

INSIDE OUT Y PIXAR: CÓMO CONSTRUIR UNA HISTORIA DE ÉXITO

José Francisco Domínguez Reyes

RESUMEN

A través del análisis de *Inside Out*, se identifican y clasifican las estrategias narrativas presentes en el filme y recurrentes en la filmografía de la productora de animación Pixar Animation Studios. El concepto inicial, la presentación de los universos diegéticos; los tipos de personajes y conflictos a que se exponen, el uso de las emociones; el diseño para un público intergeneracional y el cierre de las narraciones son el objeto de estudio de este artículo. Partiendo del interior de la mente de una niña de 11 años, *hasta el infinito y más allá*.

PALABRAS CLAVE: Inside Out, Pixar, animación, universos diegéticos.

ABSTRACT

«*Inside Out* and Pixar: how to build a successful story/history». Through the analysis of *Inside Out*, we can identify and classify the narrative strategies present in the film and recurrent in the filmography of the Production Company Pixar Animation Studios. The initial concept; the presentation of universes; the types of characters and the conflicts they are exposed to; the use of emotions; the design for an intergenerational audience and the conclusion of the narrations are the object of study of this article. From the inner mind of an 11 year old child, *to infinity and beyond*.

KEY WORDS: Inside Out, Pixar, Animation, Diegetic Universe.

En julio de 2015 acudí al cine a ver *Inside Out* (*Del revés*, Pete Docter y Ronnie del Carmen). 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. Pero este texto no está motivado por todo ello, pero sí, por algo que sucedió en aquella sala de cine y que renovó nuestro interés por olvidadas películas de la infancia. Cuando la película estaba ya muy avanzada y faltando tan solo la resolución del gran conflicto final, un niño de aquellos gritó:

¡Pero ¿quién es el malo?!



1. METODOLOGÍA Y OBJETO DE TRABAJO

Este trabajo surge de la búsqueda de respuesta a dos cuestiones iniciales:

- ¿Cuáles son los recursos que hacen que una película de animación pueda interesar al público infantil y al adulto?
- ¿Cuáles son los elementos que hacen que los filmes producidos en Pixar Animation Studios puedan tener una mayoritaria recepción positiva?

Finalmente, se ha realizado un recorrido por la trayectoria de la productora cinematográfica, teniendo como eje referencial a la película *Inside Out* y la identificación de sus recursos narrativos, trazando correspondencias y discordancias. 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 las cuales se destaca:

La introducción a los universos diegéticos.

- Personajes y conflictos a que se enfrentan.
- La utilización de las emociones.
- Los recursos para atender a un público intergeneracional.
- Las estrategias para dar cierre a las narraciones.

Por tanto, la referencia fundamental son los largometrajes, las fuentes directas a las que asistimos para la extracción de los elementos que nos compete estudiar, además del 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)*.

2. INSIDE OUT Y PIXAR

Pixar Animation Studios es una productora especializada en cine animado por ordenador. Surgió de la escisión, en 1984, del Departamento Gráfico de la división computacional de Lucasfilm, en California, EE. UU. y operó independiente, durante 20 años, hasta que fue adquirida por The Walt Disney Company en 2006.

Desde 1984 al estreno de *Inside Out*, lanzaron 18 cortometrajes y 17 largometrajes animados, utilizando Renderman, su propio sistema de *software* para creación de imágenes tridimensionales, para lograr una alta texturización y desenfoque del movimiento, con un destacable 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 mayoritariamente positivas y 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, así como por haber ganado la mitad de los Óscar que la Academia otorga al mejor largometraje animado, desde que se creara la categoría en 2001³.

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

Tras el primer año sin un estreno de la compañía de Emeryville desde 2004, Pixar estrenaría una de sus películas más originales, *Inside Out*, en verano de 2015. Fue dirigida por el veterano Pete Docter, y codirigida por otro miembro de Pixar, Ronnie del Carmen, basándose en una historia original de ambos. Fue considerada por la crítica como una de las mejores películas de la productora, rivalizando con las grandes producciones de la compañía⁴. Además, supuso un gran éxito de taquilla, situándose tras *The Lion King (El rey león, Roger Allers y Rob Minkoff 1994)*, *Frozen (Frozen: El reino del hielo, Chris Buck y Jennifer Lee 2013)* y *Finding Nemo (Buscando a Nemo, Andrew Stanton y Lee Unkrich 2003)* como la cuarta película animada original con mayor recaudación en la taquilla estadounidense⁵.

La crítica valoró 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»⁶. 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»⁷.

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 IMDB. *Del revés*.

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

⁵ BOX OFFICE MOJO. *Genres: Animation*.

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

⁶ 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».

⁷ 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».



En definitiva, una película completamente llena de imaginación emoción y detalles interesantes: «I haven't seen a movie this year with a more brilliant combination of imagination, emotionally moving moments⁸. 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 childhood⁹, un resultado que permite diversión al público que busca entretenimiento y una obra de arte a quien se disponga a prestar atención¹⁰.

A. ACTO I

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 relacionada con las tareas de marketing, cuyo acierto permitirá obtener buenos resultados de taquilla, 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 pasa por la mente de los demás y descubrir lo que hay tras la mirada.

Además, la idea se nutre de la propia complejidad que presenta, de modo que el espectador acude al encuentro con la gran pantalla deseoso de descubrir cómo se va a resolver ésta, y cómo se consigue mostrar el funcionamiento de la mente humana.

Sin embargo, la filmografía de esta productora se nutre, en su mayoría, de ideas iniciales mucho más sencillas. 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 antropomorfos; *Finding Nemo* (*Buscando a Nemo*, Andrew Stanton y Lee Unkrich 2003): una viaje submarino de peces

⁸ 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-toppmann/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».

⁹ 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».

¹⁰ 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/ifKU366ElzWB38OLTMHTPM/story.html>> [Consulta: 18 de junio de 2016].

parlantes; *The Incredibles* (*Los increíbles*, Brad Bird 2005): una nueva misión para una familia de exsuperhéroes; *Cars* (John Lasseter; Joe Ranft 2006): una historia de un bólido de carreras en un mundo de vehículos de calle, y *Brave* (*Indomable*, Mark Andrews y Brenda Chapman; Steve Purcell 2012): la historia de una princesa rebelde.

Otras películas se enfrentan, de inicio, a supuestos menos convencionales para construir historias más o menos originales. Es el caso de *Monsters, Inc.* (*Monstruos, S.A.*, Pete Docter, David Silverman y Lee Unkrich 2001), donde los monstruos son los que temen a los niños; *Ratatouille* (Brad Bird y Jan Pinkava 2007): un relato sobre una rata cocinera en París; *WALL·E* (*WALL·E*, Batallón de limpieza y Andrew Stanton 2008): la historia de un viejo robot solitario en un futuro distópico; y *Up* (Pete Docter; Bob Peterson 2009), una aventura de un anciano y un niño que hacen volar 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. Algunos de los mejor utilizados por la compañía son el diseño artístico y los avances tecnológicos que conlleva, respecto de personajes y escenarios, la técnica de animación o la composición musical. En las próximas páginas nos centramos en el desarrollo de los guiones.

Si Pixar utiliza, por norma, estructuras tradicionales para la construcción de sus guiones —tres actos o presentación, nudo y desenlace—, esto se debe a su propia manera de entender la animación *mainstream*, es decir: dedicada al entretenimiento y deleite del gran público intergeneracional.

Esta estructura lineal, aunque moldeable, facilita el entendimiento por parte de los más jóvenes y solo la introducción del *flashback*, cuya utilización es siempre puntual, antecede o interrumpe la línea de tiempo, para aportar información complementaria. En el caso de *Inside Out*, con una línea temporal sencilla, los *flashbacks* se introducen por medio de 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, y los primeros minutos de cada película, deben contener la información estrictamente relevante, para captar el interés y generar empatía entre la audiencia y los personajes, estando al servicio de la historia que se va a narrar a continuación¹¹. 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.

¹¹ 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, p. 264.

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



3. LA INTRODUCCIÓN A LOS UNIVERSOS DIEGÉTICOS

Este aspecto, 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 paralelamente, 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.

Por tanto, no resulta difícil 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 disfrutar de una familia que la quiere, amigos y aficiones, y vivir sin grandes preocupaciones. La complejidad de esta presentación se plantea en la puesta en marcha del complejo sistema de la mente de Riley, lo cual es el asunto principal de los primeros minutos de la película y 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 la misma. 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, representados visualmente como islas que contienen iconos reconocibles. Cuando se inicia la película, la niña 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?»¹²; entonces aparece en pantalla la niña 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, tras lo que la cámara gira sobre ella para mostrarnos la pantalla ante la que se encuentra el personaje.

¹² Diálogos de *Inside Out* (*Del revés*, Pete Docter y Ronnie del Carmen). Pixar, 2015.



Figura 1. *Inside Out*, 2015.

Después, se nos muestra el único botón de que dispone para expresarse, que pulsa para generar que la niña esté alegre y a continuación, tras un *travelling* en sentido opuesto al primero, saliendo de su mente, vemos cómo la niña sonríe.

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»¹³.

En unos pocos segundos queda claramente expuesto el sistema por el cual las decisiones de los personajes dentro de su mente tienen repercusión en el exterior. Alegría dice entonces: «Fue increíble, Riley y yo solas para siempre»¹⁴, 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 que sabemos cómo actúan Tristeza y Alegría, el tiempo de la película da un salto para presentarnos a las restantes emociones que intervienen, mediante montaje alterno entre interior y exterior de la mente, utilizando diferentes gags y situaciones emotivas dedicadas al público infantil y adulto.

Después de estas escenas, que condensan el tiempo mientras la niña crece hasta los 11 años, se hace de noche y se duerme, por lo que 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»¹⁵, y se pregunta: «¿Qué podría pasar?»¹⁶.

¹³ Diálogos de *Inside Out*, *op. cit.*, s.p.

¹⁴ Ídem.

¹⁵ Ídem.

¹⁶ Ídem.



La respuesta sucede rápidamente: un plano del cartel de venta de su casa, un maletero cargado de equipaje se cierra y un camión de mudanzas se pone en marcha. Riley se traslada a San Francisco, ante el desconcierto de sus emociones. «La verdad, esto no me lo esperaba»¹⁷, 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 interludio musical con 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.

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.

A. PRIMER GRUPO: HUMANIZANDO ANIMALES Y OBJETOS

Un primer grupo de filmes tratan de animales, objetos inanimados e insectos que son humanizados y antropomorfizados. Es el caso de la trilogía 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, donde uno de los personajes arquetípicos del género es interpretado por los juguetes con los que Andy juega. 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 donde se presenta a los juguetes en su personalidad fuera de la ficción. Esta introduc-

¹⁷ Ídem.

ción funciona para exponer el 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 se contará a continuación.

En *Monsters, Inc.* se recurre a una escena de lo que parece ser la habitación de un niño en la que un monstruo entra para asustarlo, aunque finalmente resulte ser una prueba dentro de la actividad de la compañía que da nombre al filme. De esta forma, se nos introduce de lleno en la lógica de la película, a lo que se suma el elemento humorístico, ya que, planteada como una clásica escena de terror, el monstruo termina por asustarse tanto como el niño y la simulación resulta un fracaso. Tras ello, el presidente de la compañía introduce por medio de un breve monólogo los principios de la misma y da paso a Sully, protagonista de la película, que, junto con Mike Wazowski, se presenta por medio de una sucesión de gags que se detiene cuando, en televisión, emiten el nuevo anuncio de la compañía. Finalmente, ambos pasean hacia el trabajo y es entonces cuando se da a conocer la lógica del mundo de Monstruópolis al espectador.

En esta película se utiliza el recurso del reportaje periodístico, que se repite en otros muchos filmes de la compañía. Es una forma sencilla de aportar información ajena a la continuidad y que, por su formato, es de fácil comprensión 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 (Marlin) 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.

En los siguientes largometrajes, se avanza 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, acompañada por 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.

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 tradicionalmente utilizados por el cine y nítidamente caracterizados por su diseño visual, lo que se acompaña por unas escasas pinceladas sobre su personalidad, que permitan el arranque del segundo acto de la historia.

B. SEGUNDO GRUPO: REALIDAD Y FANTASÍA

En el segundo grupo analizaremos las películas cuyos contextos están más ligados a la realidad tal como la conocemos, pero cuyo trazado de atmósferas se completa con la adición de un elemento fantástico, que quiebra las reglas comúnmente conocidas. En este grupo de películas 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?»¹⁸.

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

Rataouille 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»¹⁹. 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.

El diálogo interior continúa explicando su pasión por la cocina que hacen los humanos y Remy queda claramente diferenciado del resto de congéneres también

¹⁸ Diálogos de *The Incredibles* (*Los Increíbles*, Brad Bird). Pixar, 2005.

¹⁹ Diálogos de *Ratatouille* (*Ratatouille*, Brad Bird). Pixar, 2007.





Figura 2. *Ratatouille*, 2007.

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 el robot compactador de basura WALL·E en su actividad diaria. 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 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 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 joven Carl Fredricksen, protagonista de esta narración, observa en el cine la historia del explorador Charles Muntz, que se convierte en ídolo para el niño. Después, imagina ser el famoso explorador cuando juega acompañado de un globo, mientras el mismo narrador del noticiario continúa hablando del aventurero y vemos imágenes del niño jugando en la calle. El narrador desaparece bruscamente cuando toma la palabra la niña Ellie, con quien pronto estrecha relación. 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.

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 una excepcional elipsis temporal, cuenta la vida de Carl y Ellie en 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 se descubre sitiado por las nuevas construcciones,





Figura 3. *Up*, 2009.

en un contexto inhóspito. Los primeros minutos de la 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 las franjas de edad más tempranas. En contra, el público adulto puede disfrutar con algunos minutos de cine comercial de la más alta reputación.

C. ACTO II

Una vez presentadas las bases sobre las 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 narración²⁰. La utilización de esta estructura es norma para la compañía, que lo mismo ha querido alejarse de los cuentos tradicionales de Disney como ha utilizado algunos de sus más eficientes fundamentos.

4. 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. Pero la estrate-

²⁰ PÉREZ GUERRERO, A.M., *op. cit.*, p. 264.

gia más recurrente para lograr conectar al personaje con los espectadores es dotarle de anhelos, propósitos y miedos comunes o fácilmente reconocibles por aquéllos. *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.

Llegados 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 estrategias narrativas acompañan a los conflictos básicos, que clasificaríamos de relación o internos²¹ y que aquí desglosamos en categorías.

A. 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 desmorone, 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 debe fugarse de su nueva casa para volver a sentirse bien y recuperar la situación previa.

En *Inside Out* vemos reflejada 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 al que se enfrenta Riley es su primer día de colegio y, por tanto, 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 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 debido a los cambios que está sufriendo la niña, se le encarga mantenerse al margen. «Estoy nerviosa pero muy emocionada»²², dice la niña a su madre antes de partir hacia el nuevo 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. 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

²¹ *Ibid.*, p. 263.

²² Diálogos de *Inside Out*.





Figura 4. *Toy Story*, 1995.

a 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.

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 *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 Lightyear. Del miedo inicial a que nuevos intrusos los lleven a ser olvidados se pasa a la aceptación del juguete foráneo como nuevo líder, así como que Andy tiene en Buzz a su nuevo compañero favorito de juegos. En un interludio musical vemos cómo Woody abandona progresivamente su estatus anterior. A continuación, intenta apartar al nuevo juguete para que Andy no lo encuentre, en una reacción de envidia hacia el intruso, que no es compartida por el resto de la comunidad. Sin embargo, su plan acaba en desgracia y Buzz Lightyear cae por la ventana. A partir de ese momento, la narración desarrolla la aventura de los juguetes para lograr entenderse y colaborar con el objetivo de regresar a casa antes de que su dueño se traslade de residencia.

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 artilugios, 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, desde el punto de vista de la comunidad, mantenerlo al margen de las tareas colectivas 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 obligarlos a «que su identidad secreta pase a ser su única identidad»²³.

Rayo McQueen, protagonista de la película *Cars*, se enfrenta a un cambio de entorno, viéndose rechazado por los habitantes del pueblo en el que se encuentra por accidente. Sus actos causan tales destrozos a su llegada que le condenan a subsanarlos 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.

En la película *Up* las diferencias entre el protagonista y la sociedad empujan a Carl a marcharse de la ciudad en la que vive. La residencia familiar del protagonista ha sido sitiada por nuevas construcciones modernas de gran altura mientras su casa de madera resiste tan inexpugnable como el protagonista.

A pesar de que el Sr. Fredricksen tiene claro que no va a ceder ante la propuesta de los especuladores para hacerse con su propiedad, 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 clase baja tratando de hacerse hueco en un entorno que le está 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.

B. 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

²³ Diálogos de *The Incredibles*.





Figura 5. *Inside Out*, 2015.

deban hacerse cargo de la situación. Las tres emociones tratan de actuar como Alegría, aunque sin resultados favorables. Ante la insólita situación, la madre capta enseguida un comportamiento extraño en su hija y, desde dentro del cerebro de la madre, vemos cómo gestiona la situación tratando de hacerla hablar. Como la respuesta de la niña sigue siendo inusual, 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»²⁴. La escena termina con la excepcional intervención del padre, que la envía castigada a su habitación.

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 en el mundo imaginario, por lo que decide cancelar su huida y volver a casa para ser arropada por los suyos.

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

²⁴ Diálogos de *Inside Out*.

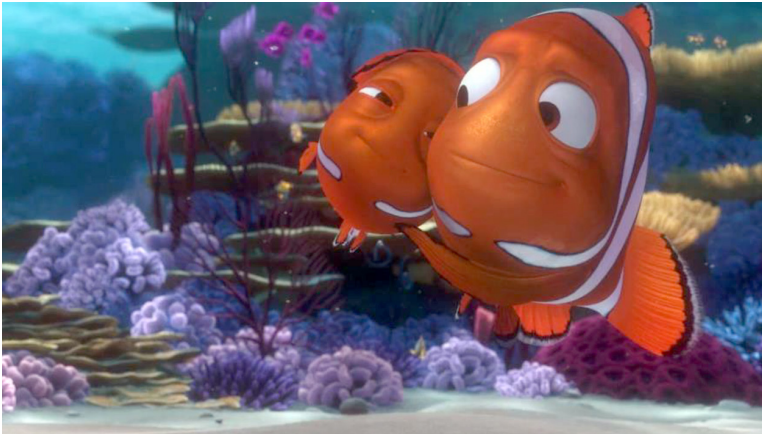


Figura 6. *Finding Nemo*, 2003.

casi todos sus hijos. Nemo es su único vástago superviviente y a pesar de que en la mayor parte del metraje ambos se encuentran 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 los 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, tanto popular como para su retoño.

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 compañera de travesía, le dice: «Le prometí que nunca dejaría que le pasara nada»²⁵. Curiosa promesa a ojos de Dory, que responde: «No puedes impedir que no le pase nada nunca, porque entonces nunca le pasará nada»²⁶. Por otra parte, Nemo aprende a valerse 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 *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

²⁵ Diálogos de *Finding Nemo*.

²⁶ Ídem.





Figura 7. *Brave*, 2012.

de su jefe. Debido a esta asfixiante situación, el padre de familia acaba aceptando trabajos heroicos que le llevan a verse en problemas y condenar a todo su clan a la misma situación. Finalmente, cuando se enfrentan al villano más poderoso, colaboran todos para derrotarlo.

La tercera película cuyo argumento bascula sobre este tipo de relaciones es *Brave*. En este ejemplo se nos presenta una familia soberana 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. Sin embargo, 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 la madre está convertida en osa.

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 familiar 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



Figura 8. *Inside Out*, 2015.

el auto clásico Doc, aunque finalmente guía 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 la fuerza en Russel el hijo que nunca tuvo. Por otra parte, el joven logra tener el cariño y atención que no le han dado en su vida.

C. CONFLICTOS DE AMISTAD

El siguiente problema al que se enfrenta Riley es ser sustituida por sus amigas de Minnesota. En una videollamada 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.

En la filmografía de la compañía se han planteado diferentes 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 Lightyear por la ventana. Además, toda la narración gira desde ese momento en torno a 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 que ha tomado conciencia de que no es más que un muñeco, de la muerte a manos



del vecino asesino de juguetes, Sid. En *Toy Story 2* (*Toy Story 2*, John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich 1999) una selección de juguetes se enfrenta a una misión de salvamento de su amigo Woody y en *Toy Story 3* (*Toy Story 3*, Lee Unkrich 2010) se embarcan todos en una aventura en busca de un futuro mejor, cuando su dueño Andy se marcha a la universidad.

Las películas *Monsters, Inc.* y *Monsters University* (*Monstruos University*, Dan Scanlon 2013) presentan 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 Monstruópolis; en la precuela, se narra el inicio de su amistad.

D. 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 donde también se han planteado dilemas íntimos los personajes. Uno de los ejemplos más claros es el que se plantea Woody en *Toy Story 2*. En este largometraje, el protagonista es raptado y llevado con un nuevo grupo de compañeros cuyo dueño pretende venderlo 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 su vida como hasta el momento, esperando para estar ahí cuando el niño les necesite.

El último gran conflicto interno a comentar es el que atiene 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,





Figura 9. *The Incredibles*, 2005.

termina aceptando trabajos de superhéroe y metiéndose en problemas de vida o muerte, para salir de los cuales intercede su familia.

5. 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. En un tercer grupo se encontrarían los que cumplen papel de antagonista.

A. SECUNDARIOS RELEVANTES

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 ser fantástico que las va guiando hacia la central. Es éste un buen ejemplo de cómo los personajes secundarios resultan fundamentales para la resolución de la historia, un recurso muy utilizado en las películas de la productora..

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 Lightyear, les ayudan a salvarse, participando en una misión 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 agresores.

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 afligido 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 supertrajes que llevan los personajes de la película y, en 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.

B. SECUNDARIOS DE APOYO

Otro tipo de personaje, que se incluye por norma en las películas, es aquél que tiene como objetivo protagonizar un gag más o menos corto, 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. Éstos son los encargados de gestionar el olvido de los recuerdos que Riley ya no necesita, como «números de teléfono»²⁷, o los «nombres de sus muñequitas princesa»²⁸, 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.

No nos detendremos en hacer lista de todos ellos pues son muy numerosos, pero podemos destacar *Finding Nemo* como ejemplo de uso sistemático de este tipo de personajes, en forma de los diferentes seres del océano. En *Cars* podemos observar una variopinta fauna de vehículos que remedan personajes comunes, famosos o reconocibles popularmente. Terminamos esta anotación destacando la aparición estelar de los clanes que vemos en *Brave* para cortejar a la heredera Mérida y cuya aparición busca, explícitamente, el entretenimiento por medio de la risa del espectador.

²⁷ Diálogos de *Inside Out*.

²⁸ Ídem.



C. LOS VILLANOS

Aunque en *Inside Out* no encontramos una figura que cumpla tal cometido de manera indiscutible, 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 aventurero que sirve de inspiración para los niños Carl y Ellie y, en última instancia, se convierte el héroe en villano y el mayor obstáculo para que el Sr. Fredricksen logre su objetivo.

6. LAS EMOCIONES COMO RECURSO NARRATIVO

Los guionistas tienen como objetivo que sus historias conecten con el público y éste pueda sentirse identificado, inspirado o transformado por lo que sucede en el relato. Se trata de presentar necesidades y deseos comunes a todos los espectadores a partir de la experiencia de un personaje²⁹. 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 la pantalla³⁰. 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 en ellos ejerce. Además, si las emociones que se plantean en la película no presentan una enseñanza o una reflexión que supere a los hechos narrados, éstas no tendrían mayor relevancia. La conexión con la audiencia, por medio de la emoción, es la única estrategia segura de éxito para que un relato consiga los propósitos mencionados³¹.

Las películas se sirven de estas estrategias emocionales para cada momento de la acción, de modo que, siendo compartidas o no por los personajes y por el espectador en cada momento, respondan a una planificación emocional concreta de la película³². Para ello, las historias recurren a generar tres tipos fundamentales de emociones 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 protagonistas. Para ello, es requisito ineludible que

²⁹ PÉREZ GUERRERO, A.M., *op. cit.*, p. 249.

³⁰ *Ibid.*, p. 250.

³¹ PÉREZ GUERRERO, A.M., *op. cit.*, p. 252.

³² *Ibid.*, p. 256.





los sucesos que se desarrollen sean creíbles, de modo que pueda interesarse por las consecuencias que tendrán en la ficción y las que tendrían fuera de la pantalla³³. 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 éstos 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 protagonista de la historia, hasta que llegamos a sentirnos como el propio personaje, por lo que necesitamos que sean atractivos y que el filme tenga una estructura narrativa que potencie la tensión dramática creciente³⁴. Hay múltiples momentos en la narración que favorecen la identificación con los sentimientos de la protagonista de *Inside Out*; el más relevante, por su potencia dramática, es aquél en el que ésta 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, porque 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 emocioe 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 (antes Mr. Increíble), que se ve obligado a llevar un trabajo de oficina tan corriente como asfixiante. Quizá uno de los momentos en que más claramente ha situado al espectador en la piel del protagonista es en la emoción de alegría entusiasta primero, y luego en la tristeza y soledad, del 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 siente entretenido e incluso purifi-

³³ *Ibid.*, pp. 253-254.

³⁴ PÉREZ GUERRERO, A.M., *op. cit.*, p. 254.



Figura 10. *Toy Story 3*, 2010.

cado, emocionalmente hablando³⁵. Es un recurso que se utiliza en múltiples ocasiones en la película y, especialmente, para las escenas en las que Alegría y Tristeza se encuentran próximas a caer al vertedero de recuerdos o en la que, finalmente, Alegría cae al fondo.

Una de las secuencias más celebradas dentro de 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 rescatados por los marcianitos, que usando *el gancho* los salvan de una muerte segura.

7. 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

³⁵ *Ibid.*, p. 255.

emociones diversas y una personalidad propia³⁶. 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.

Aparte de las explicaciones del funcionamiento ya comentadas, el filme da una explicación visual de conceptos complejos del funcionamiento del cerebro. 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 Sueño Producciones»³⁷, donde se mezclan las vivencias y los miedos para generar 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, 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 sí³⁸.

8. LAS EMOCIONES Y EL DISCURSO PARA EL PÚBLICO INTERGENERACIONAL

Las producciones animadas en Pixar están dirigidas al gran público, pero 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 o 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 comedia³⁹.

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 ésta es la brecha que se utiliza para convencer a ambos grupos⁴⁰. La recepción de las películas entre el público infantil está mediatizada por la propia interpretación que ellos hacen de las mismas.

³⁶ 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]

³⁷ Diálogos de *Inside Out*.

³⁸ VICO, A., *op. cit.*, s.p.

³⁹ PÉREZ GUERRERO, A.M., *op. cit.*, pp. 265-266.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 266.





Figura 11. *WALL-E*, 2008.

Es por esto que, si la narración no es lo suficientemente lineal y sencilla, los niños más pequeños dejan de tener interés y se centran en los llamativos efectos visuales y sonoros, o en la apariencia de los personajes. Por esto, las películas deben dotarse de diálogos sencillos y comprensibles, con una moral de base maniquea, mientras que la narración debe esforzarse por ser lineal, evitando los saltos temporales⁴¹.

Los niños se suelen entretener, como los adultos, con los pasajes de mayor espectacularidad; pero además, a los jóvenes les interesan los 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 este segmento de público. 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 fundamenta en el *slapstick*, comportamientos incongruentes o el uso equivocado de objetos⁴².

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*⁴³. 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

⁴¹ *Ibid.*, p. 267.

⁴² PÉREZ GUERRERO, A.M., *op. cit.*, pp. 267-269.

⁴³ *Ibid.*, 269-270.

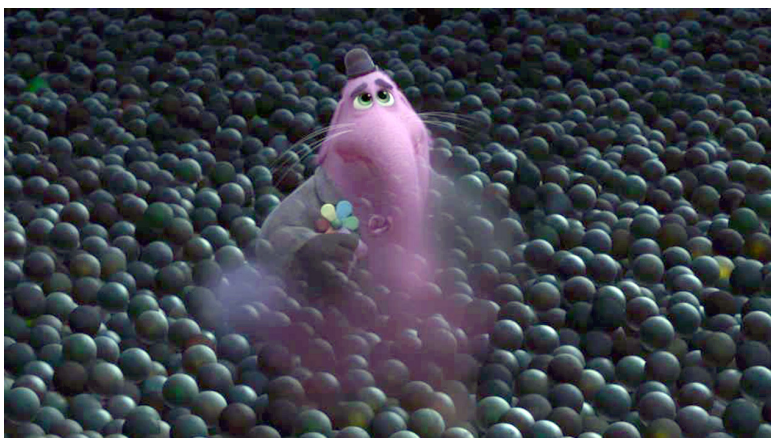


Figura 12. *Inside Out*, 2015.

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 principales⁴⁴. 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 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 finalizando la etapa de la infancia de la niña.

ACTO III

9. 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 el panorama posterior en que todo desemboca. En esta última parte debe completarse la evolución del personaje y siempre están marcadas por la urgencia⁴⁵.

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

⁴⁴ *Ibid.*, p. 271.

⁴⁵ PÉREZ GUERRERO, A.M., *op. cit.*, pp. 280-281.

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 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 muestran 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.

Otros 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 en conjunto 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 al que se enfrentaba, 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, donde los monstruos utilizan la risa de los niños en lugar de los gritos de terror. 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 la casa familiar sobre las cataratas Paraíso y descubre entonces que su esposa había completado en vida 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, que es 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.

En definitiva, a pesar del 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 y fundamento del claro *crescendo* emocional.





Figura 13. *Toy Story 3*, 2010.

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 producción 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?»⁴⁶.

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 mayoritaria recepción positiva de público y crítica.

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 sintiera atraído por la novedad de la técnica, recurso que la historia del cine ha demostrado limitadamente eficaz, éste ha

⁴⁶ Diálogos de *Inside Out*.

seguido respondiendo porque la productora ha sido capaz de proponer personajes atractivos que generan empatía, que se enfrentan a conflictos fácilmente reconocibles 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, valiéndose de las múltiples estrategias narrativas que hemos tratado, como la sencillez de su estructura y montaje, la linealidad temporal y el programa emocional, atractivo para niños y adultos en la mayoría de los casos, lo que ha sido posible gracias a una precisa combinación de humor inteligente y *slapstick* —acción trepidante—, emotividad y al recurso del subtexto, que permite la diferente lectura a diferente nivel de madurez.

Pixar ha puesto de manifiesto que se pueden 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 en la mayoría de los casos a su compañía matriz y al resto de competidores.

Con *Inside Out* han logrado recuperar el nivel de calidad que se le presupone a la compañía a tenor de su trayectoria apostando por la recuperación de los recursos exitosos del pasado, junto con nuevos y arriesgados conceptos, llenos de la originalidad y detallismo propios del científico de referencia y el más sabio artesano.

¿Quién es el malo?, seguirá preguntándose el niño de aquella sala. Solo el tiempo le dará una respuesta.



REFERENCIAS

LIBROS

FINCH, C. (2011): *El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story*, Barcelona, Lunnewerg.

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/ifKU366ElzW-B38OLTMHTPM/story.html>> [Consulta: 18 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].

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».

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].

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].

PÁGINAS WEB

BOX OFFICE MOJO. *Franchises: Pixar*. <<http://www.boxofficemojo.com/franchises/chart?id=pixar.htm>> [Consulta: 15 de junio 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].
- 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%20Maria%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.
- Up* (*Up*, Pete Docter y Bob Peterson). Pixar, 2009.
- Toy Story 3* (*Toy Story 3*, Lee Unkrich). Pixar, 2010.
- 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.

