaboran entre todos para derrotarlo.

La tercera película cuyo argumento bascula sobre este tipo de relaciones es *Brave*. En este ejemplo se nos presenta una familia real de un territorio indeterminado, inspirado en los antiguos pueblos de las Islas Británicas y compuesta por los reyes, la hija heredera Mérida y tres hermanos mellizos menores. El caso es que ella es una joven rebelde que no quiere ceder su libertad en virtud de la continuación de las tradiciones, que son su obligación a ojos maternos. Su padre es más permisivo y cumple el papel de mediador entre ambas hasta que sucede el acontecimiento clave de la película. Mérida intenta, por medio de la magia, cambiar a su madre para evitar tener que responder a sus obligaciones, pero es engañada y la forma en que la cambia es convirtiéndola en osa, el animal más temido y odiado por su padre. La narración desarrolla la construcción de una nueva relación madre e hija basada en la aceptación de sus diferencias que se evidencian aún más mientras ella está convertida en osa.



Brave, 2012

Ya hemos comentado en el apartado anterior la familia de ratas que se muestra en la película *Ratatouille*, donde vemos la figura de un padre estricto y aferrado a la tradición y los hermanos del protagonista, incapaces de entender su especial sensibilidad con la comida. Durante su desarrollo descubrimos cómo la relación con la familia pasa, en principio, por ser un lastre en su objetivo de ser cocinero, para finalmente convertirse en un apoyo fundamental para lograr su sueño.

Otro recurso en las películas de Pixar es el de la familia sustitutoria, que en algunos casos cumple el papel de padres de otros. En *Monsters, Inc.* Sully y Wazowski se convierten en padres alternativos que tratan de proteger a Boo en el mundo de Monstruópolis. En *Cars* el coche fanfarrón de carreras es rechazado por el auto clásico Doc, aunque finalmente enseña al joven a ser mejor coche y permite al viejo reencontrarse con su pasión por las carreras. Sin embargo, es en la película *Up* donde la relación de paternidad alternativa tiene más protagonismo. El viejo Carl encuentra a la fuerza, en el niño Russel, al hijo que nunca pudo tener. Por otra parte, el niño logra tener el cariño y atención que no le han dado en su vida.

Conflictos de amistad

El siguiente problema a que se enfrenta Riley es a ser sustituida por sus amigas de Minnesota. En una video llamada le cuentan lo bien que marcha su equipo de hockey, al que se ha unido una nueva compañera con la que se entienden fantásticamente. Con Alegría y Tristeza fuera de la central, reacciona Ira, terminando bruscamente la conversación; por lo que Riley pierde también la isla de la amistad.



Inside Out, 2015

En la filmografía de la compañía se han planteado conflictos derivados de una relación de amistad. De un lado, tenemos las narraciones que desarrollan la forja de ésta entre personajes más o menos diferentes en principio y, por otra parte, las amistades que se enfrentan a un problema común a resolver. La trilogía que surge de *Toy Story* (John Lasseter 1995) contiene algunas de las relaciones de amistad más destacadas. En su primera entrega vemos, por una parte, el rechazo a Woody por parte su amigo el perro-muelle Slinky, cuando el grupo se da cuenta de que el muñeco vaquero ha provocado la caída de Buzz por la ventana. Además, toda la narración gira desde ese momento en la compleja relación entre Woody y Buzz. El muñeco espacial cree, en un principio, que es un auténtico defensor de la galaxia y Woody solo tiene como objetivo volver, junto a su compañero de viaje, a casa de su dueño. Al final, el sheriff salva al muñeco espacial, una vez ha tomado conciencia de que no es más que un muñeco, de la muerte a manos del vecino asesino de juguetes, Sid, consiguiendo volver a su espacio de confort junto al niño y a sus compañeros juguetes. En *Toy Story 2* una selección de juguetes se enfrenta a una misión de salvamento de su amigo Woody y en *Toy Story 3* se embarcan todos en una aventura en busca de un futuro mejor cuando su dueño, Andy, se va a la universidad.

Las películas *Monsters, Inc.* y *Monsters University* presentan cada una los dos ejemplos que aquí se plantean. En la entrega original Sully y Mike tienen un problema en común a resolver con la llegada de Boo a Monstrópolis.

El conflicto interior

Por último, un recurso menos frecuente como protagonista de sus narraciones, pero reseñable como reclamo para el público adulto, es el conflicto interior, que también está presente en *Inside Out*. En realidad, todas estas situaciones que se muestran dentro de la mente de Riley son una escenificación de los conflictos internos ante las diferentes situaciones de la vida. La niña se enfrenta a muchos cambios en su entorno, en un momento complejo de su desarrollo, a las puertas de la pubertad. Esta situación de estrés la lleva a la suspensión de su personalidad, tal como se ha construido a lo largo de su vida. Para la solución de este conflicto, las emociones protagonistas de la aventura interna deben volver a la central de control, la alteración emocional es parte del problema y su ordenamiento conduce a la solución.

Hay otras películas de la compañía en donde también se han planteado dilemas íntimos a los personajes. Uno de los ejemplos más claros es el que se plantea al personaje de Woody en *Toy Story 2*. En este largometraje, el protagonista es raptado y llevado con un nuevo grupo de compañeros cuyo dueño pretende vender como piezas de museo. Aunque, al principio, Woody desea volver con su dueño original, los nuevos juguetes le hacen dudar de esta decisión pues, como ellos, su destino puede ser el abandono cuando Andy deje de jugar con él. Por otra parte, conocedor de su otro valor como juguete de colección y joya de museo, se plantea un auténtico dilema existencial que, dentro de la lógica de la película, trata sobre el sentido de pertenencia a un grupo y su papel en el mundo. Finalmente, por intervención de los juguetes amigos de Andy, deciden volver a sus orígenes y continuar haciendo felices, esperando para cuando el niño les necesite.



The Incredibles, 2005

El último gran conflicto interno a comentar es el que atiende a Mr. Increíble, o Robert Parr en su identidad secreta, en *The Incredibles*, cuando impedido de ayudar a los demás utilizando sus poderes especiales, lo hace a pequeña escala con los clientes de la empresa en que trabaja. Su conflicto interior es el de un hombre de mediana edad insatisfecho con su trabajo y su vida. Un hombre excelente, condenado a la mediocridad de una vida normal que, malamente, sacia su verdadera pasión interviniendo en los sucesos que anuncia una emisora de policía durante la noche y cual hombre ahoga sus penas en la barra de un lúgubre bar. Para salir de esta situación, que se agrava cuando pierde el empleo, termina aceptando trabajos de superhéroe y metiéndose en problemas de vida o muerte, para salir de los cuales intercede su familia.

Personajes secundarios

Acompañando las tramas y subtramas, las películas de Pixar muestran a sus protagonistas con, al menos, dos grandes grupos de secundarios: los que interfieren en el desarrollo de la trama y los personajes de apoyo y cierta comicidad.



Inside Out, 2015

Secundarios notables

La aventura que viven Alegría y Tristeza se agita gracias a la aparición de un personaje secundario que las ayuda, tanto a resolver problemas como a manejarse en callejones sin salida y peligrosos atajos por las diferentes secciones del cerebro. Bing Bong es un amigo imaginario que Riley tuvo cuando era más pequeña y ahora no tiene trabajo. Se trata de un fantástico personaje que las va guiando por las diferentes secciones del para llevarlas hacia la Central. Es este un buen ejemplo de cómo los personajes secundarios resultan fundamentales para la resolución de la historia, un recurso muy utilizado en las películas del Estudio.

En *Toy Story* se presentan un grupo de personajes que parecen secundarios pero que terminan por tener una función importante en la narración. Se trata de los juguetes modificados que viven en casa del despiadado vecino de Andy, Sid. Un grupo de éstos, que en primera instancia se muestran como terroríficos acompañantes de Woody y Buzz, les ayudan, finalmente, a escapar de esa casa, participando en un plan conjunto para salvar al juguete espacial, que se encuentra a punto de ser lanzado y ejecutado con un cohete explosivo.

A Bug's Life cuenta con un conjunto de actores secundarios fundamentales en la compañía de circo a la que el protagonista convence, pensando que eran auténticos guerreros mercenarios, para intervenir contra los saltamontes que amedrentan a las hormigas. Al final, intervienen no como guerreros, sino armando todo un teatro para expulsar a los saltamontes a su llegada.

Finding Nemo cuenta con un secundario fundamental para el desarrollo de la trama: Dory, un pez con pérdidas de memoria que acompaña a Marlin en su épica búsqueda a través del océano. Su papel rebasa lo meramente cómico, protagonizando múltiples escenas de peligro para ayudar al pez payaso, con su habilidad para leer escritura humana y para realizar preguntas clave por las que el atribulado Marlin se cuestione cómo ha desempeñado su papel de padre.

Edna Moda es un personaje de *The Incredibles*, fundamental en el desarrollo de la historia. Es la diseñadora de los súper trajes que llevan los personajes de la película y, en un papel de consejera matrimonial, hace ver a Hellen que su marido ha vuelto a la acción a sus espaldas; mientras que en *Ratatouille* aparece puntualmente el Chef Gusteau por medio de la imaginación del protagonista Remy. Es el que anima a la rata a seguir cocinando y quien la inspira en sus creaciones de éxito.

Secundarios irrelevantes.

Otro tipo de personaje, que se incluye por norma en las películas, es aquel que tiene como objetivo protagonizar un gag más o menos corto en el tiempo que no es estrictamente necesario para el desarrollo de la trama y que sirve, en suma, para mantener entretenido al público. En *Inside Out* encontramos desarrollando este papel a Los Olvidadizos, junto con otros personajes que se encuentran en su viaje. Estos son los encargados de gestionar el olvido de los recuerdos que Riley ya no necesita, como “*números de teléfono*”¹⁴¹, o los “*nombres de sus muñequitas princesa*”¹⁴², los cuales son enviados al vertedero de recuerdos. Por otra parte, pueden enviar a la central algunos recuerdos a placer, como el jingle de un anuncio que se repite continuamente en la cabeza de la niña.

¹⁴¹ Diálogos de *Inside Out*.

¹⁴² *Ídem*.

No nos detendremos en listar todos estos personajes pero en *Finding Nemo* encontramos también una muestra de diferentes peces que no funcionan en la trama más que para ser colorido fondo de escena o elemento cómico/de peligro recurrente, como son los tiburones que se rehabilitan de su ansia de comer peces. En *Cars*, podemos observarlos en la variopinta fauna de vehículos que remedan personajes comunes, famosos o reconocibles popularmente. Terminamos esta breve lista con la aparición estelar de los clanes que se muestran en *Brave* para cortejar a la heredera Mérida y cuya aparición busca, explícitamente, el entretenimiento por medio de la risa del espectador.

Los villanos

Aunque en *Inside Out* no encontramos una figura que cumpla tal cometido, indiscutiblemente, por momentos, puede identificarse a Tristeza y Alegría cumpliendo un papel cercano. La compañía se ha nutrido tradicionalmente de un notable grupo de villanos entre los que debemos mencionar a Sid, como contrapunto maligno de Andy en *Toy Story* o al joven fanático de los héroes, Incrediboy, que termina convirtiéndose en el supervillano en *The Incredibles*. Sin embargo, destacamos el papel de Charles Muntz, personaje fundamental en la película *Up* pues cumple, primero, el papel de investigador aventurero que sirve de inspiración para los niños Carl y Ellie y, en última instancia, se convierte en el mayor obstáculo para que el Sr. Fredricksen logre su objetivo. Se convierte así al héroe en villano que interpone todas sus habilidades y artilugios contra los planes de Carl y su joven compañía, Russel.

Las emociones como recurso narrativo

Los guionistas tienen como objetivo que sus historias conecten con el público y pueda sentirse identificado, inspirado o transformado por lo que sucede en el relato.¹⁴³ Se trata de presentar necesidades y deseos comunes a todos los espectadores a partir de la experiencia de un personaje.¹⁴⁴ El espectador aguarda que una película le haga sentir, pero sin sufrir el desgaste emocional que conllevaría vivir la alegría o la tristeza que se presenta en el la pantalla.¹⁴⁵ Los espectadores disfrutan, en suma, por la aprehensión emocional del tema que se plantea y cómo éste es capaz de transmitirse a razón del impacto emocional que tenga en la

¹⁴³ Pérez Guerrero, A.M., *Op. cit.*, pág. 249.

¹⁴⁴ *Ídem*.

¹⁴⁵ *Ibid.*, pág. 250.

audiencia.¹⁴⁶ Si las emociones que se plantean en la película no presentan, finalmente, una enseñanza o una reflexión que supere a los hechos narrados, éstas no tendrían mayor relevancia.¹⁴⁷ La conexión con la audiencia, por medio de la emoción, es la única estrategia de éxito para que un guionista pueda lograr lo que se busca.¹⁴⁸

Las películas se sirven de estas estrategias emocionales para cada momento de la acción, de modo que, siendo compartida o no por los personajes y por el espectador en cada momento, respondan a una planificación emocional concreta de la película. ¹⁴⁹ Para ello, las historias recurren a generar tres fundamentales en el espectador:

1. Las emociones de voyerismo se relacionan con la curiosidad. Una vez asumido que el concepto inicial de la película es suficientemente original y atractivo, el espectador debe sentirse interesado por obtener más información sobre el universo planteado y sus personajes. Para ello, es requisito ineludible que los sucesos que se desarrollen sean creíbles, de modo que pueda interesarse por las consecuencias que tendrá en la ficción y las que tendría fuera de la pantalla.¹⁵⁰ Es por lo que se necesita, en todo momento, al espectador consciente de que la aventura que viven Alegría y Tristeza va más allá del entretenimiento como suceso fantástico y que cada acción tiene sus consecuencias en la vida de Riley. A través de la planificación emocional se logra la máxima atención del público, que necesita saber qué va a suceder mientras la niña abandona su hogar ya que, además, está pensando en los peligros y consecuencias que esto tendría en el mundo real.

Es también la emoción que se imprime en el espectador que, conociendo la verdadera naturaleza de los bichos que recluta Flick, necesita saber qué sucederá cuando estos lleguen a la comunidad de hormigas; o la emoción que se explota cuando la madre de Mérida se ha convertido en oso y deseamos conocer cuál será la reacción de su padre al encontrarse con el temido animal.

2. Por otra parte, las emociones vicarias se fundamentan en la empatía. Esto se produce cuando nos identificamos con el personaje protagonista de la historia, hasta que

¹⁴⁶ Pérez Guerrero, A.M., *Op. cit.*, pág 252.

¹⁴⁷ *Ídem.*

¹⁴⁸ *Ídem.*

¹⁴⁹ *Ibid.*, pág. 256.

¹⁵⁰ *Ibid.*, pág. 253-254.

llegamos a sentir como si fuésemos el propio personaje, por lo que necesitamos que sean atractivos y que el filme tenga una estructura narrativa que potencie la tensión dramática creciente.¹⁵¹ Hay múltiples momentos en la narración que potencian la identificación con los sentimientos de la protagonista; el más relevante, por su potencia dramática, es en el que ésta se vuelve con su familia y puede sentirse triste por las cosas que le han sucedido, recordando los momentos esenciales de su vida antes de irse a San Francisco. En este punto el espectador adulto es capaz de identificarse con la niña en tanto que también ha dejado atrás su infancia y el infantil se siente aliviado, por que Riley está, de nuevo, segura y arropada por sus padres. La búsqueda expresa de la empatía con el personaje es lo que hace que nos emocione la marcha de Nemo ante los ojos de su padre. La película nos ha puesto en antecedentes y el espectador sabe que Marlin ha perdido al resto de su familia, por lo que podemos sentir la angustia y agitación del pez, especialmente en los primeros minutos de búsqueda. También el público puede compartir el tedio que sufre Bob Parr que se ve obligado a un trabajo de oficina tan corriente como asfixiante. Quizá uno de los momentos en que más efectivamente se ha situado al espectador en la piel del protagonista es en la emoción de alegría entusiasta primero, y luego en la tristeza y soledad de Sr. Fredricksen en el arranque de *Up*.

3. Por último, las emociones viscerales son las que aluden a sentimientos extremos, como el riesgo de muerte o los sentimientos de amor y amistad que se trasladan al espectador, de modo que éste se sienta entretenido e incluso purificado, emocionalmente hablando.¹⁵² Es un recurso que se utiliza en múltiples ocasiones en la película y, especialmente, para las escenas en que Alegría y Tristeza se encuentran próximas a caer al vertedero o en la que finalmente la primera de ellas cae al fondo, junto con los recuerdos desperdiciados.

Una de las secuencias más celebradas en este grupo es la provocada en el punto culminante de *Toy Story 3*, cuando el grupo de juguetes se encuentra a punto de morir en la incineradora de basura en la que están atrapados. En ese momento, los juguetes se dan la mano, afrontando ya su final seguro, pero, tras unos segundos de máxima tensión, son salvados por los muñecos de marciano usando el gancho industrial para sacarlos de aquel foso mortal.

¹⁵¹ Pérez Guerrero, A.M., *Op. cit.*, pág. 254.

¹⁵² *Ibid.*, pág. 255.



Toy Story 3, 2010

Las emociones y la psicología de Inside Out

Según los estudios psicológicos, las emociones básicas del ser humano son seis. Por esto, a las que aparecen en la película habría que añadir la sorpresa. Sin embargo, y a efectos narrativos, esta emoción queda integrada como parte de las demás. En ese sentido, el psicólogo asesor de la película, Paul Ekman, justificó la no aparición de ésta porque se trata, de entre todas las emociones, la que menos recorrido tiene y más puntualmente aparece. Otra de las imprecisiones fundamentales en que se permite caer la película es el hecho de que las propias emociones tienen a su vez emociones diversas y una personalidad propia, aunque esté muy relacionada con la emoción que representan.¹⁵³ Se trata de una concesión que los creativos de Pixar se deben permitir, a efectos de una narración que, de otra forma, sería previsible y limitada.

A parte de las explicaciones del funcionamiento ya comentadas, el filme da una explicación visual de conceptos complejos del funcionamiento del cerebro, relevantes desde el punto de vista de la psicología. Desde la revelación de que las emociones son innatas a la persona, o que todas ellas son importantes aunque alguna domine sobre otra en diferentes situaciones; el subconsciente, representado como una cárcel subterránea, en la que se guardan miedos y traumas de la infancia, como el miedo a los payasos o las escaleras al sótano; la representación de los sueños, como una planta de producción del estudio cinematográfico “El

¹⁵³ VICO, A. *Análisis de Inside Out (Del Revés) visto por una psicóloga*.

<<http://befullness.com/analisis-de-inside-out-del-reves-visto-por-una-psicologa>> [Consulta: 27 de mayo de 2016]

Sueño Producciones”,¹⁵⁴ donde se mezclan las vivencias y los miedos para dar como producto las producciones cinematográficas que experimentamos mientras dormimos; el pensamiento abstracto, representado como un centro donde se manipulan y fragmentan los conceptos complejos en la mente, como la soledad que sufre Riley en su nuevo colegio; los amigos imaginarios, que desaparecen con la madurez; la formación de las creencias, cuando se mezclan los sucesos y opiniones; Imaginalandia, el lugar del cerebro donde surge la creatividad y que se encuentra en plena transformación a causa de los cambios que está sufriendo la niña y en, última instancia, muestra cómo las emociones en la infancia son puras y, por medio de la madurez, éstas van siendo más complejas al entremezclarse entre sí.¹⁵⁵

Las emociones y el discurso para diferentes niveles de madurez.

Las producciones animadas en Pixar están dirigidas al gran público, aunque teniendo en cuenta la presencia de un potencial público infantil que debe sentirse satisfecho con lo que aparece en pantalla. Aunque las emociones y sentimientos básicos son universales, entre el público joven se prefieren los deseos pasionales, el entusiasmo y los más adultos suelen aproximarse al pesimismo y la queja. Esto explica que, a pesar de la mezcla de géneros, las películas de la compañía prefieran rondar las tramas de aventura y comedia.¹⁵⁶

Los niños tienden a interpretar la narración de forma superficial y artificial, aunque también poseen el componente de la imaginación. En suma, los más jóvenes perciben las historias a un nivel diferente que los adultos y esta es la brecha que se utiliza para convencer a ambos grupos.¹⁵⁷ La recepción de las películas entre el público infantil está mediatizada por la propia interpretación que ellos hacen de las mismas. Es por esto que, si la narración no es suficientemente lineal y sencilla, los niños más pequeños dejan de tener interés y se centran en los llamativos efectos visuales y sonoros o la apariencia de los personajes. Por esto, las películas deben dotarse de diálogos sencillos y comprensibles, con una moral en principio maniquea, mientras que la narración debe esforzarse por ser lineal, evitando los saltos temporales.¹⁵⁸

¹⁵⁴ Diálogos de *Inside Out*.

¹⁵⁵ Vico, A., *Op. cit.*, s.p.

¹⁵⁶ Pérez Guerrero, A.M., *Op. cit.*, págs. 265-266.

¹⁵⁷ *Ibid.*, 266.

¹⁵⁸ *Ibid.*, pág. 267.



WALL-E, 2008

Los niños se suelen entretener, como los adultos, con los pasajes de mayor espectacularidad; pero además, a los jóvenes les interesan unos temas propios de su edad como la familia, los celos o el aprendizaje. Aunque por encima de todos sus intereses se encuentra el humor, que es una de las formas más fáciles de conectar con el público infantil. Por esto, se utilizan los problemas que les afectan como las torpezas, el lenguaje o las funciones orgánicas y el humor dedicado a los más pequeños es esencialmente físico y visual. Los niños conectan más fácilmente con el humor que se fundamente en el *slapstick*, comportamientos incongruentes, el uso equivocado de objetos y los reveses inesperados.¹⁵⁹

Los temas eternos de la infancia también son los preferidos para utilizarlos en las películas. La búsqueda de independencia como en *Finding Nemo*; la necesidad de poder como anhelo de control sobre su propia vida, aparece en el superveloz Dash en *The Incredibles*; la interacción social satisfactoria, como preocupa a Asco en *Inside Out*; o el aprendizaje y la autonomía, como demuestra Remy en *Ratatouille*.¹⁶⁰ Por todo ello, con el objetivo de atender a un público intergeneracional, se recurre al subtexto que permite una lectura intelectual distinta a la recepción que de las películas hacen los niños. El subtexto permite que el espectador pueda aproximarse más o menos al sentido último del relato, a razón de su grado de madurez. Para ello se suele recurrir al dramatismo o a la ironía, como recursos principales. ¹⁶¹ Ejemplo de ello lo vemos en el momento de la muerte de Bing Bong, donde el público más joven verá desaparecer a un personaje divertido que llamaba su atención, los casi adolescentes que el

¹⁵⁹ Pérez Guerrero, A.M., *Op. cit.*, pág. 267-269.

¹⁶⁰ *Ibid.*, 269-270

¹⁶¹ *Ibid.*, 271

personaje se ha sacrificado para que Alegría pueda salvarse y ayudar a Riley, mientras que el receptor adulto debe entender, finalmente, que con la muerte de Bing Bong, está muriendo también la etapa de la infancia, de la que está saliendo la niña.



Inside out, 2015

Acto III

Recursos para el cierre de las narraciones

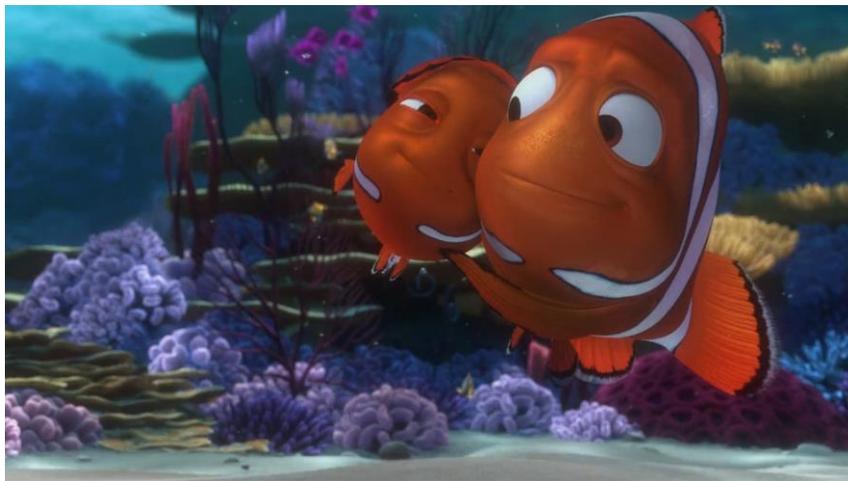
Para conseguir el merecido cierre de la narración, el tercer acto incluye el último y más complejo desafío al que se enfrentan los personajes, así como la situación posterior en la que ésta desemboca. En esta última parte debe completarse la evolución del personaje y siempre están marcadas por la urgencia.¹⁶²

Ésta queda determinada en *Inside Out* por el hecho de que Riley haya decidido marcharse de su casa. Además, existe una urgencia creciente en toda la película que viene determinada por el progresivo desmoronamiento de las islas de la personalidad de la niña. Al final, el caos interno es solucionado por acción de Tristeza, la emoción que había sido desplazada cuando los cambios comenzaron a afectarle; tras lo que Riley puede volver a ser feliz pues sus recuerdos están ahora dominados por varias emociones al mismo tiempo y en la central se instala una nueva mesa de control más compleja y atenta a las nuevas necesidades de una niña que está entrando en la adolescencia y dejando la infancia. La pubertad está próxima y con ella, su personalidad es más compleja, con nuevos intereses y aptitudes. Es un recurso

¹⁶² Pérez Guerrero, A.M., *Op. cit.*, págs. 280-281.

ineludible para dar cierre a los guiones, el crecimiento del personaje debe estar presente y se suele manifestar de manera más clara en el tercer acto de la narración. Tras el punto culminante de la acción, las películas se suelen recrear en mostrar el nuevo orden establecido.

Dos películas que muestren claramente los elementos indispensables del tercer acto son *Toy Story* y *Brave*. En la primera los protagonistas deben llegar con sus compañeros antes de que Andy y su familia se muden de casa, Buzz y Woody colaboran para salvarse y se hacen amigos y el nuevo orden se establece en la nueva casa, con todos los juguetes a salvo. En el segundo ejemplo, la urgencia viene determinada por el tiempo máximo en que el hechizo se tornará definitivo, la relación entre ambas se forjará entonces bajo las bases del respeto mutuo y la aceptación de sus diferencias y se muestra a la familia feliz mientras los pretendientes se marchan porque Mérida no contraerá matrimonio concertado.



Finding Nemo, 2003

Otras dos filmes que destacan el crecimiento personal de los protagonistas son *Finding Nemo* y *Cars*. En la primera, padre e hijo han superado problemas cada uno por separado y un gran obstáculo final y el establecimiento del nuevo vínculo se escenifica en el abrazo final que ambos se ofrecen. En el otro ejemplo el protagonista prefiere, en vez de una victoria, ayudar a terminar la última carrera del histórico coche campeón, gracias a lo cual es fichado por la escudería de sus sueños.

Aunque la mayoría de las películas muestran la situación posterior a la resolución del conflicto, algunas lo hacen con especial dedicación, como en *Monsters, Inc*, donde se recurre, tras el drama, a un epílogo de compensación que plantea un nuevo y feliz orden alternativo en el que los monstruos utilizan la risa de los niños en lugar de los gritos. El final de *Ratatouille*, aunque cierran el restaurante del Chef Gusteau por la plaga de ratas, se convierte en feliz porque el crítico invierte en la apertura de uno nuevo donde Remy será el chef y Linguini el camarero. En *Up*, Carl consigue lograr el sueño de su esposa de posar su casa sobre las Cataratas Paraíso y descubre entonces que su esposa ha completado el Cuaderno de Aventuras con fotos de ambos en su historia juntos. A la vuelta a la ciudad, el joven obtiene la insignia especial por parte de Carl, la chapa que Ellie le dio cuando eran niños y, como último alivio, vemos que la casa ha caído justo donde ella soñaba situarla. Tras la escena próxima a la muerte de *Toy Story 3*, los juguetes obtienen un futuro mejor al ser entregados por Andy a una niña de su vecindario. Tras jugar una última vez con ellos, Andy se marcha en una emotiva despedida. Los juguetes ahora tienen la misión de hacer feliz a su nueva dueña.



Toy Story 3, 2010

En definitiva, aunque el uso de diferentes tonos en el discurso, con mayor o menor intensidad dramática, la utilización del recurso de la urgencia para la resolución final de los conflictos es norma en un claro *crescendo* emocional. La necesidad de un final feliz o, al menos, el planteamiento de una estabilidad final, fruto de lo sucedido en el relato es notoria. La mayoría de las historias se prestan a la creación de una segunda entrega, aunque pocas son tan

evidentes como el caso de *The Incredibles*, donde queda explícito que nuevas misiones heroicas van a suceder a la familia. También se presta a ello *Inside Out* con un monólogo final de Alegría que concluye mostrando la situación de la niña tras la historia narrada. “*Lo hemos pasado mal últimamente, pero seguimos adorando a nuestra niña. Tiene amigas geniales, una casa genial: las cosas no podrían ser mejor. Al fin y al cabo Riley tiene 12 años, ¿qué podría pasar?*”¹⁶³.

¹⁶³ Diálogos de *Inside Out*,

CONCLUSIONES

El desarrollo del trabajo nos ha llevado a la conclusión de que las dos cuestiones planteadas inicialmente están íntimamente relacionadas, pues la característica de producir películas para un público intergeneracional es una de las que más eficazmente permiten una positiva recepción de la crítica y el público en general.

A pesar de que el éxito comercial de sus productos tenga su raíz en la búsqueda de calidad por medio del fomento de una comunidad de artistas con una cultura creativa propia, es innegable que la utilización de la maquinaria de Disney, para la comercialización de sus productos, ha sido fundamental desde la primera película.

Aunque en un principio el público se viera atraído por la novedad de la técnica, recurso que la historia del cine ha demostrado limitadamente eficaz, pasado el efecto de llamada inicial, éste ha seguido respondiendo porque la Compañía ha sido capaz de proponer personajes atractivos y que generan empatía, que se enfrentan a conflictos fácilmente reconocibles y acompañados de otros personajes y universos diegéticos carismáticos y seductores.

Pero por encima todo ello y de los efectos del marketing, si en algo destaca Pixar es en la minuciosa construcción de sus guiones que, valiéndose de las múltiples estrategias narrativas que hemos tratado, como la sencillez de su estructura y montaje, la linealidad temporal y el programa emocional, han conseguido poner de acuerdo al público deseoso de entretenimiento y a los críticos cinematográficos.

La crítica ha destacado el recurso del buen guion, atractivo para niños y adultos en la mayoría de sus películas, lo que ha sido posible gracias a una precisa combinación de humor inteligente y slapstick -acción trepidante- y emotividad, unidos al recurso del subtexto, que permite la diferente lectura a diferente nivel de madurez.

Pero también esta División de Trabajo de Lucasfilm, luego productora independiente y hasta hoy filial de Walt Disney, puso de manifiesto que se podía ofrecer productos originales e innovar, sirviéndose de las posibilidades de la técnica, pero ante todo sobrepasando los límites de contenido que se había impuesto al cine animado comercial, superando a su

compañía matriz, a Dreamworks o al afamado estudio Ghibli en la creación de universos personales, originales y poderoso, que han conectado con el público y la crítica una y otra vez.

Con *Inside Out* han logrado recuperar el nivel de calidad que se le presupone a la compañía, a tenor de su trayectoria, que había cuestionado en las producciones previas, al apostar por la recuperación de los recursos exitosos del pasado, junto con nuevos y arriesgados conceptos llenos de originalidad y detallismo.

¿Quién es el malo? Seguirá preguntándose aquel niño. Solo el tiempo le dará una respuesta.

REFERENCIAS

Libros

- BENDAZZI, G. (2003). *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y medio.
- FINCH, C. (2011). *El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story*. Barcelona: Lunnwerg.
- STEIN, A. (2011). *Why we love Disney: The power of the Disney Brand*. New York: Peter Lang.
- CUETO, R. (ed.) (2013). *Animatopia: Los nuevos caminos del cine de animación*. San Sebastián: Festival Internacional de cine de Donostia-San Sebastián.

Publicaciones periódicas

- BURR, T. (2015). “‘Inside Out’ is Pixar’s strongest work in ages” en *The Boston Globe*. 16 de junio de 2015.
<<http://www.bostonglobe.com/arts/movies/2015/06/16/insideout/ifKU366ElzWB380LTMHTPM/story.html>> [Consulta: 18 de junio de 2016]
- CATMULL, E. (2008). “El sello Pixar” en *Harvard Business Review*. 2008, vol. 86, no. 9, págs. 74-85.
<<http://www.bligoo.com/media/users/1/99346/files/El%20sello%20de%20Pixar.pdf>> [Consulta: 20 de febrero de 2016]
- CHANG, J. (2013). “Film Review: ‘Monsters University’” en *Variety*. 11 de Junio de 2013.
<<http://variety.com/2013/film/reviews/film-review-monsters-university-1200494184725099,00.html>> [Consulta: 31 de mayo de 2016]
- CHMIELEWSKI, D.C., KEEGAN, R. (2011). “Merchandise sales drive Pixar's 'Cars' franchise” en *Los Angeles Times*. 21 de junio de 2011.
<<http://articles.latimes.com/2011/jun/21/business/la-fi-ct-cars2-20110621>> [Consulta: 10 de junio de 2016]
- CHUTE, D. (2004). “Pixar Apotheosis” en *LA Weekly*. 4 de noviembre de 2004.
<<http://www.laweekly.com/film/pixar-apotheosis-2139028>> [Consulta: 27 de mayo de 2016]
- CLARK, M. (2001). “‘Monsters, Inc.’ yields dividends” en *USA Today*. 11 de mayo de 2001.
<<http://usatoday30.usatoday.com/life/enter/movies/2001-11-02-monsters-inc-review.htm>> [Consulta: 3 de junio de 2016]
- CORLISS, R. (2004). “All Too Superhuman” en *Time*. 18 de octubre de 2004.
<<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1101041025>> [Consulta: 27 de mayo de 2016]
- DARGIS, M. (2009). “The House That Soared” en *The New York Times*. 28 de mayo de 2009.
<http://www.nytimes.com/2009/05/29/movies/29up.html?ref=movies&_r=0> [Consulta: 14 de junio de 2016]

- DARGIS, M. (2006). "Cars' Is a Drive Down a Lonely Highway" en *The New York Times*. 9 de junio de 2006.
<<http://movies2.nytimes.com/2006/06/09/movies/09cars.html>> [Consulta: 10 de junio de 2016]
- DEBRUGE, P. (2012). "Review: 'Brave'" en *Variety*. 10 de junio de 2012.
<<http://variety.com/2012/film/reviews/brave-1117947728>> [Consulta: 31 de mayo de 2016]
- DEBRUGE, P. (2010). "Review: 'Toy Story 3'" en *Variety*. 8 de junio de 2010.
<<http://variety.com/2010/film/reviews/toy-story-3-1117942938>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- DOWD, A.A. (2015). "Inside Out will inspire tears of joy in parents and Pixar fans alike" en *A.V. Club*. 17 de junio de 2015.
<<http://www.avclub.com/review/inside-out-will-inspire-tears-joy-parents-and-pixa-220989>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- HOLDEN, S. (2003). "Vast Sea, Tiny Fish, Big Crisis" en *New York Times*. 30 de mayo de 2003.
<<http://movies2.nytimes.com/2003/05/30/movies/30NEMO.html>> [Consulta: 28 de mayo de 2016]
- HONEYCUTT, K. (2008). "Film Review: WALL-E" en *The Hollywood Reporter*. 25 de junio de 2008.
<<http://www.hollywoodreporter.com/review/film-review-wall-e-125026>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- HONEYCUTT, K. (2007). "Ratatouille" en *The Hollywood Reporter*. 14 de junio de 2007
<<http://www.hollywoodreporter.com/review/ratatouille-159212>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- HOWE, D. (1998). "'Toy Story 2': New and Improved" en *Washington Post*. 26 de noviembre de 1998.
<<http://www.washingtonpost.com/wp-srv/entertainment/movies/reviews/toystory2howe.htm>> [Consulta: 3 de junio de 2016]
- KEMPLEY, E. (1995). "'Toy Story': From Plastic to Fantastic" en *Washington Post*. 22 de noviembre de 1995.
<<http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/toystory.htm#kempley>> [Consulta: 3 de junio de 2016]
- LASALLE, M. (2010). "Review: 'Toy Story 3'" en *San Francisco Chronicle*. 18 de junio de 2010.
<<http://www.sfgate.com/movies/article/Review-Toy-Story-3-3261557.php>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- LASALLE, M. (2012). "'Brave' review: A sassy lass with her own aims" en *San Francisco Chronicle*. 22 de junio de 2012.
<<http://www.sfgate.com/movies/article/Brave-review-A-sassy-lass-with-her-own-aims-3652692.php>> [Consulta: 31 de mayo de 2016]

- MASLIN, J. (1999). "Toy Story 2': Animated Sequel Finds New Level of Imagination" en *The New York Times*. 24 de noviembre de 1999.
<<http://www.nytimes.com/library/film/112499toy-film-review.html>> [Consulta: 3 de junio de 2016]
- MITCHELL, E. (2001). "Monsters of Childhood With Feelings and Agendas" en *The New York Times*. 2 de noviembre de 2001.
<<http://www.nytimes.com/2001/11/02/movies/02MONS.html?pagewanted=2>> [Consulta: 4 de junio de 2016]
- MORGENSTERN, J. (2015). "'Inside Out' Review: Pixar's Brilliant Life of the Mind" en *The Wall Street Journal*. 18 de junio de 2015.
<<http://www.wsj.com/articles/inside-out-review-pixars-brilliant-life-of-the-mind-1434643424?tesla=y>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- MORGENSTERN, J. (2007). "Pixar Cooks With Joy, Inventiveness In 'Ratatouille'" en *The Wall Street Journal*. 29 de junio de 2007.
<<http://www.wsj.com/articles/SB118307125242752135>> [Consulta: 12 de junio de 2016]
- NASHAWATY, C. (2015). "Inside Out: EW review" en *Entertainment Weekly*. 16 de junio de 2015.
<<http://www.ew.com/article/2015/06/16/inside-out-ew-review>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- POLS, M. (2011). "Cars 2: A Pixar Fantasy That Runs Out of Gas" en *Time*. 23 de junio de 2011.
<<http://entertainment.time.com/2011/06/23/pixar-cars-2-review/http://entertainment.time.com/2011/06/23/pixar-cars-2-review>> [Consulta: 31 de mayo de 2016]
- PUIG, C. (2003). "Sweet and funny 'Nemo' works just swimmingly" en *USA Today*. 25 de mayo de 2003.
http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/reviews/2003-05-29-nemo_x.htm> [Consulta: 4 de mayo de 2016]
- PUIG, C. (2006). "Classic 'Cars' finds the soul in the machines" en *USA Today*. 8 de junio de 2006.
<http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/reviews/2006-06-08-cars-review_x.htm> [Consulta: 10 de junio de 2016]
- REA, S. (2007). "You'll smell a . . . terrific 'toon, starring a rat" en *The Philadelphia Inquirer*. 29 de junio de 2007.
<http://articles.philly.com/2007-06-29/entertainment/24994660_1_remy-sous-chef-auguste-gusteau> [Consulta: 4 de junio de 2016]
- SAVLOV, M. "Brave" en *The Austin Chronicle*. 22 de junio de 2012.
<<http://www.austinchronicle.com/calendar/film/2012-06-22/brave>> [Consulta: 31 de mayo de 2016]
- SCOTT, A. O. (2005). "Being Super in Suburbia Is No Picnic" en *The New York Times*. 5 de noviembre de 2004.

- <<http://movies2.nytimes.com/2004/11/05/movies/05incr.html>> [Consulta: 27 de mayo de 2016]
- SCOTT, A. O. (2011). "Sidekick Tries to Tow a Sequel" en *The New York Times*. 24 de junio de 2011.
<<http://www.nytimes.com/2011/06/24/movies/pixars-cars-2-with-larry-the-cable-guy-and-owen-wilson-review.html?ref=movies>> [Consulta: 27 de mayo de 2016]
- SHARKEY, B. (2013). "Review: 'Monsters University'? Go to the bottom of the class" en *Los Angeles Times*. 20 de junio de 2013.
<<http://www.latimes.com/entertainment/movies/moviesnow/la-et-mn-monsters-university-20130621-story.html>> [Consulta: 31 de mayo de 2016]
- SMITH, R. (1998). "A Bug's Life" en *The austin chronicle*. 27 de noviembre de 1998.
<<http://www.austinchronicle.com/calendar/film/1998-11-27/140122>> [Consulta: 3 de junio de 2016]
- STACK, P. (1995). "Computers `Toy' With Us / Pixar-animated dazzler for all ages" en *San Francisco Chronicle*. 22 de noviembre de 1995.
<<http://www.sfgate.com/movies/article/Computers-Toy-With-Us-Pixar-animated-dazzler-3018933.php>> [Consulta: 3 de junio de 2016]
- STACK, P. (1998). "'Bug's' Has Legs / Cute insect adventure a visual delight" en *San Francisco Chronicle*. 28 de noviembre de 1998.
<<http://www.sfgate.com/movies/article/Bug-s-Has-Legs-Cute-insect-adventure-a-visual-2976395.php>> [Consulta: 3 de junio de 2016]
- TOPPMAN, L. (2015). "'Inside Out': Mental aerobics get deep and funny" en *The Charlotte Observer*. 16 de junio de 2015.
<<http://www.charlotteobserver.com/entertainment/ent-columns-blogs/lawrence-toppman/article24648118.html>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- TURAN, K. (2009). 'Up' en *Los Angeles Times*. 29 de mayo de 2009.
<<http://articles.latimes.com/2009/may/29/entertainment/et-up29>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- WISE, T.D. (2014). "Creativity and culture at Pixar And Disney: A comparison" en *Journal of the International Academy for Case Studier*. 2014, vol. 20, no. 1, págs. 149-167.
<<http://connection.ebscohost.com/c/case-studies/100277246/creativity-culture-pixar-disney-comparison>> [Consulta: 5 de junio de 2016]
- ZACHAREK, S. (2008). "'Wall-E'" en *Salon*.
<http://www.salon.com/2008/06/27/wall_e/> [Consulta: 14 de junio de 2016]

Páginas Web

- ACM SIGGRAPH. *History*.
<<http://www.siggraph.org/about/history>> [Consulta: 5 de junio de 2016]
- BOX OFFICE MOJO. *Franchises: Pixar*.

- <<http://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=pixar.htm>> [Consulta: 15 de junio de 2016]
- BOX OFFICE MOJO. *Genres: Animation.*
<<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- EBERT, R. *Up* (2009).
<<http://www.rogerebert.com/reviews/up-2009>> [Consulta: 14 de junio de 2016]
- IMDB. *Synopsis for Cars.*
<http://www.imdb.com/title/tt0317219/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]
- IMDB. *Synopsis for Toy Story 2.*
<http://www.imdb.com/title/tt0120363/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]
- IMDB. *Synopsis for Buscando a Nemo.*
<http://www.imdb.com/title/tt0266543/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]
- IMDB. *Synopsis for Los increíbles.*
<http://www.imdb.com/title/tt0317705/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]
- IMDB. *Synopsis for Ratatouille.*
<http://www.imdb.com/title/tt0382932/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 30 de mayo de 2016]
- IMDB. *Synopsis for Wall·E. Batallón de limpieza.*
<http://www.imdb.com/title/tt0910970/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]
- IMDB. *Synopsis for Up.*
<http://www.imdb.com/title/tt1049413/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]
- IMDB. *Synopsis for Toy Story 3.*
<http://www.imdb.com/title/tt0435761/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]
- IMDB. *Synopsis for Cars 2.*
<http://www.imdb.com/title/tt1216475/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 27 de mayo de 2016]
- IMDB. *Synopsis for Indomable.*
<http://www.imdb.com/title/tt1217209/synopsis?ref_=tt_ql_stry_3> [Consulta: 31 de mayo de 2016]
- IMDB. *Del revés.*
<http://www.imdb.com/title/tt2096673/?ref_=ttfc_fc_tt> [Consulta: 31 de mayo de 2016]

METACRITIC. *Pixar Animation Studios*.

<http://www.metacritic.com/company/pixar-animation-studios?filter-options=movies&num_items=30&sort_options=metascore> [Consulta: 5 de junio de 2016]

OSCAR. *Awards Databases*.

<<http://www.oscars.org/oscars/awards-databases-0>> [Consulta: 5 de junio de 2016]

PIXAR. *Our Story*.

<<http://www.pixar.com/about/Our-Story>> [Consulta: 6 de junio de 2016]

RENDERMAN. *What is renderman?*.

<<https://renderman.pixar.com/view/Production-Proven>> [Consulta: 7 de junio de 2016]

VICO, A. *Análisis de Inside Out (Del Revés) visto por una psicóloga*.

<<http://befullness.com/analisis-de-inside-out-del-reves-visto-por-una-psicologa>> [Consulta: 27 de mayo de 2016]

Tesis

PÉREZ GUERRERO, A.M. (2011). *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, Facultad de Ciencias de la Comunicación. Departamento de Ciencias de la Comunicación I.

<<https://eciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/11632/TD%20Ana%20Mara%20Perez%20Guerrero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> [Consulta: 3 de junio de 2016]

Recursos audiovisuales

Toy Story (*Toy Story*, John Lasseter). Pixar, 1995.

A Bug's Life (*Bichos, una aventura en miniatura*, John Lasseter y Andrew Stanton). Pixar, 1998.

Toy Story 2 (*Toy Story 2*, John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich). Pixar, 1999.

Monsters, Inc. (*Monstruos, S.A.*, Peter Docter, Lee Unkrich y David Silverman). Pixar, 2001.

Finding Nemo (*Buscando a Nemo*, Andrew Stanton y Lee Unkrich). Pixar, 2003

The Incredibles (*Los Increíbles*, Brad Bird). Pixar, 2005.

Cars (*Cars*, John Lasseter y Joe Ranft). Pixar, 2006.

Ratatouille (*Ratatouille*, Brad Bird). Pixar, 2007.

WALL·E (*WALL-E: batallón de limpieza*, Andrew Stanton). Pixar, 2008.

The Pixar Story (*La historia de Pixar*, Leslie Iwerks). Leslie Iwerks Productions. 2008.

Up (*Up*, Pete Docter y Bob Peterson). Pixar, 2009.

Toy Story 3 (*Toy Story 3*, Lee Unkrich). Pixar, 2010.

Cars 2 (*Cars 2: una aventura de espías*, John Lasseter y Brad Lewis). Pixar, 2011.

Brave (*Brave (Indomable)*, Brenda Chapman y Mark Andrews). Pixar, 2012.

Monsters University (*Monstruos University*, Dan Scanlon). Pixar, 2013.

Inside Out (*Del revés*, Pete Docter y Ronnie del Carmen). Pixar, 2015.