

**ESTRUCTURA DEL RELATO CINEMATOGRAFICO, EN TÉRMINOS DE HISTORIA
Y DISCURSO, DE LAS PELÍCULAS INFANTILES DEL 2000-2005**

MÓNICA ISABEL PARRA CORREA

**PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
UNIVERSIDAD DE MANIZALES.
MANIZALES, MAYO DE 2013.**

**ESTRUCTURA DEL RELATO CINEMATOGRAFICO, EN TÉRMINOS DE HISTORIA
Y DISCURSO, DE LAS PELÍCULAS INFANTILES DEL 2000-2005**

(Proyecto de Investigación)

Investigador

Mónica Isabel Parra Correa

**PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
UNIVERSIDAD DE MANIZALES**

2013

TABLA DE CONTENIDO

1.	INTRODUCCIÓN.....	pág. 4
2.	JUSTIFICACIÓN.....	pág. 7
3.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	pág. 9
4.	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	pág. 11
5.	OBJETIVOS.....	pág. 12
	5.1 OBJETIVO GENERAL	
	5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
6.	ANTECEDENTES.....	pág. 13
7.	MARCO TEÓRICO	pág. 17
8.	METODOLOGÍA.....	pág. 36
9.	ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	
	9.1 MOSNTERS INC.....	pág. 39
	9.2 LOS INCREÍBLES.....	pág. 58
	9.3 MADAGASCAR.....	pág. 80
	9.4 CARS.....	pág. 99
10.	CONCLUSIONES.....	pág. 114
11.	BIBLIOGRAFÍA.....	pág. 125

1. INTRODUCCIÓN

“Un mismo texto permite incontables interpretaciones: no hay una Interpretación 'correcta'”.

(Nietzsche, 1988: 179)

Este proyecto tiene como objetivo principal determinar cuáles la estructura que caracteriza el relato (en términos de historia y discurso, desde una perspectiva narratológica) de las películas infantiles en la última década. Para alcanzar este objetivo, fue necesario plantearse los grandes categorías: historia y discurso cinematográfico. A su vez estas categorías se subdividieron en las sub categorías: personajes, naturaleza del personaje, acciones y conflicto, locación, musicalización, composición, cuadro y narración.

La ruta metodológica que se llevó a cabo en este trabajo consistió, en primer lugar, en la definición de un criterio que permitiera seleccionar la muestra con la que se iba a trabajar. Este criterio se sustentó en la pregunta: ¿Cuáles fueron las películas más taquilleras y galardonadas de la última década?, la cual sirvió de tamiz para identificar a “Cars”, “Monsters Inc.”, “Los increíbles” y “Madagascar”, de la productora Pixar en alianza con Disney y DreamWorks como las películas que respondían a esta categoría.

Un segundo momento, tuvo que ver con la recolección de los datos, lo cual se logró a partir del diseño y posterior aplicación de dos instrumentos de apoyo que permitieron identificar las categorías y sub categorías que interesan a esta investigación.

Un tercer momento estuvo dedicado a la sistematización de la información recolectada, cuyo fin era detectar las categorías y sub categorías constantes y las menos constantes, para luego clasificarlas en orden de relevancia según el propósito de este trabajo.

Por último, se dio lugar al desarrollo del marco teórico, confrontación de la información e identificación de las conclusiones, las cuales debían estar articuladas

al objetivo principal y la pregunta investigativa de este proyecto: ¿Cuál es la naturaleza de la estructura desde el punto de vista narratológico del relato de las películas infantiles en la última década?

Las conclusiones dejaron ver que la naturaleza de la estructura en el relato cinematográfico de las películas infantiles siguieron una nueva tendencia durante los últimos diez años: una tendencia realista en la representación cinematográfica.

El realismo cinematográfico, que se manifestó en las dos categorías analizadas rompe con posturas tradicionales, es más versátil y se aleja de las historias convencionales de cuentos de hadas, crea nuevos personajes; los sentimientos y valores son el reflejo de la cotidianidad y no de un mundo idealizado. Esta nueva tendencia está basada en que es más fácil representar a seres cercanos a una realidad cotidiana, que a seres que se alejan de ella.

En cuanto al montaje, las transformaciones también han sido evidentes. En las películas infantiles, sobresale el formato en 3D, el cual otorga una sensación de realismo y viveza a los films. El avance en este aspecto ha sido paulatino y la temática de estas películas ha significado un gran aporte a los efectos visuales y sonoros, como es el caso de la película “Los Increíbles”, para la que se fabricó un efecto visual de textura de cabellos y “Buscando a Nemo” con un efecto visual que permite ver la textura real del agua.

Por otra parte, la transformación en cuanto a la *sonoridad*, ha sido significativa; desaparecieron casi por completo las canciones en el tradicional género del musical, donde los personajes cantaban y bailaban; y se convirtieron en música de fondo, que generalmente aparece en el plano extradiegético, (fuera de cuadro) que acompaña los momentos dramáticos.

También hay que resaltar el cambio significativo que sufrió la música en cuanto a su *género*, se dejaron atrás las baladas románticas para dar paso a ritmos mucho más alegres y pegajosos; con referencias más hacia lo circense, a las películas de acción clásicas y en ocasiones, a los éxitos musicales de otras épocas.

En el mismo sentido, la imagen de las películas infantiles ha dado también un giro en cuanto al diseño de los personajes; son ahora más caricaturescos, se resaltan aspectos importantes de cada uno según su carácter y naturaleza: ojos sobresalientes, caderas prominentes, melenas, manchas, todos ellos rasgos que refuerzan la esencia del personaje; se deja a un lado la graficación tradicional, en la que las figuras buscaban apegarse a la realidad por medio de trazos más pulidos. La temperatura del cuadro también se ha transformado, los azules han desaparecido para dar cabida a tonos terracotas y cálidos incluso en la elaboración de los personajes.

La estructura, por su parte, también se ha visto modificada; se da mayor agilidad y versatilidad a la narración de la historia, los principios son cada vez más variables y se encargan de contextualizar al espectador en el entorno de los protagonistas para evitar acciones predecibles.

Así, la agilidad, la versatilidad, el humor y la calidez de las nuevas producciones se deben sin duda, a los referentes que existen en el imaginario colectivo de la nueva generación que tienen como espectadores, a una generación más audiovisual y virtual que prefiere la agilidad y el humor, que se evidencia en la narración de estas historias, cada vez más divertidas, variadas e influyentes.

2. JUSTIFICACIÓN

El relato constituye un ítem de universalidad, ya que enmarca temas como el lenguaje corporal, la oralidad, el discurso político, la ideología, el comportamiento cultural, los códigos sociales y la historia. Por lo tanto, para estudiarlo se debe convertir en una categoría más específica, tal es el caso del relato cinematográfico. En cuanto a este relato figuran variedad de teóricos que se han dedicado a estudiarlo.

Sin embargo, el papel de la infancia como público protagonista es una invención del siglo XX; previo a esta época la infancia era vista como una etapa anterior a la adultez. Con la prioridad que dan a la infancia en el ámbito social, surge en torno a ella todo un interés por lograr una educación de calidad y por generar además nuevas formas de entretenimiento especializado para niños.

Así pues, el cine infantil es una invención reciente, el cual es visto como un relato cinematográfico especializado para este un público específico. Alrededor de este tema no existen muchos estudios ni investigaciones, motivo que provocó la propuesta de esta investigación.

Se espera, además, que los resultados de este proyecto, puedan ofrecer nuevas herramientas que orienten el uso del cine infantil, visto como un instrumento pedagógico simplemente como entretenimiento, pero donde se tengan en cuenta otros aspectos que fortalezcan el arte cinematográfico dirigido a este público en particular.

Por otra parte, resulta de interés estudiar este discurso cinematográfico desde la *historia*, categoría que permite particularizar la búsqueda dentro de un período de tiempo específico e identificar con precisión algunos resultados relevantes en investigaciones anteriores o la literatura ya existente. En este orden de ideas, se enfatiza en que los resultados de esta investigación podrían ser aprovechados desde una óptica pedagógica, psicológica y, por supuesto, audiovisual.

La finalidad de esta investigación es comprender las categorías que subyacen en el relato cinematográfico dirigido al público infantil; además, se busca contrastar los modelos que se han venido trabajando en el relato cinematográfico para el público infantil y los relatos para el público adulto.; también es clara la intención de evidenciar la naturaleza del relato cinematográfico en términos de historia y discurso.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

“El relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado (piénsese en la Santa Úrsula de Carpaccio), el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación”

.Barthes.

El Relato constituye un ítem mucho más amplio que la oralidad; es, en definitiva, parte indispensable de la narrativa cultural, de la ideología política, étnica e incluso religiosa. Sin embargo, debido a su inminente universalidad, se recurre a clasificar sus variedades para poder hablar de él con mayor precisión; es allí cuando surge el término de “relato cinematográfico”. En éste pueden evaluarse diversos factores de influencia: la universalidad del gesto, del lenguaje verbal y corporal y del montaje, todas estas, partes técnicas de la construcción cinematográfica.

En este sentido, pueden identificarse dos factores que caracterizan el relato cinematográfico como un lenguaje decodificable: el primero, la historia (los guiones, los diálogos, el desarrollo de las acciones entre personajes, los valores éticos y estéticos) y el segundo, el discurso visto como las modulaciones, del espacio-tiempo y la narración en sí misma.

Estos dos factores del relato cinematográfico determinan las transformaciones de los contenidos y del relato mismo, el cual ha ido evolucionando hacia el relato cinematográfico con contenido infantil; lo anterior, porque este tipo de contenidos se ha constituido a través de los años en un tema que genera controversia con respecto al grado educativo y moralista que deben tener.

“Porque una película es un libro de imágenes en movimiento, una representación simulada de la realidad social, una exposición de mensajes que cada cual trata de descifrar en función de lo que conoce, de lo que busca

o de lo que quiere encontrar. El cine es una fuente de aprendizajes individuales y de consideraciones sociales” (Ignacio Aguaded y Silvia Contín, *Jóvenes, aulas y medios de comunicación*, 2002).

En relación con lo anterior, se puede decir que una película es la manera más eficaz de llegar a los intereses de los niños porque permite acercarlos a textos formativos:

“Cuando se dice leer no solo se hace referencia a la acción de decodificar un texto escrito, sino que también se relaciona se relaciona con el mirar, con una actitud reflexiva que implica que cada individuo decodifique, de construya y construya un significado” (Bianchi Bustos, Marcelo. *Jornadas Virtuales* de 2006).

En este sentido, lo que se desea plantear es el cuestionamiento basado en la transformación del **relato** de las películas infantiles en los últimos diez años; un relato que indague por el contenido y la metamorfosis de los personajes desde sus juegos de rol en las historias, hasta el montaje. En esta misma línea, se hace pertinente preguntarse *¿Cómo ha cambiado el relato de las películas infantiles en la última década?*

4. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cuál es la estructura del relato cinematográfico, en términos de historia y discurso, de las películas infantiles en la última década?

Preguntas específicas

- ¿Cuál es la estructura del relato cinematográfico, en términos de acciones y personajes en las películas infantiles durante la última década?
- ¿Cuáles la estructura del relato cinematográfico, en términos de tiempo, espacio y narración, de las películas infantiles durante la última década?

5. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

5.1. Objetivo principal:

5.2.

Determinar cuál es la estructura del relato cinematográfico (en términos de historia y discurso) en las películas infantiles en la última década.

5.3. Objetivos específicos:

- a. Identificar cuál es la naturaleza del relato, en términos de acciones y personajes en las películas infantiles durante la última década.
- b. Determinar cuál es la estructura del relato cinematográfico en términos de discurso, de las películas infantiles durante la última década.

6. ANTECEDENTES

A continuación se hace una reseña de las investigaciones cercanas al problema de investigación sobre la estructura del relato cinematográfico de las películas animadas entre el 2000-2005.

Este ejercicio exploratorio mostró que el cine infantil es una categoría cinematográfica relativamente nueva y por lo tanto aún no existen muchos estudios sobre éste. El único enfoque que se le ha asignado hasta ahora no tiene que ver con su estructura, ni con la caracterización del relato cinematográfico; más bien, son enfoques que han ahondado en la dimensión *pragmática*, específicamente desde su uso como herramienta pedagógica.

7. MARCO TEÓRICO

El relato está inmerso en todas las realidades antropológicas, se constituye en un discurso con características de universalidad, traza todos los acontecimientos de una cultura y de allí parte la complejidad de su estudio.

La transformación del término ha ido develando una mayor profundidad y un mayor poderío; el relato cinematográfico surge en el intento por estudiar el contenido del cine visto como una producción artística y estéticamente enriquecedora.

El relato cinematográfico, ya pasado por la transformación del término y visto desde una perspectiva más amplia, ha llegado a constituir un nuevo ítem al que se le atribuye un amplio rasgo de universalidad:

“Si los filmes pueden variar considerablemente de un país a otro en función de las diferencias socio-culturales de representación, no existe sin embargo un lenguaje cinematográfico propio de una comunidad cultural (...) El nivel del lenguaje cinematográfico, considerado globalmente, no se encuentran

sistemas organizados muy diferentes unos de otros como lo son los de cada lengua”¹.

Dentro de esta transformación está implícita la transformación del relato como algo inherente al lenguaje corporal, gestual, incluso a lo inaudible y a la fuerza de su construcción narrativa dentro de la película.

Por otra parte, el relato se subdivide en dos categorías principales: historia y discurso, las cuales permiten evaluar la generalidad de su contenido.

En relación con lo anterior, los griegos apelaron siempre al poder develador de la oralidad, por lo que fueron ellos los inventores más antiguos del discurso político, cuyo fin era poner en discusión todos los asuntos de interés del pueblo.

Uno de los casos más concretos del poder de persuasión del discurso político está expuesto por la autora norteamericana Susan Sontag, quien afirma que el discurso político tuvo el poder durante y aun después de la II Guerra Mundial, para convencer a los alemanes de que su lucha jamás fue en vano².

Sin embargo, hablar de discurso no es sólo hablar de oralidad, sino también de expresión corporal y gestual. Una de las características indispensables en cualquier tipo de discurso es sin lugar a dudas, la intencionalidad de persuadir al receptor.

El discurso debe ser emotivo; cuando se acude a los sentimientos se garantiza su eficacia. No obstante, debe ser claro, preciso y en lo posible corto, para evitar ambigüedades interpretativas y así transmitir su verdadera intencionalidad comunicativa.

¹AUMONT, Jacques.BERGALA, Alain. MARIE, Michel. VERNET, Marc. Estética del cine. Ed. Paidós. Buenos Aires. 1996. P 178.

²SONTANG. Susan. “Ante el dolor de los demás”. Ed. Oveja Negra. Pág. 84.

Tal es el caso que expone Vicente Sanchez-Biosca³, cuando ejemplifica al sonido mismo como parte del discurso cinematográfico. *“En este caso no se trata de un ruido ni de una voz que enuncia un discurso (...) Se trata de un silbido que en adelante será el signo privilegiado de identificación del asesino”*⁴; lo anterior significa para Sanchez-Biosca la connotación del discurso, que aunque es aparentemente imperceptible y poderoso, está implícito en el montaje mismo de las escenas y en la parte gráfica de la narración cinematográfica; según el autor, cada plano, cada angulación e incluso el montaje sonoro, configuran parte fundamental de la intencionalidad, siempre presente en el discurso. *“Por una parte la posición privilegiada del espectador como lugar donde cobra sentido la continuidad y por otra, la continuidad misma”*; puesto que el autor postula –y en ello coincide con Barthes⁵- en que un relato y el poder del discurso mismo, no se ejerce completamente sino cuenta con un lector que “descifre” sus códigos.

Por otra parte, estos códigos son, según el francés Christian Metz⁶, indispensables en todo sentido para la construcción del discurso, que no es otra cosa que los propios significantes en función del mismo mensaje.

“Las codificaciones propiamente cinematográficas implican toda una batería específica de significantes: configuraciones audiovisuales, (y también verbo-visuales y verbo-auditivas, algo que a menudo se olvida) que se imponen a la percepción del espectador. Pero la presencia misma de esos significantes tiene

³Vicente Sánchez-Biosca es uno de los más destacados estudiosos del cine en España. Profesor de Comunicación Audiovisual en la Universitat de València y director de la prestigiosa revista *Archivos de la Filmoteca*.

⁴SANCHEZ-BIOSCA. El montaje cinematográfico. Ed, Paidós. Buenos Aires. 1996. P 272.

⁵Roland Barthes es parte de la escuela estructuralista, influenciado por el lingüista Ferdinand de Saussure, por Benveniste, Jakobson y Lévi-Strauss. Criticó de los conceptos positivistas en literatura que circulaban por los centros educativos franceses en los años 50. Una parte de la obra inicial de Barthes, si bien heterogénea y a menudo abstracta, puede ser accesible con una lectura metódica y concentrada; los conceptos propuestos para el análisis semiológico, en un primer momento provenientes de lingüistas como Saussure, Hjelmslev y otros van derivando a una especificidad mayor que permite avanzar por el entonces poco transitado camino de la Semiótica.

⁶Christian Metz (Béziers, 12 de diciembre de 1931 - París, 7 de diciembre de 1993), semiólogo, sociólogo y teórico cinematográfico francés, reconocido por haber aplicado las teorías de Ferdinand de Saussure al análisis del lenguaje del cine, así como el concepto lacaniano del estadio del espejo y otros provenientes del psicoanálisis. Fue profesor de la École des hautes études en sciences sociales. Se suicidó en 1993

como efecto el definir, en el seno del sentido total del filme, unos significados correspondientes y no menos específicos.”⁷

Cuando Metz habla de significantes y de los componentes técnicos que los conforman, apela a que el contenido del discurso cinematográfico, está dado propiamente por estas características del cine que se definen desde el montaje como aspecto técnico, pero que se revelan desde los códigos narrativos, como discurso e intencionalidad. Es claro que el discurso cinematográfico esta innegablemente ligado a los 4 aspectos que Metz titula como “sustancias”:

“Entre las cuatro sustancias-significantes cuya totalidad agota la materialidad perceptiva del filme (imagen en movimiento, ruido, música, palabra) hay una que puede declararse específicamente cinematográfica (...) se trata evidentemente de la imagen en movimiento.”⁸

Estas cuatro *sustancias* de las cuales habla el autor, se han convertido en el ítem perfecto para hablar del relato, de la narración y por supuesto del discurso, ya que cumple con todas las condiciones del discurso; especialmente la de apelar a la emotividad. Puesto que contar una historia, es brindarle un sentido.

El relato es entendido como discurso en tanto que transmite un mensaje al espectador a través de enunciados. *Al respecto la siguiente cita:*

*“Todorov propone tres grupos de lo que él llama: procedimientos del discurso: **el tiempo del relato, los aspectos del relato y los modos de relato.** El primer grupo formula la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso, el segundo término plantea la forma en que la historia es percibida por el narrador, y los modos del relato obedecen al tipo de discurso empleado por el narrador para dar a conocer la historia.”⁹*

⁷METZ, Christian. Ensayos sobre la significación en el cine. Vol 2. Ed, Paidós. Buenos Aires. 2002. P 116.

⁸METZ, Christian. Ensayos sobre la significación en el cine. Vol. 2. Ed, Paidós. Buenos Aires. 2002. P 116.

El relato cinematográfico, dividido en estas dos categorías, la *historia* que se encuentra inmersa en el relato cinematográfico, que se refiere a la realidad del cuadro, y por su parte el *discurso*, que se ocupa de la temporalidad y de la espacialidad del desarrollo de la historia, constituyéndose así la construcción del drama y del conflicto de los personajes.

Siguiendo la lógica anterior, el montaje cinematográfico comprende un elemento fundamental en el desarrollo del relato: el *montaje*, visto inicialmente como elemento técnico de composición y, en segundo plano, entendido como intencionalidad y forma de la construcción del lenguaje cinematográfico.

Factores como la musicalización, entendida como la ambientación sonora del cuadro, es el complemento *extradieético*¹⁰ de la composición de la escena. Adicionalmente, los encuadres que son los encargados de delimitar el cuadro y de ofrecer una perspectiva “intencional” al receptor, es un elemento indispensable en la elaboración del cuadro como creador de realidades cinematográficas, las cuales están mediadas por componentes heredados de la fotografía, entre ellos, la temperatura del cuadro, derivada directamente de la psicología del color, la cual define las diversas sensaciones que pueden derivarse del “clima” visible en la escena.

La intencionalidad del autor es la firma de la obra de arte; en el caso del cine animado, la graficación y animación de los personajes, constituyen un elemento fundamental en la creación y caracterización del espacio y de la personalidad de la obra; las figuras geométricas, los colores y las texturas, también heredados de la psicología de la publicidad, complementan esta caracterización.

Categorías

- **Relato cinematográfico:** El discurso cinematográfico, se encuentra inmerso en el relato cinematográfico, el cual se constituye en la realidad del cuadro. Por su

¹⁰Extradiegético: Por este término se entiende el conjunto de sonidos, música, ruidos (incluye un narrador) que aparece en el relato cinematográfico, pero no pueden verse en el cuadro.

parte el relato, se ocupa de la temporalidad y de la espacialidad del desarrollo de la historia, estableciéndose así por la construcción del drama y del conflicto de los personajes.

Existe una clara y estrecha relación entre cine y narración, sin embargo, no lo fue así desde sus primeros días; *“el cine estaba concebido como un medio de registro que no estaba destinado a contar historias”*¹¹. Este encuentro no fue algo fortuito, existieron varios aspectos sobresalientes en la estructura, la estética y el contenido del cine, que contribuyeron para que se convirtiera, con el pasar de los años, en un elemento narrativo.

Como resultado, hoy en día se habla del cine narrativo como uno de los más populares, por lo menos en el plano del consumo. Sin embargo, existen importantes aportes cinematográficos que no son considerados narrativos, como lo son el cine experimental, de vanguardia y underground.

Según Christian Metz, la definición del término *cinematográfico*, hace referencia, no a todo lo que aparece en el cine, sino aquello que de forma exclusiva puede aparecer en el cine, y que por lo tanto, constituye de forma específica el lenguaje cinematográfico, en el sentido estricto del término. Lo narrativo es por definición, extra-cinematográfico, puesto que concierne tanto a la literatura, como al teatro y a la tradición oral. Los sistemas narrativos se han desarrollada por fuera del cine y aun antes de su aparición.

Así pues, es importante aclarar que la narratología es mucho más amplia que el relato cinematográfico, pues se refiere específicamente a un único terreno de la narración, como lo es el cine. Allí está la diferenciación entre lo narrativo novelesco o teatral, y lo narrativo cinematográfico.

En este sentido, si bien es claro que el cine posee una significativa herencia de la literatura y el teatro, también es cierto que está en la capacidad de transformarlos mediante el lenguaje cinematográfico. Un ejemplo de esto sería las innumerables

¹¹AMOUNT, Jackes. *Estética del cine*. Pa. 89.

adaptaciones cinematográficas que existen de las grandes obras de la literatura universal y las evidentes diferencias que existen entre ellas y el texto que les dio origen; o incluso, entre varias adaptaciones de la misma obra literaria. De esta manera, puede decirse que el sentido y la intención están dados en la manera de filmar una escena, supeditada al lenguaje cinematográfico.

Cabe precisar que, para hablar de lenguaje cinematográfico debe hacerse la diferenciación entre varios términos, que si bien es cierto son similares, también tienen diferencias de orden estructural. En este sentido, *“El relato es el enunciado en su materialidad, el texto narrativo se encarga de contar la historia”*¹². El concepto *“relato”*, heredado de la literatura, puede aplicarse al cine; sin embargo, es preciso tener en cuenta que el cine cuenta con muchos más elementos, además de la palabra escrita; está la imagen, el sonido, la música y el movimiento; por lo tanto la conceptualización de relato fílmico es más compleja.

Cada enunciado, sonido, movimiento, etc., no es un relato, es su acompañamiento lo que construye dicho relato, por ejemplo, la música no tiene valor narrativo si trabaja de manera independiente a un acontecimiento, por el contrario, se convierte en un elemento narrativo del texto fílmico en co-presencia de otros elementos narrativos como la imagen secuencial o los diálogos; por tanto debe tenerse en cuenta dentro de la estructura del relato cinematográfico.

La llegada del cine sonoro implicó reevaluar muchos de los conceptos que se tenían sobre el relato cinematográfico, puesto que estaban exclusivamente aplicados a la imagen. Este acontecimiento desató polémica entre los estudiosos del cine, quienes buscaban dar un sentido a lo sonoro dentro de este arte. Redundancia, ilustración o contrapunto, fueron algunos de los conceptos que surgieron en torno a esta polémica. En consecuencia, lo sonoro fue aceptado como complemento de lo fílmico, de allí el apogeo del concepto *“audiovisual”*.

Así, relato, narración y discurso, son tres de los elementos más recurrentes en el uso del lenguaje cinematográfico. Si bien es claro que provienen de orígenes

¹²AMOUNT, Jacques. *Estética del cine*. Pág. 106.

diversos, también es común que se encuentren uno como contenedor del otro y complemento. Este es el caso del relato y el discurso, *“El relato fílmico es un enunciado que se presenta como un discurso, puesto que implica a la vez un enunciador, o cómo mínimo un foco de enunciación, y un lector-espectador.”*¹³

El relato como categoría diversa y rica en elementos, posee además ciertas normas útiles para ordenar dichos elementos dentro de una gran estructura. De entrada, la simple legibilidad del texto, exige una especie de gramática para dar orden y coherencia al relato, para pueda ser captado por el espectador. Este es el nivel más primitivo del relato, en el que se espera que el espectador pueda comprender el orden de la historia a través de la diferenciación de los objetos y las acciones mostradas en la imagen.

Después de este primer nivel, de orden y estructura, debe establecerse una coherencia interna del conjunto del relato en función de factores muy diversos, por ejemplo, el estilo adaptado por el realizador, las leyes del género y el contexto donde se desarrolla la historia. La intencionalidad del realizador es clave en la organización y coherencia de los diferentes elementos que componen el relato, *“el orden del relato y su ritmo, se establecen en función de una orientación de lectura que se impone así al espectador.”*¹⁴

El relato está concebido también para obtener efectos narrativos en el espectador (sorpresa, suspenso, calma temporal...etc.). Puesto que apelar a la emotividad no solo posibilita transmitir el mensaje con mayor efectividad, sino que además le impregna al discurso cierto tinte psicológico.

Los efectos narrativos se logran con una adecuada disposición de las partes del film, (secuencias de escenas, relación entre audio e imagen, banda sonora...) y a la puesta en escena, entendida como ordenación al interior del cuadro. El ejemplo más universal para este fenómeno, lo da sin lugar a dudas, Alfred Hitchcock, con

¹³AMOUNT, Jackes. *Estética del cine*. Pa. 107.

¹⁴AMOUNT, Jackes. *Estética del cine*. Pág. 107.

psicosis en 1961. Film que aprovecha todos los elementos técnicos para poner a temblar al espectador.

El *tiempo cinematográfico* es otro de los elementos fundamentales para tener en cuenta; para analizar el relato cinematográfico como texto, es necesario hablar del tratamiento del tiempo en la narración cinematográfica. Así:

El tiempo de la historia: está conformado por el conjunto total de los hechos –sin suprimir nada- planteados en la narración. De esta manera es posible construir el relato como una realidad temporal tal y como si sucediera históricamente.

El Tiempo del discurso: tiene que ver con los acontecimientos que pueden ser suprimidos por su carácter banal y en la forma como la historia es organizada en un argumento, que se centrará en determinados hechos cruciales para la narración. De este modo, su duración, será menor.

La duración: es el tiempo real que dura la historia en pantalla. Cuando se narra una historia se seleccionan determinados acontecimientos y se suprimen otros. La elipsis es la omisión en el discurso de sectores más o menos amplios del tiempo de la historia.

La temporalización puede entenderse como el proceso mediante el cual el tiempo de la historia se transforma en el tiempo del discurso, no solo se decide qué acontecimientos se van a narrar en función del tema que se quiera tratar, sino que también se decide el orden en que esos acontecimientos van a ser contados.

Las posibilidades de la temporalización tienen que ver con

- 1) su carácter *lineal*, es decir, cuando los acontecimientos se narran siguiendo un orden cronológico. En este tipo de narración cabe la posibilidad de que nada interrumpa la narración; en este sentido, estaríamos hablando de tiempo lineal simple. No obstante, cabe la posibilidad de que determinados acontecimientos interrumpan la narración, como algo que ocurre en la

imaginación de uno de los personajes, sin que alteren para nada la narración cronológica, en ese caso la narración será *lineal intercalada*.

- 2) Sin embargo, cuando la narración de los acontecimientos no sigue un orden cronológico, podríamos hablar de una *narración anacrónica*. Es decir, cuando se producen alteraciones en el orden de los acontecimientos. La historia puede ser narrada sin respetar ningún orden, puede comenzar por el final o saltar a otro momento de la historia; también puede ser que la narración se vea interrumpida por una vuelta al pasado (recuerdos, por ejemplo), estamos hablando entonces de flashback. O también pueden producirse saltos hacia delante, en este caso, se trata de flash forward.

La frecuencia, por su parte, tiene que ver con el número de veces que un evento se repite dentro del relato, y es importante, porque puede evidenciar los hechos más sobresalientes en el discurso, así como denotar intenciones estéticas de origen simbólico o intertextual dentro del relato.

- **Montaje cinematográfico:** El montaje cinematográfico comprende dos elementos fundamentales en el desarrollo del relato: el montaje, visto inicialmente como elemento técnico de composición y en segundo plano, entendido como intencionalidad y forma de la construcción del lenguaje cinematográfico.

En este sentido, J.P. Charpier define el montaje cinematográfico como la percepción corriente por sucesivos movimientos de atención.

“Así como tenemos la impresión de tener siempre una visión global de lo que se nos presentan, gracias a que la inteligencia elabora esa visión con los datos sucesivos de nuestra vista, en un montaje bien hecho la sucesión de los planos también puede pasar inadvertida porque corresponde a movimientos normales de la atención y

elabora para el espectador una representación de conjunto que le da la ilusión de una percepción real”¹⁵

Para hablar de *montaje cinematográfico* es necesario referirse a su desarrollo histórico y su origen en el cine. Según Martin Marcel, en su texto *El lenguaje del cine*, aún en 1900 no se conocía la naturaleza del montaje, ni se sospechaba de sus aportes para la narración cinematográfica.

El origen del montaje está directamente ligado a la liberación de la cámara, puesto que en un principio, el cine aun remitido al teatro como modelo de narración, no exploraba las innumerables posibilidades del punto de vista, al que se llega con la liberación de la cámara. La cámara fija era un espectador.

El gran avance del montaje como categoría cinematográfica se logra con el inglés George Albert Smith, en películas filmadas en 1900 (“La lupa de la abuela y “Visto por un telescopio; allí Smith intercala primeros planos, con medios y generales, con una finalidad narrativa; éste es un montaje y es allí donde se transforma el punto de vista.

Pero en definitiva, es el inglés James Williamson quien logra llevar el montaje cinematográfico a su máximo nivel en su película, “Attack on a china mision”. *“Es incomparablemente más evolucionada que cualquier otro film norteamericano, francés o de la época. La acción se traslada de un lugar a otro con holgura”*¹⁶. Williamson, como lo explica Sadoul, logra un acontecimiento inconcebible en el teatro; descubre una de las grandes herramientas cinematográficas: la capacidad de alternar dos acciones simultáneas que se desarrollan al mismo tiempo en lugares alejados.

Éste sería el nacimiento de un nuevo cine, más evolucionado, la aplicación de un relato basado en una continuidad temporal en espacios diferentes pero contiguos. Williasom es también el primero en realizar una película de persecución,

¹⁵Traducido del inglés al español de: Bulletin de VIDHEC, N° 3, JULIO DE 1946.

¹⁶SADOUL, George. *Lé cinema*. Pág 148.

(“¡Detened al ladrón!”), dice Saoul, que contiene un montaje alternado entre perseguidos y perseguidores. Con este film, Brinda al espectador un nuevo punto de vista y desliga al film de su antiguo padre, el teatro. Este fue un modelo completamente nuevo y único, propio de lo cinematográfico.

Williason y Smith hacían parte de la denominada, Escuela de Brighton; y fueron los encargados de dar las primeras luces sobre el uso del montaje y establecer sus condiciones más básicas. Sin embargo, fue el francés Jean Mitry el encargado de darle “sentido” al montaje cinematográfico, a través de sus investigaciones y textos, ahora el montaje más que una herramienta técnica, tenía la capacidad de brindar intención y hacia parte del lenguaje cinematográfico moderno.

Potter, director de dos grandes joyas del cine “La vida de un bombero norteamericano” en 1902 y un año más tarde, “El robo del tren”, *“que se puede considerar la primera película realmente cinematográfica.”*¹⁷

Debido a la fluidez y coherencia del relato, éste puede considerarse como el verdadero nacimiento del montaje narrativo, que se opone al lenguaje teatral y su modelo de narración, a las escenas análogas y a los cuadros teatrales.

El montaje, en su evolución dentro del lenguaje cinematográfico, alcanza cierto nivel de complejidad a lo largo de los años. Griffith, director de La operadora de “Lonedale”, 1911 y “Los mosqueteros” de Pig Alley, emplean toda la gama de planos, incluso los primeros planos de objetos y rostros (inserciones). *“Si bien no fue el inventor del montaje, ni del primer plano, al menos fue el primero en saber organizarlos y hacer de ellos un medio de expresión”*¹⁸

Para Kulechov, Griffith fue el primer realizador en la historia del cine en emplear el montaje como herramienta cinematográfica. Fue además el primero en emplear la yuxtaposición, escenas cortas rodadas en lugares distintos. El vínculo entre estas escenas ya no está dado por la sucesión simultánea de acción en el tiempo, ni por el

¹⁷*Esthétique et psychologie du cinéma*, tomo I, Pág. 274-275.

¹⁸Id. Pág. 276

desplazamiento del héroe en el espacio. Esta vez, el vínculo, es más complejo, se trata de la unidad de pensamiento y de acción dramática.

Cuando el montaje comienza a contemplarse como una herramienta fundamental dentro del lenguaje cinematográfico y empiezan a apreciarse sus bondades para dar sentido al tiempo, el espacio, las acciones y al drama dentro del film, comienza a hablarse de montaje desde diversos puntos de vista y es allí donde puede dividirse en categorías.

Después del nacimiento del **montaje narrativo**, comienza a hablarse de otros tipos de montaje más complejos. **Montaje alternado**: basado en la simultaneidad temporal de las dos acciones. **Montaje paralelo**: Basado en la semejanza simbólica. Del uso de dos tipos de montaje, se origina el **montaje expresivo**, *aquí "la sucesión de plano ya no está dictada solo por la necesidad de narrar una historia sino también por la intención de suscitar en el espectador un choque psicológico"*¹⁹La evolución de este tipo de montaje, es conocido como **montaje ideológico o intelectual**.

El montaje de atracciones, propuesto por Eisenstein, fue quizá uno de los más representativos en cuanto a las reacciones de la sociedad en épocas de crisis, dado que fue usado para la propaganda política y se caracterizó por generar conmoción entre las masas. Este recurría de nuevo al teatro, en este caso para emplearlo como elemento generador de presión sensorial o psicológica; retoma de alguna forma el aspecto emotivo del teatro, en el que se pretende una puesta en escena activa en lugar de un reflejo estático de los acontecimientos.

El montaje de atracciones, es un montaje bastante ambicioso, puesto que por primera vez se habla de la pretensión de "educar" al espectador, como explica Martin. Allí existe claramente un mensaje, con una intención y una presión psicológica para que el mensaje sea captado como se desea. Por primera vez podríamos hablar de la manipulación de las masas.

¹⁹MARCEL, Martin. *El lenguaje del cine* (parte dos) pág. 148.

La evolución en la práctica del montaje de atracciones es denominada **montaje reflejo**, que consiste precisamente en estimulaciones psicológicas que tienen su origen en herramientas estéticas. Un claro ejemplo de este tipo de montaje, es la famosa secuencia de “La huelga”, 1924 dirigida por el cineasta soviético Serguéi M. Eisenstein, donde se yuxtapone la matanza de los obreros por el ejército y la escena de degüello de un animal en el matadero.

A finales del periodo del cine mudo se habla del **montaje impresionista**, que heredó su nombre de la corriente de pintores que por analogía suban las manchas fragmentadas de colores, pero más aún, por la música que busca crear impresiones sonoras. Así pues, este tipo de montaje se refiere por primera vez al mundo antes inexplorado del lenguaje sonoro en el cine.

Esta estética del montaje responde a dos grandes razones, la primera, la necesidad de explotar al máximo el montaje rápido, que es el gran descubrimiento de la década de 1920; y en segundo lugar, la necesidad que tenía la imagen de compensar la ausencia de la banda sonora.

Con la desaparición del cine mudo y el nacimiento del concepto de lo audiovisual, todo el lenguaje cinematográfico, incluido el montaje, se transforma, en un concepto mucho más amplio y por supuesto enriquecido por el complemento de lo sonoro. Así pues, el film independizado de su referente más cercano, el teatro, crea su propio lenguaje y su propia intención. Cuando hablamos de la intención, es necesario hablar también de la fuerza psicológica que el montaje le aporta al relato, para poder comprender con mayor facilidad la magnitud del montaje cinematográfico.

“Podemos reconocer que la sucesión de tomas de una película se basa en la mirada o el pensamiento, (en una palabra, en la tensión mental, puesto que la mirada no es más que la exteriorización exploradora del pensamiento) de los personajes o del espectador”²⁰.

²⁰MARCEL, Martin. *El lenguaje del cine* (parte dos) Pág. 149-150.

Aquí está claramente expuesto el sentido descriptivo y estructural que posee el montaje dentro de la historia y del mensaje que el director desea transmitir, pero sobre todo, en la forma de hacerlo, para que éste sea captado como se espera. La tensión mental hace referencia precisamente a la emotividad y a la curiosidad como hilo conductor dentro de la historia.

El montaje cinematográfico comprende un sin número de elementos que enriquecen el relato, desde su uso como técnica hasta la complejidad del punto de vista y de la intención.

El montaje es además el responsable y creador de la unidad orgánica, que es en otras palabras la capacidad de hacer de diferentes tiempos, espacios, personajes y acciones, una misma historia con una secuencia lógica para el espectador. *“La historia de la técnica cinematográfica, puede ser considerada en su totalidad, como la historia de la liberación de la cámara”* según Alexandre Atruc.²¹

Esta afirmación es coherente con el nacimiento del cine como arte, puesto que en el momento en el que los realizadores decidieron cambiar el punto de vista, desdibujaron el tinte teatral en el que la cámara era un espectador más, una especie de “director de orquesta”, que ve todo lo que sucede desde el escenario. Con el movimiento de la cámara descubrieron los planos, las secuencias y con ello, el montaje, fundamento esencial del lenguaje cinematográfico.

Por otra parte, la expresividad de la imagen se encuentra condicionada por diversos factores que están en la capacidad de resaltar, profundizar y obviar los aspectos que el realizador desea destacar en la imagen, para darle un sentido más simbólico y emotivo a la imagen.

Los encuadres juegan un papel crucial en este aspecto, *“constituyen el primer aspecto de la participación creadora de la cámara en la filmación de la realidad del exterior, para transformarla en materia artística”*²² Por encuadre se entiende la

²¹*Lecran français*, n° 101, 3 de junio de 1947.

²²MARCEL, Martin. *El lenguaje del cine* (parte uno). Pág. 41.

forma en la que está compuesto el contenido de la imagen. El encuadre se encuentra dado por la elección del realizador, puesto que depende de la forma de como él desglosa y organiza el fragmento de realidad que quiere mostrar.

Este concepto ha evolucionado desde la cámara con movimiento, ya que cuando el punto de vista era siempre el mismo, el encuadre no era realmente un elemento significativo y no poseía una realidad específica capaz de dar sentido al discurso, era simplemente el marco del espacio que aparecía en la imagen. Adicionalmente, con la evolución técnica del cine, el encuadre se convirtió en un elemento creador, pensado y calculado por el realizador para dar sentido al film. Encuadre, plano, ángulo y movimiento de la cámara, elementos que juntos constituyen la creación de la imagen en movimiento.

Algunos elementos heredados de otras artes como el color y la iluminación, son conocidos como elementos filmicos no específicos, dado que no son de uso cinematográfico sino que fueron empleados por el teatro y la pintura.

La iluminación es un factor decisivo a la hora de aportar expresividad a la imagen y además posee un alto valor psicológico y emotivo; por ello su manipulación puede resultar muy beneficiosa para el realizador, permitiéndole transmitir el mensaje que desea.

Sin embargo, la iluminación no se presenta directamente frente al espectador, puesto que hace parte de la denominada “atmósfera” de la escena, y es considerada un elemento difícil de evaluar. En la actualidad los cineastas se han preocupado por conservar una iluminación muy natural para evitar el tono exagerado y melodramático del teatro y crear una atmósfera mucho más realista.

“La iluminación- según Ernest Lindgren- sirve para definir y moldear las siluetas y los planos de los objetos, crear sensación

de profundidad espacial y producir una atmósfera emocional y hasta algunos efectos dramáticos”²³

El cine se dedicó desde su nacimiento y por casi 40 años al blanco y negro; en este sentido, el color es un nuevo elemento narrativo que aporta mayor realismo a la imagen. Pero el concepto de los colores naturales se vio relegado cuando los realizadores descubrieron que no era necesario que fueran completamente naturales y apegados a la realidad, sino que por el contrario, la manipulación del color, podría aportar al aspecto emotivo y psicológico del relato. Este hecho dio origen a la manipulación del color en el cine y a las diferentes teorías sobre su incidencia en el espectador. De ahí la diferenciación del color en varios grupos: cálidos, fríos y blanco y negro.

Así como el color fue una nueva característica del cine, la música también lo fue. El cine hablado llegó cargado de elementos sonoros que fueron de gran relevancia para la evolución del relato cinematográfico; sin embargo, en el cine mudo, ya se habían compuesto piezas musicales para acompañar algunas películas; No obstante, no se trataba de música de película, dado que el concepto de correspondencia entre imagen-sonido aún no estaba conceptualizada técnica ni estéticamente.

Categorías específicas:

- **Discurso cinematográfico**
Tiempo y Espacio.
- **Relato cinematográfico**
Personajes.
Musicalización.
- **Montaje cinematográfico**
Animación de los personajes.

²³*The art of the film. Pág. 124.*

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Metodología

Esta es una investigación de naturaleza cualitativa con un enfoque de tipo semiótico-narrativo inspirado en la narratología de procedencia francesa. Con ello se busca un tipo de estudio ubicado en el espectro del análisis del discurso a partir de una metodología que permita analizar la dimensión estructural del objeto de análisis (relato cinematográfico).

Proceso metodológico

Está compuesto por un levantamiento de textos (análisis de cada filme), una segmentación que permite identificar unidades temáticas dentro de cada uno de los relatos para caracterizar el objeto de estudio, es decir, una descripción inicial que permita mostrar las marcas teóricas analizadas y una categorización que permite ver cómo las unidades temáticas (relatos), se estructuran conforme a las categorías teóricas.

Unidad de trabajo

Estará conformada por cuatro películas:

"Monsters, Inc. "Se estrenó en el año 2001 y es la película que obtuvo la mayor recaudación en su estreno en la historia de Disney.

"Los Increíbles" es la sexta película animada de Pixar Animation Studios, ganadora de dos Premios Óscar, y la primera con un reparto enteramente compuesto por personajes humanos, estrenada en los Estados Unidos el 5 de noviembre de 2004.

"Madagascar" es una película animada en 3D producida por DreamWorks y estrenada en Estados Unidos el 27 de mayo de 2005.

“Cars” (llamada en español: “Cars: Una aventura sobre ruedas”) es una película de Pixar animada por computadora estrenada en el año 2006.

Unidad de análisis.

1. Selección de la muestra:

Se escogerán cuatro películas infantiles animadas producidas durante la última década por Pixar, DreamWorks y Disney Pictures.

2. Parámetros de selección:

Las películas se seleccionarán por el mayor número de venta en taquilla y el número de galardones recibidos.

3. Observación:

Las cuatro películas serán analizadas para la obtención de los datos.

4. Clasificación con los datos se procederá a realizar la clasificación dentro de las categorías:

9. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.

9.1. “Monster Inc.”

Ficha Técnica	MONSTERS, INC.
Título	“Monsters, Inc”. (Hispanoamérica) “Monstruos S.A.” (España).
Dirección	Pete Docter, Lee Unkrich, David Silverman.
Producción	Darla Anderson, John Lassete.
Guión	Andrew Stanton, Daniel Gerson, Jill Culton, Peter Docter, Ralph Eggleston, Jeff Pidgeon.
Música	Randy Newman.
Montaje	Jim Stewart.
Protagonistas	John Goodman (Sullivan), Billy Crystal (Mike), Mary Gibbs (Boo), Steve Buscemi (Randall), James Coburn (Waternoose), Jennifer Tilly (Celia), Bob Peterson (Roz), John Ratzenberger (Yeti), Frank Oz (Fungus), Bonnie Hunt (Mrs. Flint).
Datos y cifras	
País	Estados Unidos.
Año	2001.
Género	Animación.
Duración	92 minutos.
Idioma	Inglés.
Compañías	
Productora	Pixar.
Distribución	Walt Disney Pictures, Buena Vista International.
Presupuesto	US\$115'000.000.
Recaudación	US\$555'900.597.

Sinopsis

("Monstruos, S.A." en España) es una película animada producida por Pixar y estrenada en cines por Walt Disney Pictures y Buena Vista Internacional, el 2 de noviembre de 2001. Fue reestrenada en 3D en 2012.

Taquilla

"Monsters, Inc.", la película de Walt Disney Co. y Pixar Animation Studios Inc., tuvo un 'monstruoso' debut en la taquilla norteamericana, según cálculos de los estudios cinematográficos.

El filme recaudó 63,5 millones de dólares en 3.237 salas de cine de Estados Unidos y Canadá en sus primeros tres días desde su estreno el viernes, dijeron ejecutivos de Disney.

La película alcanzó el primer lugar el fin de semana, seguida por el filme de artes marciales de Sony Corp The One, que debutó con una recaudación de 20 millones de dólares.

"Monsters, Inc." es la película que obtuvo la mayor recaudación en su estreno en la historia de Disney. El filme supera los 59 millones de dólares recaudados por "Pearl Harbor" en la taquilla en su fin de semana de estreno, lo mismo que a los 57 millones de dólares obtenidos en su debut por el proyecto previo de Disney/Pixar, "Toy Story 2", en noviembre de 1999.

El filme, cuyo elenco incluye a John Goodman, Billy Crystal y Steve Buscemi, fue dirigido por Pete Docter, quien había trabajado anteriormente con el creador de "Toy Story", John Lasseter.

Contexto

“Monsters, Inc.” ganó el Óscar a la mejor canción (Randy Newman para “Si no tuviera a ti”). La película fue nominada a la Mejor Película de Animación, Mejores Efectos, Efectos de Sonido y Edición de la mejor música, cuenta original.

“Monsters, Inc.”. Y “Shrek” son las primeras películas de animación en ganar premios de la Academia en el mismo año (“Monsters, Inc.” a la Mejor Canción de 2001, y “Shrek” a la Mejor Película de Animación de 2001).

La idea de “Monsters, Inc.” comenzó con un almuerzo en 1994. En este almuerzo se encontraban John Lasseter, Pete Docter, Andrew Stanton y Joe Ranft. Una de las ideas que surgió, fue hacer una película sobre monstruos. Docter comenzó a trabajar en el guión en 1996 y con Harley Jessup, Jill Culton y Jeff Pidgeon, completó un proyecto en febrero de 1997.

En la historia inicial no aparece el personaje Mike Wazowski, que fue agregado en una reunión de revisión de la historia entre Pixar y Disney, en abril de 1998. La película entró en producción en el 2000 y el proyecto tomó en total cuatro años.

El lanzamiento de “Monsters, Inc.” estuvo retrasado debido a una demanda presentada por Lori Madrid contra Pixar, Disney y Chronicle Books. La demanda alegaba que los acusados habían robado su historia, titulada “Hay un chico en mi armario” que según él, había enviado por correo en octubre de 1999 a una serie de editores que incluía a Chronicle Books.

Los demandantes solicitaron una medida cautelar en contra de la divulgación de la película. La audiencia sobre la orden judicial, se llevó a cabo el primero de noviembre de 2001, el día antes del lanzamiento de la película. El jurado falló en contra de la medida cautelar y a favor de Pixar, el caso fue cerrado en junio 26 de 2002.

Recepción

La película recibió un 95 por ciento en el sitio “Rotten Tomatoes”²⁴; se dijo que no había sido tan sofisticado como la serie de “Toy Story”, también de Pixar; pero que era una excelente película para divertir y entretener para los niños de todas las edades.

Discurso cinematográfico

Espacio

En el caso de “Monster Inc.” Los personajes son monstruos y su cotidianidad se desarrolla en Mostrópolis, una ciudad de monstruos; sin embargo, el entorno oscila entre el mundo de los humanos y el de ellos.

Si bien, la ciudad es un componente importante en cuanto a la espacialidad del relato, también es cierto que el escenario principal en el que se desarrolla la historia es la planta de energía “Monsters Inc.”.

“Monsters, Inc.” es la fábrica de producción de energía en la película. La compañía es el único lugar que suministra toda la energía para Mostrópolis. El comercial de la empresa se ve al principio de la película después de que Sulley se despertara y se dedicara a hacer a ejercicios de calentamiento que hacen parte de su entrenamiento físico dirigido por su compañero Mike Wazowski.

La fábrica es una inmensa instalación equipada para satisfacer las necesidades de sus empleados. En las habitaciones denominadas “Scare Floors”, es donde los monstruos se cruzan en el mundo de los humanos con las puertas de los armarios de los niños. Las puertas se almacenan en una inmensa bóveda y son llevadas desde el suelo del susto por un sistema automatizado. Cada asustador tiene un asistente encargado de recolectar la energía. Cualquier puerta que pertenece a un

²⁴Rotten Tomatoes (en español: Tomates podridos) es un sitio web dedicado a la revisión, información y noticias de películas. El nombre deriva de la costumbre de la época del vodevil de lanzar tomates a los actores si la representación no era del gusto del público. Este sitio web tiene diferentes formas para resumir las opiniones críticas generales sobre estos trabajos.

niño que no tiene miedo de los monstruos es destruida, ya que no es útil porque sus gritos no se pueden recolectar.

Las áreas en la fábrica

Lobby: Este es el hall de entrada, se encuentra en frente de la fábrica, allí hay varios relojes que representan diferentes zonas horarias de todo el mundo sobre un mural con un mapa del mundo. En una pared hay una galería del "asustador del Mes", que siempre mostró a Sullivan (y de vez en cuando Mike).

Celia, recepcionista de la fábrica y la novia de Mike, trabaja en esta área.

Scare Planta F: Este sector de la fábrica es conocido como *el piso del susto* donde trabajan Sulley, Mike, Randall y los demás asustadores y sus ayudantes de trabajo. Se trata de una gran sala, donde las puertas del armario son traídas desde la Bóveda por un cinturón transportador aéreo y luego son llevadas por los ascensores hasta el suelo.

Durante un examen de descontaminación con el CDA (The Child Detection Agency), las ventanas de arriba y el techo se abren para que el CDA pueda ingresar rápidamente.

Cerca de la entrada hay un reloj gigante y la pantalla del monitor que muestra las filas de los asustadores y un mapa que muestra el área en la que se va a asustar a los niños. Su supervisor es Jerry.

Sullivan, al final de la película, después de convertirse en el nuevo director de Monsters Inc, convierte todas las salas de sustos en "pisos de risa" para reflejar la nueva premisa de hacer reír a los niños y así obtener energía para la compañía.

Oficina de Roz: Aquí es donde Roz, el inspector de documentos trabaja. El mostrador de su oficina puede ser separado del resto de la fábrica a través de una ventana.

Vestuario de hombre: Aquí es donde todos los asustadores masculinos y sus ayudantes usan el baño y almacenan sus pertenencias.

Sala de simulación: Esta habitación, con un dormitorio infantil simulado y un niño ficticio animatronic, a menudo se utiliza para introducir a los recién llegados a trabajar en la fábrica. La sala de simulación es supervisada por Flint. Al final de la película, Sulley y Mike van a la habitación para atrapar a Waternoose y exponer sus malvados planes. Finalmente Waternoose es arrestado por el CDA en esta misma sala.

Pasillos: Están ubicados por toda la fábrica y son los encargados de conectar las áreas entre sí, donde vemos varias persecuciones y se desarrollan constantemente los diálogos.

Compactador de basura: Este es un compactador de basura ubicado en el sótano, que destruye todo material de desecho que queda en la fábrica. El compactador es una parodia de los Looney Tunes.

En este espacio se desarrolla una de las escenas más dramáticas de la historia, cuando Sulley cree que Boo se mete en el compactador de basura y muere aplastada.

Boiler Room: Esta es una habitación oculta, a la que solo se puede llegar a través de varios tubos en una cierta parte de la fábrica. En este lugar es donde Waternoose y Randall construyeron en secreto el Scream Extractor.

Puerta Vault: Esta es la habitación más grande de la fábrica. Se trata de una gran área en la que se mantienen todas las puertas cuando no están en uso, y se transportan a las plantas de miedo a través de una serie de cintas transportadoras aéreas dispuestas de un modo similar a la pista de una montaña rusa.

Además de éste, aparecen otros escenarios de origen secundario, como lo son la casa de Mike y Sullivan, a donde llevan a Boo a pasar la noche, el restaurante donde Mike cena con Cilia y algunas calles de Mostrópolis. Todos estos lugares sirven

para contextualizar la cotidianidad de los personajes y así, hacer un ambiente más realista para el espectador.

También aparecen eventualmente lugares como el Himalaya, París, La habitación de Boo, a la que se accede por una puerta blanca con flores de color rosa.

Tiempo

Orden: Es una narración de tipo lineal. Con inicio, nudo y desenlace.

Frecuencia: Frecuencia única por acontecimiento.

Duración: 92 minutos en tiempo real.

La historia inicial transcurre en dos días, el primer día sirve de introducción a la vida de los personajes, la historia comienza a las 6:00 de la mañana en la casa de Sullivan, donde Mike lo despierta para entrenar. Esa noche aparece Boo en la historia y al día siguiente van a la planta para intentar devolverla y después de varios obstáculos, logran devolver a Boo a su mundo, esta sería la segunda noche. Sullivan logra resolver la crisis energética y lo muestran unos días más tarde, como director de Monsters Inc.

Relato cinematográfico

En la primera película de "Toy Story" aparece uno de los fondos utilizados para demostrar las habilidades de camuflaje de Randall: el papel pintado con fondo en forma de nube del dormitorio de Andy.

Personajes:

Sullivan

Su nombre completo es James P. "Sulley", Sullivan, protagonista de "Monsters Inc." Es el primer protagonista de las películas infantiles que no tiene un interés

amoroso. Este hecho marca una nueva tendencia en la construcción de los personajes de películas infantiles, que antiguamente podrían haberse definido, gracias sus intereses, como personajes románticos.

Este aspecto es relevante tanto para la construcción de los personajes, como para la estructura del relato cinematográfico pues ofrece una nueva motivación al protagonista y, en consecuencia, cambia el rumbo de las historias tradicionales de amor narradas por Disney.

Sullivan tienen aproximadamente 28 años, es un líder dentro de su círculo y es admirado por su trabajo; es el asustador superior de "Monsters Inc." y aunque su trabajo es asustar a los niños, se esfuerza por hacerse amigo de Boo, e incluso, toma medidas extremas para protegerla de Randall.

Sullivan es además muy astuto, es quien descubre que hacer reír a los niños es una forma mucho mejor para producir energía que hacerlos gritar y es así como resuelve la crisis energética Monstrópolis

Este personaje es también muy leal a Mike, compañero de apartamento y de trabajo a quien considera su mejor amigo. En repetidas ocasiones intenta cubrirlo, por ejemplo, cuando olvida hacer su papeleo.

Sullivan, quien al inicio estaba un poco inseguro frente a la niña humana, se convirtió en su protector y ocupó un papel paternal; constantemente se preocupa por ella y hace todo lo necesario para protegerla.

Su estrecha relación con Boo, le permite descubrir que los seres humanos no son tan letales como se rumoraba. Esta relación tiene una evolución a lo largo de la historia: comienza tratándola como una mascota, pero finalmente se comporta de manera paternal y es tanto su afecto por ella, que hizo que Mike se sintiera celoso.

Aquí se muestra una clara transformación del personaje dentro del relato, quien además de lograr romper con un prejuicio social, en el que todo Monstrópolis

pensaba que los niños humanos eran tóxicos, desarrolla una estrecha relación con Boo y descubre una nueva faceta en sí mismo, la de protección y cuidado hacia los más débiles.

Sullivan es corpulento pero además está en muy buena forma, entrena duro todos los días con Mike, quien hace las veces de su entrenador; tiene gran fuerza física, es capaz de derribar sin esfuerzo la enorme máquina que construyó Randall, tanto así que es capaz de doblar una barra de acero con facilidad. Además de ser fuerte, es bastante inteligente, tiene la audacia para improvisar planes de escape.

Sullivan, quizá por ser el personaje central de la película, sufrió muchas transformaciones desde su concepción. Originalmente iba a ser un portero y no un asustador en una versión temprana de la película, además de acuerdo con el tratamiento original del DVD, el nombre de Sulley iba a ser Johnson y en lugar de ser el mejor asustador como se ve en la película, sería un monstruo torpe, muy malo en su trabajo. En otro de los primeros borradores, uno de sus nombres originales era Hob, y en vez de trabajar como asustador, trabajaría para un programa de televisión.



Ilustración 1 John Goodman. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://www.listal.com/viewimage/3489759h>

Mike Wazowski: divertido personaje de apariencia verde, con un inmenso ojo y una gran boca, tiene cuernos cortos, brazos y piernas flexibles. Es el mejor amigo de Sullivan, trabajan y viven juntos, tiene una obsesión con su carro y su novia Cilia.

Mike adopta el papel de entrenador y manager de Sullivan, disfruta del éxito de su mejor amigo e incluso lo asume como propio; tiene una obsesión con la fama, se emociona mucho cuando aparece en el comercial de la compañía y en la carátula de una revista, aunque en ambas ocasiones no se ve, está oculto por el código de barras.

Mike es el personaje cómico de la película y es precisamente ese carácter, el que lo convierte en el centro de atención del film; en repetidas ocasiones es bastante sarcástico y se muestra constantemente preocupado ante la idea de que los descubran; está desesperado por deshacerse de Boo como sea, puesto que inicialmente la ve como un obstáculo.

Mike también sufre una transformación a lo largo del relato, en un comienzo se presenta como un personaje egoísta, que siempre piensa en su propio beneficio, pero a lo largo de la historia, Mike se sacrifica por su amigo de forma incondicional e incluso, se encariña con Boo.



Ilustración 2 Billy crystal. (s.f). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <https://twitter.com/BillyCrystal>
Mike Wazowski. (s.f). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://twicsy.com/i/t2S3Wb>

Boo: niña humana de dos años de edad, que se escapa de su habitación. Gran parte de la trama de la película sigue a lo que sucede cuando Mike y Sulley intentan regresar a Boo al mundo humano.

Cuando aparece por primera vez, Boo se muestra cariñosa con Sullivan, “gatito”, como ella lo llama. Pero a medida que la película avanza, se desarrolla un vínculo muy estrecho entre los dos.

Boo es curiosa, e ingenua. Ella puede hablar, pero como es apenas una bebé, su vocabulario está compuesto de galimatías. Las únicas palabras reales que se dicen en la película son “Boo!”, “gatito”, y “Mike Wazowski”, y cuando está en el baño comienza a cantar una canción: “Canto para ti esta canción”.

Desde el comienzo, Boo se encariña con Sullivan e intenta jugar con él, pero a medida que avanza la película lo ve además como su protector. Le teme a Randall, pero al final de la película, logra vencer su miedo y se le enfrenta motivada por el cariño que le tienen a Sullivan.



Ilustración 3 Boo. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://www.museumaboutnothing.com/pages%20in%20spanish/M.A.N%20Monster%20Inc%20Spanish.htm>

Mary Gibbs. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de <http://www.imdb.com/name/nm0316701/>

Randall es el antagonista principal de Monsters, Inc. es el rival directo y némesis de Sulley y Mike. Se asemeja a un lagarto, con la capacidad de cambiar de color púrpura y azul para mezclarse en su entorno a su antojo, como un camaleón, haciéndolo invisible.

Trabaja como asustador de “Monsters, Inc.”. Ingresa a las habitaciones de los niños para asustarlos a través de un sistema de puertas de los armarios y así embotellar sus gritos, fuente de poder en su mundo.

Disfruta intimidar a los otros monstruos y siente una gran envidia hacia Sullivan, debido a su éxito y popularidad como el mejor asustador de "Monster Inc.". Está en continua competencia con Sullivan por el puesto número uno, como el mejor asustador.

Randall es ambicioso y competitivo y haría lo que fuera necesario por tener poder en "Monsters Inc."; construyó un "Scream Extractor" y secuestró a Boo en cooperación con el líder de la compañía, Henry J. Waternoose, con la esperanza de ascender a líder de la compañía.

Randall es el monstruo de Boo, es bastante perspicaz y ágil; tiene la capacidad de saltar, correr y trepar rápidamente. Por lo que se constituye en un verdadero rival para Sullivan. P

Es el único asustador en la película que se conoce por su nombre en los tableros, en vez de por su apellido. Esto podría implicar que "Randall" en un momento en realidad iba a ser su apellido en lugar de su nombre.

Además, fue el segundo villano de Pixar en luchar físicamente, lo que constituye una nueva transformación en el comportamiento del personaje antagónico, quien no solo idea planes malignos sino que además los ejecuta y, si es necesario, usa su fuerza física para lograr sus cometidos.

En el top 30 de villanos de Disney, Randall está en el puesto número 27, convirtiéndose en uno de los personajes antagónicos con mayor recordación en la historia de las películas infantiles. Randall comparte el mismo nombre y muchos rasgos de Randall Weems de la serie de televisión de Disney, *Recess*;²⁵ ambos personajes tienen la misma postura. Los nombres originales de Randall eran "Switt" y "Ned". Fue nombrado "Ned" en el tratamiento temprano, y "Switt" en la apertura inicial.

²⁵*Recess* conocida como *La banda del patio* en España y como *Recreo* en Latinoamérica, es una serie animada producida por Walt Disney Televisión Animation, creada por Joe Ansolabehere y Paul Germain.

Randall es el típico villano que busca reconocimiento, fama y dinero; y está dispuesto a pasar por encima de quien sea necesario para lograr sus objetivos. Es egoísta y ambicioso, pero además muy astuto. En el caso de Randall, no existe una transformación explícita en el personaje, sin embargo, si se hace más evidente su carácter en el transcurso de la historia.



Ilustración 4Randall. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://yahircriticacine.blogspot.com/2010/06/premios-pixar-2010-nominaciones-1.html>
Steve Buscemi. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://freekmagazine.com/2006/11/11/steve-buscemi-un-tipo-sencillo/steve-buscemi/>

Graficación y animación de los personajes:

Monsters Inc.

Las similitudes físicas entre Sullivan y John Goodman son evidentes: su contextura física, de estatura y cuerpo vigoroso, así como su postura. Goodman suele interpretar personajes líderes pero además simpáticos, como es el caso de Sullivan. Su graficación inspirada en un felino o enorme "gatito" como lo llama Boo, puede asociarse con facilidad con la ternura y simpatía.



En el caso de Billy Crystal quien interpreta a Mike Wazowski; él es un reconocido comediante y Mike es el personaje cómico de la película, por lo que muchas veces se roba el show. Físicamente posee



una frente y sonrisa amplia igual que su personaje.

Mary "Boo" fue uno de los personajes más complejos de crear para los animadores de Pixar, ya que debía ser muy realista. Aunque Boo no conserva el mismo color de cabello de Mary Gibbs, la actriz que la interpreta, si tiene los mismos ojos marrón y la forma circular del rostro e incluso el mismo corte de cabello.



Steve Buscemi, es quizá uno de los actores que más parecidos físicos tiene con su personaje Randall Boggs. En cuanto al rostro los ojos y la boca son muy similares, así como la contextura física delgada y por supuesto, los gestos. El diseño de Randall, es además muy acertado para la interpretación de un villano, por lo que un reptil representa en el imaginario colectivo.



En las películas animadas es frecuente que los personajes conserven rasgos y características físicas de los actores que los interpretan, ésta no es la excepción.

"Monsters, Inc." es la primera película que los estudios Pixar realizan desde su nueva sede situada en Emeryville, California, en la que trabajan unos 600 creativos. El aspecto técnico de la película está basado en tecnología de última generación, fue un proyecto ambicioso, realizado minuciosamente que abarcó más de cuatro años.

El estudio ha desarrollado el programa *Geppetto*²⁶, que proporciona un elevado grado de control de todos los personajes, lo que hace que cuando llegan a los animadores tienen muchas más posibilidades de acción.

Una parte de esta tecnología dio sus primeros pasos en el corto "Geri's Game", donde ya se consiguieron movimientos muy naturales y pelos y ropas más creíbles. En "Monster, Inc.", el programa ya les ha permitido controlar, por ejemplo, los millones de pelos que tiene Sullivan, que se mueven de manera independiente de su cuerpo; un claro ejemplo de este avance puede verse en la escena en la que Sullivan cae durante una tormenta de nieve en el Himalaya.

En este film se diseñaron más de 50 monstruos diferentes, aunque algunos de ellos solo aparecen una vez en pantalla; pero son fundamentales para dar contexto y mayor credibilidad a la historia. Pero el personaje al que más temían los animadores, y que planteó más dudas, fue el de Boo, la niña que se cuelga en el mundo de los monstruos. El principal problema es que todo el mundo sabe cómo es un niño pequeño y cómo se mueve, por eso es mucho más difícil hacerlo creíble desde el ordenador.

²⁶Geppetto es un sistema de automatización remoto para entorno restringido con un fácil de usar interfaz web. Especialmente útil para un parque de máquinas detrás de una caja / router (IP flotante / sin conexión entrante permitido) ADSL. Sólo HTTP (s) que se utiliza.

“Como reconocen los responsables de la película, los niños dan la sensación de moverse sin propósito alguno y por eso han tenido que trabajar mucho en capturar ese efecto de asombro y energía”.²⁷

Un dibujo prototipo de Sulley se mostró con pelaje marrón, mientras que otro le mostró con gafas, y un tercero con tentáculos. La razón de Sulley que se elaborará con piernas en su diseño final se debe al hecho de que los animadores tenían miedo de que los espectadores se centraran demasiado en los tentáculos en lugar del rostro que se le había dibujado como tal. El diseño de Sullivan está basado en la imagen de un perezoso gigante prehistórico.

Todo el proceso de graficación y animación hace parte de la construcción del personaje, por ello es una pieza fundamental que complementa el carácter del personaje y la forma como el público lo percibe.

Sullivan como protagonista, tiene un aspecto agradable, simpático y tierno; Mike por su parte, refleja su carácter cómico desde su forma esférica y graciosa y por último, Randall personificado en un lagarto, es una representación del imaginario colectivo de lo que los reptiles significan, como animales hostiles y peligrosos.

Musicalización:

Banda sonora: La banda sonora estuvo a cargo de Randy Newman. (Los Ángeles, 1943). Randy ha compuesto las partituras de seis películas de Pixar. Además de la música de Pixar, que también escribió y compuso la música para otras películas como “Los padres de ella”, “Los padres de él, lo natural” y “Cómo perder a un chico en 10 días”, además de programas de televisión como “ER” y “Monk”. Impactos de

²⁷<http://www.cinebso.com/lector.php?articulo=2002234314249&mes=2&year=2002>

temprano en la carrera de Newman incluyen a "I Love LA", "Sail Away" y "Short People".

La música de la película pasa por el Jazz vocal interpretado por Billy Cristal y Jhon Goodman, hasta la fusión de jazz contemporáneo y música clásica de Randy Newman. En algunas ocasiones se escucha el swing y el Beep Bop de los 50's; algunos de los sonidos que predominan son las cuerdas, cellos y violines, con fuertes arreglos de Oboes y metales tales como flautas traversas, tubas y cornos, con repentinos cambios de intensidad y armonías, para ambientar las diferentes situaciones a las que se enfrentan sus personajes.

La intención dramática de la banda sonora en "Monsters Inc.", tiene una particularidad, es evidente que la música fue construida sobre las imágenes con la intención creativa de aportarle emotividad al relato y por tanto, cumple una función narradora en la historia.

Al comienzo del film, en el planteamiento de la historia y la presentación de los personajes hay una música bastante alegre e incluso un poco circense, pero estos sonidos se transforman en momentos claves del relato; por ejemplo cuando se preparan para asustar, aparece una música un poco más solemne, que le brinda al oficio, mayor seriedad y respeto; acompañada de efectos visuales como la cámara lenta.

Otro de los momentos claves en los que la música se transforma es cuando Randall, (el villano de la historia) aparece; allí la música se torna en música de suspenso.

Durante el relato existen varios momentos de persecución en los que la música es frenética y acompaña el movimiento rápido de los personajes, e incluso le aporta emotividad a la historia a partir del sentimiento que se genera en el espectador de la sensación de ser perseguido.

Monsters Inc., es una planta de energía, por ello en repetidas ocasiones observamos procesos industriales, estas imágenes corresponden a un montaje rítmico donde la música es la que da la pauta a la imagen.

Los efectos sonoros hechos en post producción sirven para dar realismo al relato, en este caso los efectos son muy oportunos para afianzar el carácter rudo de los monstruos, el sonido de sus garras y dientes afilados, la textura de su piel viscosa o reseca, etc.

Aunque los cambios de música muchas veces son drásticos, no rompen con la línea del relato porque están acompañados con el montaje, por ejemplo en la escena del triturador de basura, cuando Sullivan cree a Boo muerta, hay montaje alterno, música de terror y música llana.

Por último, en los momentos más dramáticos de la historia, como lo son la discusión de Mike y Sullivan, y la despedida de Boo, la música se torna bastante melancólica.

El silencio tiene también una clara intención dramática dentro del relato, puesto que su aparición es muy oportuna y posibilita darle protagonismo a algunos diálogos claves dentro del relato.

Cuando hay alerta, y aparecen los agentes especiales del 3312, aparece música de alerta y suspenso, propia de las películas de acción, acompañada por las sirenas y los efectos de sonido de las armas de los agentes. Otros de los efectos mejor logrados es el efecto del silbido del viento, que aparece en varias ocasiones, una de ellas, en el Himalaya.

En la escena de la persecución de Mike, Sullivan y Randall aparecen a través de las puertas en diferentes lugares del mundo que son ambientados con su música representativa, como Japón, Francia, Hawái, entre otros.

Como en las mejores películas de artes marciales hay efectos de golpes, bastante realistas y música de batalla, que hace más solemne la competencia entre monstruos por el puesto del mejor asustador.

Así pues, la música de “Monsters Inc.” fue cuidadosamente diseñada para convertirse en un elemento narrativo que le aporta riqueza, emotividad y realismo al relato. La musicalización tiene una clara intención dramática dentro de la historia y por lo tanto se convierte en una herramienta clave en la construcción de la estructura cinematográfica de la película.

9. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.

9.2. “Los Increíbles”

Ficha Técnica	LOS INCREÍBLES
Título	The Incredibles.
Dirección	Brad Bird.
Producción	John Walker.
Guión	Brad Bird.
Música	Michael Giacchino.
Fotografía	Janet Lucroy, Patrick Lin, Andrew Jiménez.
Montaje	Stephen Schaffer.
Protagonistas	Craig T. Nelson, Holly Hunter, Samuel L. Jackson, Brad Bird, Elizabeth Peña, Spencer Fox, Sarah Vowell, Jason Lee.
Datos y cifras	
País	Estados Unidos.
Año	2004.
Género	Animación, Aventuras.
Duración	115 minutos.
Idioma	Inglés.
Compañías	
Productora	Pixar.
Distribución	Walt Disney Pictures.

“Los Increíbles “es la sexta película animada de Pixar Animation Studios, ganadora de dos Premios Óscar, y la primera con un reparto compuesto por personajes humanos, estrenada en los Estados Unidos el 5 de noviembre de 2004.

La película fue escrita y dirigida por Brad Bird, antiguo director de capítulos de Los Simpson y conocido por haber dirigido la película de animación El gigante de hierro. Fue concebida como una película de animación convencional para la compañía Warner Bros, pero ésta clausuró su división de animación y Brad Bird fue contratado por Pixar para desarrollar allí el proyecto.

Fue lanzada en un DVD de dos discos en Estados Unidos el 15 de marzo de 2005. Según la base de datos de Internet Movie Database, fue el DVD más vendido de 2005, con 17,18 millones de copias.

Sinopsis

La historia comienza en el año 1958, con Mr. Increíble (Bob Parr), Elastigirl (Helen Parr) y Frozono (Lucius Best). Los tres son superhéroes y junto a muchos otros de ellos se dedican a luchar contra el crimen en el mundo.

Tiempo después, Mr. Increíble es demandado por Jaime Tiro, lo que desencadena una oleada de demandas en el mundo a los superhéroes, que son forzados al retiro y a desaparecer de la vista pública.

15 años después, en el año 1973, Bob tiene un tedioso y aburrido trabajo en una empresa de seguros con un jefe insoportable. Bob trabaja para mantener a su familia, su esposa Helen y sus tres hijos; Jack-Jack, Violeta y Dash. Violeta y Dash tienen súperpoderes, Jack-Jack al principio no, pero Helen les obliga a mantenerlos en secreto para lograr integrarse en la sociedad; por el contrario, Bob desea revivir sus días de gloria y dice que nadie debe avergonzarse de sus poderes. Es por eso que un día a la semana va junto a su mejor amigo, Frozono a combatir el crimen de la ciudad de incógnito, entonces lee en el diario que su amigo, el ex superhéroe y defensor de los derechos de los superhéroes, Telescopio (Simón J. Paladino), ha desaparecido misteriosamente.

Un día, tras una discusión con su jefe, Bob lo agrade y es despedido de la empresa. Bob se ve obligado a buscar otro trabajo aunque no le dice a Helen que ha sido despedido. Un día, Bob recibe una oferta de trabajo de parte de una empresa tecnológica. Ante la falta de dinero y el deseo de revivir sus días de gloria, Bob acepta el trabajo y vuelve a ser Mr. Increíble.

Mr. Increíble se reúne con Mirage, su contacto, esta le encarga caer en la Isla Palos Locos donde debe desactivar, pero sin dañar un robot llamado "El Androide 9000" que está fuera de control y está destruyendo la isla. Mirage le advierte sobre la inteligencia del robot y que cada vez que Bob ataque, el robot aprende. Bob corre por la selva hasta que descubre la cercanía del robot, que parece una pelota con piernas de araña. Bob intenta atacar, pero es arremetido por el mismo ataque gracias a la inteligencia del Androide. Bob lo mete en un volcán por un hueco y lo destruye lanzándolo a la lava, aunque el robot sobrevive, está quemado y para Bob le es más fácil entrar. El robot, sabe que Bob está dentro de él y mete su brazo en el interior de su cuerpo y se apaga por accidente.

Bob regresa a su casa con mucho más dinero para mantener a su familia, pero continúa trabajando para Mirage. Un día, Bob acude a la casa de la diseñadora de trajes, Mónica Canales llamada Edna Moda, ésta se compromete a fabricarle uno nuevo. Con su nuevo traje, Mr. Increíble se reencuentra con Mirage que le dice que debe reunirse en una sala con un consejo, pero resulta ser una trampa y es atacado por el robot que había desactivado, pero ahora el robot es mucho más ágil y derrota a Mr. Increíble.

El robot está manejado por Síndrome, quien tras una discusión, revela ser Buddy, el antiguo admirador de Mr. Increíble. Luego de que este fuera rechazado, Buddy comenzó a fabricar armas y se hizo rico, además adoptó el nombre de Síndrome. Síndrome arroja a Mr. Increíble por un acantilado y este cae a un lago, pero dentro del lago hay una cueva y descubre el esqueleto de Telescopio, el cual había sido asesinado de la misma forma que Síndrome trató de matarlo a él.

Por su parte, Helen recibe la llamada de Edna y acude a la casa de ella, quien le enseña los trajes que ha diseñado para su familia, pero Helen se niega pues no quiere que sus hijos sean superhéroes. Edna le ofrece a Helen llamar a la empresa para la que trabaja su marido y asegurarse de que no la engaña, pero en la empresa dicen que Bob no trabaja allí desde hace unos meses. Entonces, Helen decide pedirle un avión prestado a un amigo suyo y parte hacia la Isla Palos Locos a buscar a su marido, pero sus hijos, Violeta y Dash se meten de polizones en el avión.

Por su parte, Mr. Increíble se infiltra en la base de Síndrome donde llega a una base de datos y allí descubre que el robot de Síndrome ha estado eliminando superhéroes por todo el globo, incluyendo a Telescopio. También descubre que Síndrome lo ha dado por muerto y que aparece como tachado en la base de datos. Pero Bob es descubierto y apresado por Mirage.

Ya capturado, Síndrome interroga a Mr. Increíble sobre el avión que está sobrevolando su espacio aéreo; en un principio, Bob niega saber la identidad del avión pero más tarde descubre que su familia está dentro de él. Síndrome ordena un lanzamiento de misiles los cuales impactan contra el avión y lo destruyen; por suerte, Helen logra rescatar a sus hijos y caer sobre el mar.

Helen se infiltra en la base de Síndrome y llega hasta el lugar donde estaba Bob, pero este ha sido liberado por Mirage que siente compasión por él. Luego, Bob y Helen escapan corriendo del lugar y se reencuentran con sus hijos, pero todos son capturados por Síndrome y sus hombres. Violeta logra liberar a su familia y todos se marchan en un cohete gracias a la ayuda de Mirage.

Al llegar a la ciudad descubren que el robot de Síndrome está atacando la ciudad, así que Síndrome utiliza su mando de control remoto para inmovilizar al robot, pero este se deshace de él comienza a vagar sin control. Con la ayuda de Frozono y con la colaboración de su familia, Bob logra destruir el robot, lo que causa la furia de Síndrome, quien va a su casa y secuestra a su hijo, Jack-Jack. Este hecho provoca el enfado de Jack-Jack y se transforma en un monstruo lo que provoca su

caída, pero Helen lo atrapa. Al instante, Síndrome trata de escapar en su helicóptero, pero Bob le lanza su coche y el helicóptero es destruido al igual que él.

. Más tarde, la familia es perdonada y les permiten volver a ejercer de superhéroes, solo para presenciar cómo llega otro 'malo' a la ciudad, el "Subterráneo".

Taquilla

Los increíbles obtuvo en su primer fin de semana en Estados Unidos la suma de 70,7 millones de dólares, luego del previo récord de Disney con "Buscando a Nemo", que recaudó 70,3 millones de dólares.

El recaudo de "Los Increíbles", constituye la mayor recaudación obtenida por una película de Disney, lo cual superó todas las expectativas. "Es uno de esos filmes en que los críticos y el público coinciden plenamente", dijo Chuck Viane, jefe de distribuciones de Disney.

El éxito de Los Increíbles confirma una vez más la buena dinámica entre Disney y el gigante de los dibujos animados Pixar, compañía que dirigió el fundador de Apple Computers, Steve Jobs.

A pesar de la preocupación de que la película iba a recibir decepcionantes resultados; recaudó \$ 70,467,623 en su primer fin de semana de 7600 pantallas en 3,933 cines, un promedio de \$ 17.917 por teatro o 9.272 dólares por pantalla, la más alta de fin de semana de apertura bruto para una película de Pixar. Sin embargo, el récord fue roto más tarde en 2010 por Toy Story 3.

Disney se encargó de distribuir la película y Pixar de crearla. Las dos empresas han colaborado hasta ahora en seis producciones, que incluyen otros grandes éxitos de taquilla como Toy Story y Monsters Inc.

Los Increíbles representan un sueño hecho realidad no sólo para Disney, sino para el hombre que concibió la idea y trabajó en ella durante más de una década, el escritor y director Brad Bird.

Premios

La película ganó el Óscar en 2005 a la Mejor Película de Animación (la segunda película de Pixar en obtenerlo) y Mejor Logro en Edición de Sonido. También recibió nominaciones al mejor guión original (para el escritor / director Brad Bird) y mejor sonido. Esta película ha sido clasificada PG²⁸, el primero para una película de Pixar.

Análisis

- **Discurso cinematográfico**

Tiempo

Orden: Es una narración de tipo lineal. Con inicio, nudo y desenlace.

Frecuencia: En la película Los Increíbles, existen varios eventos que se repiten, especialmente los que tienen que ver con el carácter heroico de los personajes; así pues, Mr. Increíble, el protagonista de la historia, es puesto en repetidas ocasiones en situaciones de riesgo donde debe salvar personas o su propia vida.

La película inicia con los actos heroicos de Mr. Increíble, que salva un gato, atrapa unos ladrones en una persecución y salva a un hombre que se arroja de un edificio y a los pasajeros de un tren sin rieles. Esto, en un mismo día. Quince años después, salva a las víctimas de un incendio y meses más tarde combate a un robot gigante en una isla; después debe luchar con Síndrome y vencer al robot gigante que ataca Metrópolis con la ayuda de su familia. El final de la película, propone una nueva lucha.

²⁸**El PG hace parte del Motion Picture Association of America's Film-rating System** se utiliza en los Estados Unidos y sus territorios para calificar una película de temática y contenido de la idoneidad para determinadas audiencias. Es uno de los diversos sistemas de clasificación de películas utilizadas para ayudar a los usuarios a decidir qué película es la más adecuada para ellos o sus hijos, según dicho contenido.**PG - Guía Paternal Sugerida. Tomado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n_por_edades_\(cine\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n_por_edades_(cine))**

Duración: 115 minutos en tiempo real.

"Los Increíbles" narra las aventuras de una familia de antiguos superhéroes que descubren que la auténtica fuente de sus poderes está... en los demás. Para uno de los mejores súper-héroes enmascarados del mundo, Bob Parr (apodado Mr. Increíble), luchar contra el mal y salvar vidas era algo cotidiano. Pero ahora, quince años después, Bob y su mujer (una antigua supe heroína por méritos propios) han adoptado identidades civiles y llevan una vida retirada y apacible junto a sus tres hijos en las afueras de la ciudad. Viven como los demás mortales y llevan una vida demasiado normal con sus hijos, que se alejan de ellos para parecer "normales". Bob trabaja en una compañía de seguros donde ficha puntualmente todas las mañanas y lo único que intenta combatir es el aburrimiento y los michelines que se van acumulando alrededor de su cintura. Este superhéroe pluriempleado está deseando volver a la acción. Y por fin se le presenta una oportunidad cuando recibe un misterioso comunicado que le ordena dirigirse a una isla perdida para cumplir con una misión de alto secreto. Ahora que el futuro de la humanidad pende de un hilo, la familia debe unir-se de nuevo y volver a descubrir el encanto de la vida familiar²⁹.

Espacio

"Los Increíbles", es la primera película de Pixar en la que todos los personajes son humanos, por tanto, su contexto está dado por los núcleos principales de los hombres: familia, escuela y urbe.

Metroville es la ciudad donde viven Bob Parr y su familia; allí se desarrollan los actos heroicos que sirven de presentación a los personajes centrales y a sus relaciones con los demás ciudadanos, así como las acciones finales desencadenadas por Síndrome. La Isla Nomanisan es también un lugar importante dentro de la

²⁹<http://www.labutaca.net/films/25/losincreibles.htm>

historia, porque allí se lleva a cabo gran parte de la trama y donde Mr. Increíble retoma sus labores heroicas.

A lo anterior se suman otros espacios donde se ilustra la cotidianidad de la familia: la Escuela Primaria Metroville, a la que asistía Dash Parr y Western View Junior High, escuela de Violeta Parr; la residencia principal de la familia Parr, casa de color beige con arquitectura de los años 60s.

Relato cinematográfico

Personajes

Mr. Increíble

Robert "Bob" Parr es el personaje principal de la película. Trabaja en una empresa de seguros, aunque anteriormente llevaba una doble vida secreta y era conocido como Mr. Increíble, su fuerza es de tal magnitud que por sí sola puede levantar un camión con poca dificultad. Su mejor amigo es Lucio Best, quien también fue un superhéroe llamado Frozono.

Bob está casado con Helen, quien también es una súper heroína llamada Elastigirl. Los dos tienen tres hijos: Violeta, Dash y Jack-Jack. Bob es un superhéroe conocido como "Mr. Increíble", quien tuvo que asumir una doble identidad porque todos los superhéroes fueron obligados a llevar una vida normal y renunciar a sus poderes. Durante varios años llevó una vida normal en una empresa de seguros, pero tiempo después sintió la necesidad de regresar a su mundo de aventuras para ayudar a las personas. Además aprendió a trabajar en equipo, a comportarse como padre y esposo, sin importarle dejar atrás sus intereses de gloria. Todas éstas actitudes fueron motivadas por situaciones extremas que puso en peligro a su familia.

Elastigirl (Helen Parr): Es uno de los personajes principales de la película. Antiguamente era conocida como Elastigirl y llevaba una doble vida como por su

condición de súper heroína. Su habilidad consiste en poder estirar y flexionar cada parte de su cuerpo. Su nombre real es Helen y está casada con Bob Parr; juntos tienen tres hijos: Violeta, Dash y Jack-Jack. Helen es ama de casa y su prioridad es su familia.

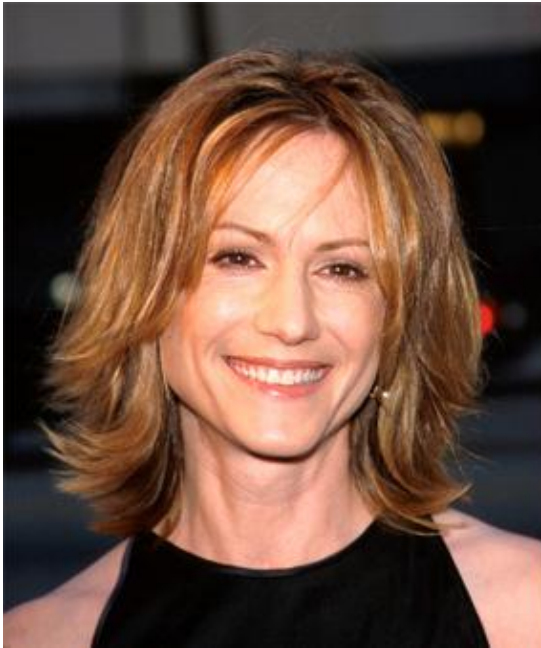


Ilustración 5Holly Hunter. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://www.happyhair.es/peinados-de-celebridades/&zoom=399>

Elastigirl. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://www.buddytv.com/info/elastigirl-info.aspx>

Frozon (Lucio Best): Es uno de los personajes secundarios. Es el Mejor amigo de Mr. Increíble. Fue padrino su boda y se cree que es el padrino de los tres hijos de Bob, aunque esto no ha sido confirmado en la película. Está casado con una mujer sin súper poderes.

Su poder consiste en crear superficies de hielo y manipular las moléculas de agua en el aire y congelarlas, pero no puede utilizar esta habilidad cuando sufre de deshidratación. Según la Agencia Nacional de Supers, Frozon había intentado representar a los Estados Unidos en los Juegos Olímpicos de Invierno, pero fue rechazado debido a sus estupendas habilidades, las cuales le otorgaban sobre los demás los demás participantes.



Ilustración 6 Frozono. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://www.buddytv.com/info/elastigirl-info.aspx>
 Samuel L. Jacson. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://www.movieweb.com/news/samuel-l-jackson-wants-mace-windu-to-return-in-star-wars-episode-vii>

Jack-Jack Parr: Bebé de la familia Parr. Se pensaba que era el único normal de la familia, pero al final resulta tener varios súper-poderes. Entre ellos: quemar cosas, visión láser, transformarse en metal y en un monstruo.



Ilustración 7 JACK JACK. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://www.buddytv.com/info/elastigirl-info.aspx>

Samuel L. Jacson. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://www.movieweb.com/news/samuel-l-jackson-wants-mace-windu-to-return-in-star-wars-episode-vii>

Dashiell Robert Parr (Dash): Es el segundo hijo de Bob y Helen Parr. Como sus padres también tiene súper poderes como híper velocidad, correr sobre el agua y moverse sin ser visto.

Dash es el más travieso y activo; también es muy simpático. Le encantan los deportes, pero sus padres le prohíben practicarlos, por creer que se trataría de una competencia injusta; sin embargo, al final de la película es apoyado por su familia, y participa en una carrera de atletismo en la que se esfuerza por llegar de segundo, hecho que le ayuda a superar sus frustraciones.



Violeta Parr: hija de Bob y Helen Parr puede hacerse invisible y crear campos de fuerza. Es muy tímida e insegura y está enamorada de Tony Rydinger, un chico de su colegio.

Violeta, es quizá uno de los personajes que mayor evolución alcanza a lo largo de la historia; al principio de la película se muestra como una chica tímida y bastante insegura, lo que se refleja incluso en su forma de hablar y aspecto físico. Después de pasar por varias aventuras en la isla con su familia, debe enfrentar sus temores y sacar a relucirla heroína que lleva por dentro y en momentos de riesgo, donde la

vida de su familia depende de ella, demuestra un poder que ni siquiera ella misma conocía, un enorme campo de fuerza.



Síndrome: Su nombre verdadero es Buddy Pine; al comienzo de la historia Buddy era el mayor admirador de Mr. Increíble y quiere ser su compañero, haciéndose llamar "Incredy-Boy". Buddy no posee súper poderes pero es muy hábil inventando cosas.

Cuando el chico le ofrece su ayuda, Mr. Increíble lo rechaza, diciéndole que prefiere trabajar solo. Este es el punto de giro en la historia que dará origen a Síndrome, el súper villano, quien después de ser rechazado por su mayor héroe, se siente furioso y pasa quince años planeando como vengarse. Es el típico villano, ambicioso, malvado, vanidoso y además muy inteligente. Planea deshacerse de todos los súper héroes y convertirse en el único superhéroe del mundo para demostrar que un súper héroe no se necesitan súper poderes. Su plan, consiste, además, en vender sus productos para convertir a la gente en superhéroes.

Síndrome, es quizá uno de los personajes más interesantes de la película, puesto que es posible ver su transformación desde un joven fanático hasta un súper

villano lleno de resentimiento. Es además muy astuto, un genio de la tecnología y experto en idear planes malévolos.



Montaje cinematográfico

Musicalización:

Banda sonora: la banda sonora estuvo a cargo de Michael Giacchino. Nació el 10 de octubre de 1967 en Riverside, New Jersey. Michael ha compuesto las partituras de cuatro películas de Pixar, The Incredibles, Ratatouille, Up y Cars 2.

También, ha trabajado en algunos cortometrajes de Pixar. Además ha compuesto música para otras películas como “Súper 8”, “Misión Imposible - Protocolo Fantasma” y “John Carter”.

Análisis: La música de los increíbles es interpretada en un formato de big band; tiene gran influencia de la estética del jazz y ensambles propios del boom de las películas de espionaje de las décadas de los 60s a 70s.

La música de este film es bastante acertada para ambientar la trama. Su intención dramática es clara en los momentos de tensión, tiene la capacidad de convertir una

película animada en un film de acción. Existe una clara similitud entre su banda sonora y la de películas de acción legendarias como “Misión imposible”, pero esto no es coincidencia; Michel Giaccho además de componer para Pixar ha compuesto bandas sonoras para importantes películas de acción entre ellas, “Misión imposible”.

Los efectos sonoros también son muy acertados, elementos como las armas, los laser y las explosiones, están cuidadosamente diseñados para aportar mayor realismo a la historia. Las películas de acción se caracterizan por exagerar un poco los sonidos y dar mayor dramatismo a la acciones; esta no es la excepción, los pasos en la persecución y los golpes tienen gran intensidad. Otro de los efectos muy bien logrados es el del robot que aparece al principio y al final de la película y la sensación que aporta el sonido a su material de acero.

En definitiva, la banda sonora de los Increíbles fue diseñada con los mismos estándares de exigencia y calidad de las más famosas películas de acción, lo cual la convierte en elemento narrativo dentro del relato.

9. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.

9.3. Madagascar.

Ficha Técnica	MADAGASCAR
Título	MADAGASCAR
Dirección	Eric Darnell, Tom McGrath.
Producción	Mireille Soria.
Guión	Mark Burton, Billy Frolick, Eric Darnell y Tom McGrath.
Música	Hans Zimmer.
Dirección de Arte	Kendal Cronkhite.
Montaje	H. Lee Peterson.
Protagonistas	Ben Stiller, Chris Rock, David Schwimmer, Jada Pinkett Smith, Sacha Baron Cohen, Cedric the Entertainer, Andy

	Richter.
Datos y cifras	
País	Estados Unidos.
Año	2005.
Género	Animación, Comedia.
Duración	82 minutos.
Idioma	Inglés.
Compañías	
Productora	Dreamworks.
Distribución	Walt Disney Pictures.
Presupuesto	US\$78'000.000
Recaudación	US\$532'680.671

Madagascar

Es una película animada en 3D producida por DreamWorks y estrenada en Estados Unidos el 27 de mayo de 2005.

Sinopsis

La película trata de cuatro animales del zoológico de Central Park, Nueva York, Alex el león, Marty la cebra, Gloria la hipopótamo y Melman la jirafa; que han estado toda su vida en cautiverio. La historia comienza cuando Marty desea como regalo de cumpleaños ir a la jungla.

Más adelante, Marty escapa del zoológico para ir a Miami, donde se supone que hay espacios libres, pero sus amigos llegan para impedirlo. Luego son rodeados por policías que, con dardos tranquilizantes, los duermen y los de llevan de regreso al zoológico.

Allí se desata una polémica, en la que los ambientalistas piden que estos animales sean puestos en libertad en su habitat natural. Así que son enviados en un barco hacia África, pero los pingüinos toman el control del barco y deciden llevarlo a la Antártida.

Luego de una pelea, el barco se inclina hacia un costado tirando las cajas que contenían los animales llevándolos a Madagascar. Inicialmente los animales, piensan que están en el zoológico de San Diego, más adelante se topan con los suricatos y el Rey Julien (el rey de Madagascar) les dice que están en Madagascar y les presenta la jungla.

Alex empieza a volverse salvaje debido a su obsesión con los filetes de res y quiere comerse a sus amigos. Luego viene el barco con los pingüinos y Marty decide traer a Alex pero es atacado por fosas luego todos sus amigos vinieron para ayudarlo hasta que lograron poner a Alex de vuelta en su estado normal, luego regresarían al zoo en el barco pero éste no tiene gasolina.³⁰

Taquilla

A pesar de la respuesta mixta de los críticos, la película fue un éxito comercial. En su semana de estreno, recaudó 47.224.594 dólares con un promedio de 11.431 dólares en 4.131 teatros. Convirtiéndose en la película número 3 en taquilla de ese fin de semana detrás de "Star Wars: Episodio III", "La Venganza de los Sith" y The Longest Yard".

Sin embargo, la película logró reivindicar la primera posición en la taquilla de Estados Unidos la semana siguiente de su estreno, con una recaudación de 28.110.235 dólares. En los Estados Unidos, la película finalmente recaudó 193.595.521 dólares, y en zonas extranjeras recaudó 339.085.150 dólares en todo el mundo, sumativa bruto de 532.680.671 dólares.

³⁰Madagascar (película). (2013, 10 de abril). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 16:20, abril 22, 2013 desde [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Madagascar_\(pel%C3%ADcula\)&oldid=66128114](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Madagascar_(pel%C3%ADcula)&oldid=66128114).

Madagascar es la octava película de animación más taquillera de DreamWorks detrás de “Shrek 2”, “Shrek Tercero”, “Shrek”, “Shrek 4”, “Cómo entrenar a tu dragón”, “Kung Fu Panda”, y “Monsters vs Aliens”.

Análisis

Discurso cinematográfico

Tiempo

Orden: Es una narración de tipo lineal. Con inicio, nudo y desenlace.

Frecuencia: es de frecuencia única.

Duración: 82 minutos en tiempo real.

Espacio:

Zoológico de Central Park en Nueva York es el hogar de los protagonistas, Alex, Marty, Gloria y Melman.

En la saga de Madagascar, el zoológico presenta algunas diferencias al verdadero Zoológico de Central Park, de manera que ha sido simplificado. En cuanto a los animales, el zoológico cuenta con especies como pandas rojos, perezosos, onzas, leones marinos, entre otros, las cuales no aparecen en su contraparte en la serie o las películas.

El zoológico es sumamente importante en la historia, puesto que sirve en primer lugar, para contextualizar y presentar a los protagonistas y, en segundo lugar, constituye la motivación de los personajes por regresar.

Madagascar Es la isla donde se desarrolla gran parte de la trama del film, inicialmente ellos piensan que es el zoológico de San Diego.

Argumento: Madagascar fue basada en un grupo de activistas que liberaban animales en cautiverio; es quizá una de las películas animadas con mayor simbolismo y lenguaje intertextual en su estructura narrativa. A lo largo de la película pueden apreciarse diversos referentes de carácter simbólico, heredados de clásicos del cine, teatro o literatura.

Un ejemplo es en la escena en la que llega el barco a la isla y Marty va a buscar a Alex. Al encontrarse se ve la roca de *El Rey León*³¹ detrás de Marty. En otra escena el rey Julien hace que todos griten "Que Vivan los Gigantes de Nueva York", los *Gigantes de Nueva York* son un equipo de fútbol americano en la vida real, así mismo, cuando Alex divide la isla, antes de la noche Marty grita "Vilma", que es un personaje de *Los Picapiedra*.³² Más adelante, Cuando Alex está construyendo la estatua de la libertad para que lo rescaten dice "Cállate Spalding" hace alusión a la película *Náufrago*³³ donde el personaje tiene una pelota de voleibol que se llama Wilson. Cuando la estatua de la libertad se cae Alex muestra un parecido con los gestos y con las palabras a la primera versión de "*El planeta de los simios*"³⁴ (1968), interpretada por Charlton Heston

Personajes

Alex

³¹El rey león (The Lion King en su versión original) es la 32ª película animada producida por Walt Disney Pictures. Estrenada el 24 de junio de 1994, la película está basada en la tragedia de Hamlet, de Shakespeare, protagonizada por un joven león africano. Ganó el Globo de Oro a la mejor película - Comedia o musical.

³²Los Picapiedra (en inglés The Flintstones) es una serie de animación de la productora Hanna-Barbera Productions. Fue estrenada por la cadena estadounidense ABC el 30 de septiembre de 1960 y fue emitida hasta el 1 de abril de 1966, con un total de 166 episodios y además de algunos especiales y películas.

³³"Náufrago" (título original en inglés: Cast Away) es una película estadounidense del año 2000 dirigida por Robert Zemeckis. Trata acerca de la lucha de un hombre por sobrevivir en una isla desierta en medio del enorme Océano Pacífico y volver a la civilización; protagonizada por Tom Hanks y nominado a dos premios Oscar en el año 2000, mejor sonido y mejor actor.

³⁴"El planeta de los simios" es una película estadounidense de ciencia ficción de 1968 basada en la novela homónima de Pierre Boulle y la primera de la franquicia El Planeta de los Simios. Franklin Schaffner dirigió la película protagonizada por Charlton Heston, Roddy McDowall, Kim Hunter, Maurice Evans y James Whitmore.

Alex es un león africano, autoproclamado rey del zoológico. Es uno de los cuatro personajes principales de la película y podría considerarse como el protagonista. Es vanidoso, y un poco egocéntrico, goza de ser el centro de atención.

A Alex le encanta el zoológico y todas las comodidades; su principal atracción es ser tratado como una celebridad. También le encanta la carne, aunque más adelante afirma que el sushi sabe mejor.

Alex nació en una reserva de vida silvestre de África y su nombre era Alakay. Era el hijo del león alfa, Zuba, y recibió lecciones de caza, a pesar de que no demuestra ningún interés por la actividad. En cambio, él bailarían alrededor en vez de saltar sobre el juguete que su padre solía entrenar.

Durante una de las sesiones, Alex fue capturado por los cazadores furtivos. Alex llega a Nueva York después de flotar sobre el océano Atlántico cuando su caja de transporte cayó al mar. Fue llevado al zoológico de Central Park y allí convirtió en el animal más popular entre el público.

Alex ha demostrado tener un enorme nivel de fuerza, incluso mayor al de un león convencional, rompió el teléfono público del zoológico y levantó a Melman, Marty y Gloria de una sola vez y casi sin esfuerzo. También derrotó a muchas focas casi sin ayuda.

Alex es claustrofóbico, lo que se evidencia cuando está en la caja de madera, dice: "me aplasta la oscuridad, no respiro, no respiro, se me cierran las paredes, no respiro, estoy solo". Su claustrofobia se debe a que quedó atrapado en una caja desde África hasta llegar a Estados Unidos cuando era un cachorro.

Otro componente psicológico, que tiene que ver con el comportamiento de Alex, el león, es que le gusta chuparse el dedo, tal vez porque de cachorro lo separaron de su mamá.

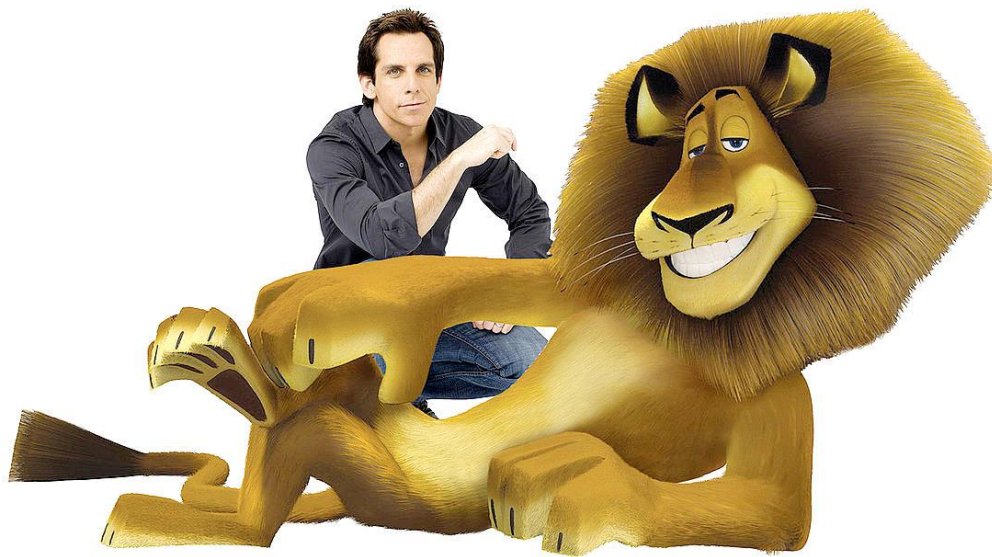


Ilustración 7 Alex. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://www.criticacineytv.blogspot.com/2010/11/p-margin-bottom-0.html>

Marty: cebra que ha vivido toda su vida en el zoológico de Central Park, es el coprotagonista de la película y el mejor amigo de Alex. Es el personaje cómico de la historia. Se caracteriza por su buen sentido del humor y por su alegría, es un amigo leal.

Al principio, Marty vivió una vida de confort en el zoológico, pero la comodidad lo llevó al aburrimiento y en su décimo cumpleaños decidió que quería viajar a la naturaleza, por lo menos durante un corto período de tiempo, lo que dio origen a esta aventura.

Marty es el más curioso del grupo, está inquieto por conocer su origen y la vida salvaje, tiene 10 años y anhela conocer y descubrir cosas nuevas fuera del zoológico. Es muy simpático y noble, siempre está sonriendo. Para él, sus amigos son su única familia, por lo que de verdad los quiere, siempre se esfuerza por disfrutar cada cosa que le ocurre y encontrarle el lado positivo a las cosas.



Ilustración 8 Marty. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://womenpict.com/chris-rock-voices-marty-the-zebra-in-dreamworks-madagascar.html>

Gloria: Es la única mujer del cuarteto, es una hembra hipopótamo que residía en el zoológico de Central Park. Es amiga de Alex, Marty y Melman. Como un hipopótamo, Gloria tiene un carácter pasivo, cuando hay problemas, es mediadora entre sus amigos. También recibía el trato de estrella como una de las principales atracciones del zoológico y multitudes de personas disfrutaron verla nadar alrededor de su tanque de agua.

Gloria originalmente iba a estar embarazada al comienzo de la primera película, resultado de la participación en el programa de reproducción del zoológico. En esta idea inicial de la historia, ella y Melman se declararían su amor al final de la historia, y una vez que ella tuviera el bebé hipopótamo, Melman le ayudaría a criarlo como si fuera suyo.

Audiencias de prueba indicaron que la trama del embarazo era demasiado madura para los niños pequeños y se sentían incómodos con el maridaje de Melman y Gloria. Así que el embarazo y la participación en el programa de mejoramiento de

Gloria se vetaron y su relación con Melman se pospuso a ser una parte integral de la segunda película, cuando las audiencias de prueba conocieran mejor a los personajes y se sintieran más cómodos con la idea.

Los creadores de la serie tuvieron en cuenta a Melman y a Gloria como pareja desde el principio, pero los creativos decidieron dar pistas de la química entre los dos, en la primera película, antes de la segunda.

Gloria estuvo a punto de perder su lugar como chica de elección de Melman, al comienzo de la producción de la segunda película; los escritores habían creado una jirafa hembra para Melman con el nombre de "Nikki". Ella fue rápidamente vetada por las audiencias de prueba, ya que no les gustó la idea de que Gloria y Melman no se amaran más.

Las Orquídeas blancas son la flor favorita de Gloria y su comida favorita es pan de trigo con mantequilla por ambos lados. Gloria tiene talento en el baile y capacidades para estar en la cuerda floja.

Gloria se ríe bastante, lo que es para Melman una de sus mejores cualidades, afirmando que "Ella tiene la sonrisa más increíble."



Ilustración 9 Gloria. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://www.cinedor.es/estrenos/madagascar-3/fotos/foto-personaje-jada-pinkett-smith-gloria-voice-en-madagascar-3>

Melman

Es una jirafa macho, amigo de los otros tres personajes principales de Madagascar. Es hipocondríaco, tiene dosis permanentes de medicina para las comidas y visitas al médico con frecuencia. Incluso se queja de que tiene manchas de color marrón en el cuello.

Melman vivía en el Zoológico de Central Park, donde recibiría tratamiento médico constante para problemas de salud producto de su imaginación. Se sometía a resonancias magnéticas, tomografías, inyecciones, vacunas contra la gripe, incluso usaba aparatos ortopédicos y muletas sin ningún propósito.

Cuando Melman llega a Madagascar, para él es especialmente más difícil que para los demás adaptarse, puesto que se siente muy incómodo en la naturaleza. A pesar de su constante miedo y sus nervios psicóticos, Melman se muestra muy dispuesto a ayudar a sus amigos.

Melman, está perdidamente enamorado de Gloria; en un flashback de la película, hay un indicio de que estaba enamorado de Gloria desde niño, pues parece incómodo cuando ella comenta que Alex es lindo. Más adelante cuando los animales casi mueren tratando de volar de regreso a Nueva York en un avión de aire recuperado, él grita que está enamorado de Gloria pero ella no lo escucha porque está dormida.

La personalidad de Melman es muy similar a la del actor que lo interpreta, Schwimmer cuando caracterizaba a Ross Geller en *Friends*. Ross estuvo enamorado de Rachel Green durante muchos años y finalmente le confiesa lo que siente por ella. La sinopsis es similar para Melman y Gloria.



Ilustración 10 Melman. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://www.fanpop.com/clubs/madagascar-escape-2-africa/images/8721805/title/melman-photo>

Los pingüinos: Son un grupo de cuatro pingüinos, traídos de la Antártida, guiaron a los demás animales a Madagascar, saben mucho de barcos y peleas y son muy inteligentes. Con su inteligencia y entrenamiento militar se comportan como si se tratara de una película de acción.

Eric Darnell comenta que los pingüinos surgieron de un filme en el que estaba trabajando, llamado "Rockumentario", sobre un cuarteto al estilo The Beatles. Cuando el proyecto fue cancelado y Darnell empezó esta película, incorporó a los pingüinos cambiándolos de músicos a comandos militares.

- **Skipper** es el líder de un escuadrón de pingüinos del Zoológico de Central Park. Junto con Kowalski, Cabo y Rico, es un personaje secundario en las películas de la saga y personaje principal de Los Pingüinos de Madagascar. Él es el segundo más bajo del grupo y tiene ojos azules.

Es probable que Skipper y su equipo sean de la especie *Pygoscelis antarcticus*. En español es llamado en los filmes "Capitán". Es conocido por desaparecer diciendo la frase "Tú no has visto nada".

Él es quien recuerda el credo de los pingüinos: "Jamás nades solo". No se sabe mucho sobre sus primeros años. Ha revelado que debido a circunstancias aún sin especificar -que involucran explosivos, una persecución a alta velocidad y a Hans el frailecillo- es incapaz de poner un pie en Dinamarca después de haber sido declarado "enemigo público número uno".

Según sus historias, parece que ha estado en muchas partes del mundo antes de vivir en Nueva York. Además de ello, no se sabe cómo conoció a Cabo, Rico y Kowalski, quienes lo tratan con mucho respeto.

Actúa como un veterano de guerra con lo que puede ser algún tipo de desorden de estrés post-traumático, especialmente por esa gran paranoia suya (que incluso los otros pingüinos consideran excesiva en ocasiones) y sus complicadas e intrigantes historias sobre eventos pasados. Él cree que un amigo es sólo un enemigo que no ha atacado todavía. Esto también lo hace imaginarse conspiraciones, las cuales solamente su equipo puede resolver. Gracias a su entrenamiento como comandante, parece no tener idea de cómo actúa un pingüino en realidad.

De los cuatro pingüinos, Skipper es el mejor en combate cuerpo a cuerpo, generalmente capaz de anticiparse a ataques sorpresa. Sin embargo, tiende a sobreestimar sus propias habilidades, enfrentando oponentes mucho más grandes que él y continuar el ataque incluso después de comprobar que es totalmente inútil.

Dice no conocer el significado de la palabra rendirse y siempre tiene problemas para admitir cuando tiene miedo. También es bastante xenofóbico, con la opinión de que cualquier otra especie además de las aves (especialmente los mamíferos) es inferior. A menudo le molestan las cosas adorables y tiernas que le gustan a Cabo.

Con excepción de los otros pingüinos, Skipper tiene la costumbre de no llamar a los demás por sus nombres sino de poner apodos entre otras cosas. Apodó a Julien "Cola anillada" y a Mort "Ojos tristes", en las películas él llama a Mason y a Phil "mamíferos avanzados" y a Marty "amigo monocromático". La palabra que usa más es mamífero.

- Rico, vomita todo lo que Skipper le pida, disfruta explotando cosas.
- Cabo es el encargado de encontrar las claves, como la del computador del barco, y en varias ocasiones como la carnada o el distractor para que se realicen los planes de los pingüinos.
- Por último, el segundo del jefe, Kowalski es el más alto de los cuatro, el más inteligente y es quien le lleva las notas al jefe.

Cabe destacar que están inspirados en algunos de los personajes de la película "El Gran Escape" o "la Gran Evasión"; es notable el parecido de Skipper con Big X, protagonizado por Richard Attenborough, quien interpretó a un comandante de la R.A.F. llamado Roger Bartlett, así como a otros personajes de la misma. En la historia existe cierto parecido a la película "El vuelo del Fénix", también protagonizada por Attenborough, donde los ocupantes de un avión chocado tratan de construir otro con partes del mismo.

Es una clara parodia a la mafia italiana, incluso Skipper, tiene en su voz y algunos gestos, referencias al famoso personaje de El Padrino.



Graficación y Animación de los personajes:

Madagascar

Ben Stiller es conocido por sus numerosos papeles protagónicos en reconocidas películas de Hollywood, sus protagónicos son por lo general una especie de anti héroes, este es el caso de Alex el león, quién fuera de la comodidad del zoológico descubre que en realidad no es tan fuerte.

Ben Stiller y Chris Rock ya eran amigos antes de la primera película, lo que hizo que las grabaciones de Alex y Marty fueran mucho más naturales.



Cris Rock fue elegido como el quinto mejor humorista de los Estados Unidos, por esto era perfecto para interpretar a Marty, la cebra, el personaje más cómico de la película. Marty conserva claramente gran parte de la expresión corporal y de los gestos de Cris Rock. Además de sus grandes y expresivos ojos y amplia sonrisa.

Cris ha sido quizá el actor que más se ha compenetrado con su personaje, de acuerdo con Chris Rock, "Marty es negro... con sarampión en líneas rectas".

Chris dice que está sorprendido de cómo los niños se emocionan cuando se encuentran con él, diciendo: "Estoy sorprendido. Siempre le digo a un niño que soy Marty y empiezo a hacer la voz, de repente se emocionan demasiado y hasta gritan, no lo pueden creer.

Dijo: "Tuve que ir a leer a la clase de mi hijo y después cada niño quería escuchar la canción Circus Afro (de la tercera película). La expresión de sus caras era como, 'Wow, Santa es real!'

Chris dice que Marty es el tipo de personaje que él sería en una caricatura, pintando murales, cantando, siempre alegre y que tal



vez Marty tiene un poco de él.

David Lawrence Schwimmer es reconocido por su participación en la famosa serie de televisión "friends". En esta historia, Ross, el personaje interpretado por David, estaba enamorado de su amiga Rachel. Muchas de las críticas de cine, creen que existe una fuerte conexión entre este amor platónico y el de Melman por Rachel, y que ambos personajes comparten similitudes en su carácter.

Melman es uno de los personajes más pintorescos de la historia; al igual que los demás personajes, conserva características similares del actor que lo encarna. Uno de las similitudes más sobresalientes tiene que ver con el personaje más famoso de David Lawrence, Ross, de la serie de televisión Friends, cuya relación con Rachel es similar a la de Melman con Gloria.



Gloria originalmente iba a ser mucho más grande en tamaño, pero después, los animadores encontraron que era demasiado complicado manejar tanto volumen en la animación y crearon lo que llamaron una "Hipopótamo modelo de natación" para ella.

Jada dice que una de sus cosas favoritas sobre Gloria es el hecho de que está muy orgullosa de su cuerpo, la idea de que ella es una gran chica, y eso le encanta. Jada dice que "Trato de darle esa insolencia y arrogancia" se trata de cómo te ves a ti mismo.



Montaje cinematográfico

Musicalización

La banda sonora de la película estuvo a cargo de Hans Zimmer. Incluye el tema "Quiero mover el bote" en Latinoamérica, en España, "Yo quiero marcha, marcha" y en inglés, "I like to move it, move it".

Esta canción es una reversión del original "I like to move it, move it", compuesta por Reel 2 Real en 1994 y que en la película, fue cantada por el Rey Julien personificado por Sacha Baron Cohen.

El soundtrack de Madagascar va desde remixes de grandes éxitos del pop ochentero, hasta ensambles clásicos que ambientan la película de manera muy acertada.

Cabe resaltar el ensamble de cuerdas por Hanz Zimmer que acompañado por un vibráfono propio de los documentales.

Madagascar tiene amplios referentes en cuanto a su banda sonora, que emulan películas y canciones muy reconocidas a lo largo de la historia. El relato cinematográfico de Madagascar es quizá uno de los más complejos, debido al simbolismo y al contenido intertextual que posee.

La música se encarga muchas veces, no sólo de complementar sino de narrar por sí misma y parodiar obras de carácter histórico. La banda sonora de la película está compuesta, en su mayoría, por música que referencia otras épocas y fue empleada para dar un contexto más amplio a una historia aparentemente sencilla.

También pueden apreciarse canciones muy famosas adaptadas a las circunstancias de la película: Cuando Alex trata de Atrapar a Marty se puede escuchar la música de "*Carros de fuego*³⁵". Cuando Marty camina por las calles de Nueva York se puede notar que es una clara parodia al segundo video de los *Bee Gees* de 1977 con la misma canción de *Stayin' Alive*, también convirtiéndose en la parodia de Saturday Night Fever cuando John Travolta se fija en una mujer con un saco de rayas blancas y negras, tal como lo hace Marty.³⁶

La canción que cantan juntos Alex y Marty es la de *Frank Sinatra* que se llama *New York, New York*.³⁷ Y en la escena en que Alex está adormecido por el dardo, se escucha la canción *The Candy Man*³⁸ de un Mundo de Fantasía.

³⁵Chariots of Fire es una película británica de 1981, dirigida por Hugh Hudson. Basada en la historia real de los atletas británicos preparándose para competir en los Juegos Olímpicos de París 1924.

³⁶"Stayin' Alive" (Sobreviviendo) es una exitosa canción disco de los Bee Gees compuesta para la banda sonora de la película Saturday Night Fever (Fiebre de sábado noche) y lanzada como segundo sencillo el 13 de septiembre de 1977. Alcanzó el Top 5 de todas las listas de éxitos de los países donde fue lanzada, y dio título, en 1983, a una secuela de la citada película.

La revista Rolling Stone la incluyó en su lista de las 500 mejores canciones de todos los tiempos en el puesto 189º junto a "How Deep Is Your Love", primer sencillo de la película y también de los Bee Gees.

³⁷New York, New York es una canción de 1977, compuesta por John Kander y Fred Ebb, autores también conocidos por su versión musical de la novela El beso de la mujer araña.

La canción fue creada como tema principal de la película homónima de Martin Scorsese. En la película, la canción era interpretada por Liza Minnelli. Este filme no obtuvo el éxito de taquilla esperado; sin embargo, la canción adquirió fama internacional tres años después con la versión de Frank Sinatra.

El sueño que tiene Álex, el león, sobre la lluvia de filetes es un claro homenaje a la película “*American Beauty*”³⁹. Además esta escena también es acompañada por la misma música que en la original.

Estos componentes de la banda sonora como elemento narrativo, nos llevan a replantear la idea del público para el que la película fue creada, puesto que es claro, que la mayoría de estas canciones son clásicos y por lo tanto, no están en el imaginario colectivo de los niños, pero tal vez sí, de sus padres, por ello podríamos plantear que Madagascar más que una película infantil, es una película familiar.

9. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN.

9.4. Cars.

Ficha Técnica	CARS
Título	Cars.
Dirección	John Lasseter, Joe Ranft.
Dirección Artística	Jeremy Lasky, Jean Claude Kalache.
Producción	Darla K. Anderson.
Diseño de Producción	William Cone, Bob Pauley.
Guión	Jorgen Klubien, Dan Fogelman, Joe Ranft, Kiel Murray, Phil Lorin, John Lasseter.
Música	Randy Newman.
Montaje	Ken Schretzmann.
Efectos Especiales	Heather M. Shepherd.

³⁸Esta canción fue banda sonora de la película “Charlie y la fábrica de chocolates”. La versión original publicada en 1971. Además fue la primera canción infantil en aparecer número uno en el listado de la revista Billboard.

³⁹American Beauty (Belleza americana en Hispanoamérica) es una película dramática de 1999 que explora los temas del amor, la libertad, la belleza, la liberación personal, el existencialismo, la búsqueda de la felicidad y la familia contra la situación general de los barrios residenciales norteamericanos. La película supuso el debut en la pantalla del guionista Alan Ball, fue dirigida por Sam Mendes y protagonizada por Kevin Spacey y Annette Bening. Los cuatro fueron nominados a los Premios Óscar.

Protagonistas	Owen Wilson (Rayo McQueen), Paul Newman (Doc Hudson), Bonnie Hunt (Sally Carrera), Daniel Lawrence Whitney (Mater), CheechMarin (Ramone), Tony Shalhoub (Luigi), Jennifer Lewis (Flo), Paul Dooley (Sargento), Michael Wallis (Sheriff), George Carlin (Fillmore), Richard Petty (El Rey), Michael Keaton (ChickHicks).
Datos y cifras	
País	Estados Unidos.
Año	2006.
Género	Animación, Comedia.
Duración	121 minutos.
Idioma	Inglés.
Compañías	
Productora	Pixar.
Distribución	Buena Vista International.
Presupuesto	US\$120'000.000.

“Cars” (llamada en español: Cars: Una aventura sobre ruedas) es una película animada de Pixar, estrenada en el año 2006 y dirigida por John Lasseter y Joe Ranft.⁴⁰

Sinopsis

La película comienza con la carrera final de la temporada de la Copa Pistón. Los favoritos, empatados en puntos por el liderazgo son, el veterano siete veces campeón Strip Weathers "El Rey", su constante perseguidor Chick Hicks, y el novato estrella, el Rayo McQueen.

⁴⁰Cars. (2013, 2 de abril). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 20:54, abril 22, 2013 desde <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cars&oldid=65888282>.

McQueen logra sacar una ventaja enorme, pero al negarse a cambiar sus neumáticos, en la última vuelta le explotan y la carrera termina en un triple empate con Chick y el Rey. El desempate se hará dentro de una semana en el Autódromo Internacional de Los Ángeles. El Rayo está desesperado por ganar el campeonato, ya que desea abandonar el patrocinio de Rust-eze, un negocio de medicina para aliviar la corrosión y sus autos oxidados, y tomar el puesto del Rey como la imagen del lucrativo equipo de Dinoco. Determinado a llegar a California y comenzar a practicar tan pronto como sea posible, el Rayo obliga a su camión transporte, Mack, a que conduzca toda la noche sin parar.

Mientras un soñoliento Mack viaja por la carretera, termina siendo víctima de un grupo de delincuentes que lo hacen quedarse dormido y comienzan a empujarlo, causando que McQueen se salga del tráiler mientras duerme. McQueen despierta en medio del tráfico, perdido, y al entrar en pánico termina metiéndose por la Ruta 66 y llegando al olvidado pueblo de Radiador Springs. Tras una persecución con el sheriff local, McQueen termina destrozando la calle principal del pueblo y es arrestado. Al día siguiente es llevado a la corte de tránsito para ser juzgado. El juez (y médico) local, Doc Hudson, al verlo, primero quiere que se largue de Radiador Springs inmediatamente; pero por insistencia de la fiscal, Sally Carrera, Doc lo sentencia a arreglar la calle como servicio comunitario.

McQueen intenta apurar el trabajo, pero termina dejando la calle peor que como estaba, y se ve obligado a empezar de nuevo. Con el paso de los días, va trabando amistad con los residentes del pueblo y se entera de que tiempo atrás Radiador Springs solía ser una parada popular en la Ruta 66, pero con la construcción de una interestatal que aisló al pueblo y les ahorra 10 minutos de camino, Radiador Springs quedó borrado del mapa, con lo que muchos de los residentes cerraron sus negocios y se fueron.

McQueen descubre que Doc es en realidad el Fabuloso Hudson Hornet, un legendario corredor que ganó tres Copas Pistón, pero tuvo un accidente acabó con su carrera hace más de 50 años, aunque no ha perdido su toque en las carreras. Sin

embargo, sigue resentido por el hecho de que lo hayan abandonado tan rápido después de su accidente, y se rehúsa a entrenar a McQueen cuando éste se lo pide.

Animado por sus nuevos amigos y tras un paseo por el lugar con Sally, McQueen termina de arreglar la calle y decide quedarse un poco más en el pueblo; visita los negocios para equiparse antes de ir a California. Doc, que ya no soporta tenerlo más ahí, le avisa a los medios sobre el paradero de McQueen, y en la noche, Mack y los medios llegan al pueblo a buscarlo para llevárselo, McQueen se ve forzado a ir California sin tener siquiera la oportunidad de despedirse de sus amigos.

Sally está molesta con Doc por solo pensar en sí mismo y el resto del pueblo se entristece al ver partir a McQueen. Una vez que se retiran a sus hogares, el pueblo vuelve a quedarse en silencio y oscuridad y Doc se da cuenta de cuánto significaba McQueen para ellos.

La carrera de desempate comienza y McQueen no puede concentrarse al no dejar de pensar en Radiador Springs; comete errores y se queda rezagado. Cuando ya está a punto de darse por vencido, se sorprende de ver que sus nuevos amigos han venido para apoyarlo en los pits con Mack, con Doc – de vuelta con su pintura de corredor – como su nuevo jefe de mecánicos.

McQueen logra contrarrestar las tácticas sucias de Chick Hicks y mantenerse dentro de la carrera. En la última vuelta, al recordar la técnica de derrape que le enseñó Doc, McQueen consigue tomar la delantera y se dirige hacia la meta. Chick, determinado a no entrar de nuevo detrás del Rey, lo golpea tan violentamente que lo saca volando fuera de la pista en un terrible choque, para el horror de todo el público. McQueen, al ver lo que le pasó al Rey, se acuerda de cómo acabó la carrera de Doc, y frena justo antes de cruzar la línea de meta, dejando que Chick gane la Copa Pistón. Ante las miradas atónitas de todos los presentes, McQueen se regresa para empujar al Rey y ayudarlo a que termine su última carrera y pueda retirarse con dignidad, ganándose las ovaciones de todos. En cuanto a Chick, todo mundo rechaza su victoria y en la ceremonia de premiación lo abuchean por lo que le hizo al Rey.

Pese a haber perdido la carrera, McQueen se gana el respeto y admiración de todos por su espíritu deportivo; Tex Dinoco se le aproxima para ofrecerle su patrocinio, pero McQueen amablemente lo rechaza, ya que ha decidido quedarse con el equipo de Rust-eze por haberlo llevado hasta ahí. McQueen muda su cuartel general a Radiador Springs, con lo que le devuelve la vida y alegría al pueblo y a todos sus habitantes así como una sorpresa para Luigi y Guido, cuando descubren que Un Ferrari Visita su tienda junto con dos amigos Maseratis, algo que en realidad los pone muy felices.

En los créditos se observa como Radiador Springs recobra el esplendor que tenía en la historia contada por Sally, pues muchos clientes llegan al Café de Flo, al Taller de Ramone, a la llantera de Luigi y otros más. Los Tuners de Radiador Springs para hacer servicio comunitario por sus desmanes. También aparecen "Junior" y El Rey quienes visitan el Museo de Doc Hudson. Al mismo tiempo, Doc y McQueen compiten en el desierto mano a mano, donde el múltiple campeón le da una lección de manejo al joven.

Rayo, demuestra cualidades intactas de manejo y se le ve a Sarge en una escena de entrenamiento de vehículos 4x4, en la cual se hace una sarcástica escena con un Hummer civily pretende demostrar que en la realidad, no posee las mismas cualidades que su hermano Humvee, el carro de combate especializado para el Ejército Norteamericano. También se ven escenas de un nuevo auto cinema inaugurado, donde se ven algunas parodias hechas a autos de algunas películas de Pixar.

Taquilla

“Cars” recaudó 244 millones de dólares sólo en Estados Unidos y estuvo nominada a dos premios Óscar en 2006, mejor película de animación y mejor canción original. Recibió un Globo de Oro por mejor película animada en el año 2007 y fue nominada en los premios BAFTA (Premios de Cine de la Academia Británica), a mejor película de animación.

Relato cinematográfico

Espacio

Radiator Springs es una pequeña ciudad en donde se desarrolla gran parte del conflicto de la película, después de que Rayo McQueen destruyera la calle principal.

Radiator Springs fue fundada por un automóvil de vapor llamado Stanley el 9 de mayo de 1909; hay una estatua en su honor fuera del juzgado de la ciudad. Era una zona de descanso popular donde casi todos los autos hacían compras y llenaban sus tanques de gas.

A principios de 1960, la Interestatal 40 fue construida cerca de Radiator Springs, lo que disminuyó en gran medida el tráfico. Finalmente, a mediados de la década de 1980, la Ruta 66 fue dada de baja. En 2006, el famoso auto de carreras Rayo McQueen destruye la carretera principal a toda prisa para llegar a otra carrera de la Copa Pistón en Los Ángeles, California. Fue detenido durante cinco días por haber hecho esto. Pronto se hizo amigo de la Radiator Springs y creó una sede de carreras en la ciudad, lo cual generó su crecimiento.

El Motor Speedway del Sur, ubicada en Dallas, Texas, Estados Unidos, es el circuito de carreras que se celebra la carrera de la Copa Pistón en el comienzo de los coches, el Dinoco 400, El primer triple empate en la historia de la Copa Pistón ocurrió aquí, ya que se confirmó que Rayo McQueen, Chick Hicks, y el Rey le había tocado la línea de meta al mismo tiempo.

Los Ángeles International Speedway, en California, es donde se llevó a cabo la carrera de desempate en la historia de la Copa Pistón. Este es el final de la película, Aunque Rayo McQueen pierde la carrera, se siente ganador. Hubo una asistencia de cerca de 200.000 autos.

Tiempo

Orden: Es una narración de tipo lineal. Con inicio, nudo y desenlace.

Frecuencia: La película inicia en la carrera por el título de la Copa Pistón, y así mismo termina, este evento es el encargado de abrir y cerrar la historia y sobre todo de evidenciar la transformación del personaje Rayo McQueen, en los dos momentos.

Duración: 116 minutos en tiempo real. La historia se desarrolla en seis días, iniciando con el día de la carrera por la copa Pistón, después McQueen llega a Radiador Springs, donde debe pasar cinco días reconstruyendo la calle para la carrera de desempate. Días más tarde se muestra a Radiador Springs recuperado, lleno de turistas.

Personajes

Rayo McQueen

Rayo es un auto de carreras rojo patrocinado por Rust-eze Medicated parachoques pomada. El modelo de McQueen es un auto 2006. Podría ser el primer novato en ganar la copa Pistón. Está obsesionado con el triunfo y la fama, es bastante egocéntrico y egoísta, por lo tanto no tiene amigos.

McQueen es desagradable y grosero con todos, pero después de pasar por varias experiencias en Radiator Springs y de fijar el camino, decide quedarse en Radiator Springs mucho más tiempo para ayudar a todo el mundo. Durante la carrera final, realiza varios movimientos que Doc (ahora su jefe de equipo) le mostró durante una carrera contra él, sin embargo la pierde por ayudar a uno de los competidores y aunque Dinoco, le ofrece su patrocinio que era lo que él quería desde el principio, decide quedarse con Rust-eze, el primer patrocinador que creyó en él. Además, se enamora de Sally y se convierte en el mejor amigo de Mate.



Ilustración 11 Rayo McQueen. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de http://www.fondosgratis.mx/items/peliculas/animadas/5706_rayo-mcqueen/
 Owen Wilson. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://www.zimbio.com/photos/Owen+Wilson/Cars+2+World+Premiere/yUVxDUydKpD>

Mate

Mate es amable, leal, y un poco ingenuo; tiene un amplio conocimiento de todas las piezas de los carros debido a su trabajo de remolque. Su mejor amigo es Rayo McQueen. Le gusta ir a Tractor Tippin en la noche. Ha vivido en Radiator Springs toda su vida. Cuando era más joven, solía jugar bromas a todo el mundo y sigue siendo un poco imprudente.

Aunque un poco oxidada, tiene la sirga más rápida en el Condado de Carburador y siempre es el primero en dar una mano. Mate ve el lado positivo de cualquier situación. Él es el corazón y el alma de Radiator Springs y no tiene un perno medio en el chasis. Además es muy divertido y tiende a tomar las cosas muy literalmente.

Mater es una grúa amistosa con dientes de conejo. Habla con un acento sureño de espesor, con una pizca de acento sureño y con frecuencia utiliza una sintaxis incorrecta.

Es uno de los primeros en hacerse amigo y apoyar a Rayo a lo largo de su aventura en Radiator Springs. Durante la película, Mater muestra a Rayo cómo hacerlo Tractor Tippin y la forma de conducir marcha atrás sin que se caiga por el uso de espejos retrovisores Al final, cumple el sueño de Mate de volar en un helicóptero Dinoco.

La Matrícula del Mater es A113, una broma recurrente en las películas de Pixar. En los créditos se demuestra que es armado caballero el martes 15 de julio de 2011. Sin embargo, el 15 de julio de 2011 no fue el martes en la vida real sino viernes.

El Jefe de historia y co-director Joe Ranft obtuvo la inspiración para crear a Mate después de ver abandonada una grúa oxidada durante un viaje de investigación a la Ruta 66. El personaje fue nombrado después y en parte basado en Douglas Kever "Mater", un fanático de las carreras del equipo de Pixar se reunió durante sus viajes de investigación.

Mate



Ilustración 12 Mate. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://route66.backroadsplanet.com/cars-mater.html>

Daniel Lawrence whitney. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://losangeles.diarystar.com/comedy/>

Doc: Doc Hudson ("Dr. Hudson" o simplemente "Doc") es juez local de Radiadores Springs, Doc está inspirado en el modelo de un Hudson Hornet de 1951.

Doc. fue conocido como el fabuloso Hudson Hornet (# 51), uno de los más famosos autos de carrera que jamás haya vivido, Ganó tres Copas de Pistón, y todavía tenía el récord de mayor número de victorias en una temporada (27, también el número de carreras de Nascar Grand National ganados por Hudson Hornets en 1952. Todo lo que cambió para el famoso Hornet cuando un terrible accidente en la pista durante la última vuelta del 1954 Pistón carrera del campeonato Copa, lo dejó

fuera de la temporada en una lesión fin a su carrera, que se asemeja mucho a la suerte de Herb Thomas, NASCAR de 1951 y 1953 campeón.

A su regreso, fue recibido con una ausencia total de fanfarria y dijo que era una vieja gloria que había sido aprobado para el próximo novato en línea. Mantuvo un artículo de prensa sobre el accidente fin a su carrera como un recordatorio para no volver a la vida que casi lo mata.

Paul Newman (Doc Hudson)

Paul Newman ha sido nueve veces nominado al Óscar de la Academia como actor: La gata sobre el tejado de zinc caliente (1958), El buscavidas (1961), Cuando se tienen veinte años (1962), Hud, el más salvaje entre mil (1963), La leyenda del indomable (1967), Veredicto final (1982), El color del dinero (1986), Ni un pelo de tonto (1994) y Camino de perdición (2002) (candidato al Óscar al mejor actor de reparto). Su Óscar conseguido por el film de 1986 llegó un año después de que recibiese el Óscar honorífico por sus "múltiples y memorables interpretaciones en pantalla", y el actor reconociese perder la esperanza de obtener uno "de verdad" por una sola interpretación. Además fue candidato en una ocasión como productor por Rachel, Rachel. También se le concedió el premio especial de la Academia, Premio Humanitario Jean Hersholt, en 1994.

También fue nominado en 2003 al Emmy por su interpretación en Our Town, y en 2005 ganó el Premio Emmy al mejor actor de reparto por su papel en la lujosa miniserie Empire Falls. En 2006, ganó el Globo de Oro como mejor actor de reparto por la misma actuación.

Sally: es la fiscal de Radiadores Springs, es agradable, inteligente y amable con los demás. Ella y Rayo McQueen están enamorados durante la mayor parte de la película.

Sally se cansó de su vida en el carril rápido como abogado de alta potencia en Los Ángeles e hizo un nuevo comienzo en esta pequeña ciudad. Es el carro más dedicado a preservar la belleza histórica de la ciudad, compró el Cozy Cone Motel y restaurado de nuevo a su estado original, el único hotel de la ciudad.

Sally, tiene un tatuaje, que según ella le sirve como un recordatorio de su vida de alta velocidad en California y lo feliz que se cruza en el carril lento. Al final de la película Sally se convierte en la novia de Rayo McQueen.



Ilustración 13 Sally Carrera. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://cinemania.es/noticias-de-cine/cuanto-cuesta-el-seguro-de-los-coches-de-cars-2>
Bonnie Hunt. (s.f.). Recuperado el 13 de junio de 2013 de <http://celebgreat.com/Actresses/Bonnie-Hunt.html#.Ubklo5UZJEQ>

Graficación y Animación de los personajes

Cars

Rayo McQueen, Su apellido es un homenaje al director y supervisor de animación Glenn McQueen así como también un homenaje indirecto a Steve McQueen de la película Le Mans. Probablemente sea un Dodge



Viper SRT-10 o un Chevrolet Corvette C5.R.

Su diseño está inspirado en el modelo de un Hudson Hornet de 1951.



Sally es un Porsche 911 Carrera GTS de color azul.



Mate fue basado en Douglas Kever "Mater", un fanático de las carreras del equipo de Pixar se reunió durante sus viajes de investigación. Posiblemente sea un Chevrolet Cameo modelo 1955 o un camión grúa International Harvester modelo 1951.



Montaje cinematográfico

Musicalización

La música de Cars estuvo a cargo de Randy Newman, quien ha compuesto las partituras de seis películas de Pixar, entre ellas Monsters Inc.

“Cars”- Nominada con su banda sonora al Óscar a la Mejor Canción Original "Our Town".

Análisis

El soundtrack de esta película está basado en un pop sureño norteamericano con rasgos de Country, esta música tiene claramente la intención de recrear el orgullo de ser norteamericano y de cierta manera, recrea un poco esos parajes inhóspitos a los que la película hace alusión.

Esta banda sonora tiene una particularidad, más que recrear de manera acertada una atmósfera y continuar con la línea narrativa que hasta ahora traían las bandas sonoras de Disney Pixar, se aleja un poco de la composición de la música en pro de un elemento narrativo y se convierte más bien en algo típico norteamericano, que no cumple una función narrativa dentro del relato, más, que la de centralizar la historia en Estados Unidos, lo cual tampoco es muy acertado; puesto que es claro que las películas de Disney Pixar se distribuyen por el mundo entero y por tanto deben tener un lenguaje universal.

Por su parte, los efectos sonoros tienen una función narrativa bastante importante dentro del relato y están muy bien contruidos, los sonidos de los autos, son cuidadosamente tratados, difieren según la marca, el cilindraje y la antigüedad del carro. Durante las carreras pueden escucharse rugir los motores y desgastarse las llantas en contacto con el asfalto.

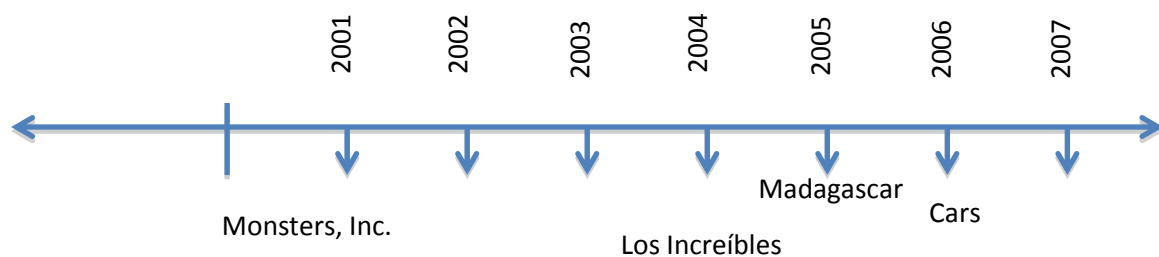
La sensación de multitud llega también a través de los aplausos y los gritos de la fanaticada.

En momentos decisivos como los choques, pueden percibirse las latas hundiéndose, el ruido del motor que se apaga y la fricción entre los dos objetos. Por su puesto, si se trata de una película de autos de carreras la velocidad es uno de los factores claves del relato y debe tener el mayor realismo posible, lo que en definitiva se logra.

Hay también largos periodos sin diálogos, con música, donde ésta sirve de transición, para acompañar largos recorridos o recuerdos. Durante toda la película aparecen varios personajes con la función de narradores, como lo son los periodistas, los reporteros y los comentaristas de carreras. En definitiva los efectos de sonido logran darle mayor emotividad y carga dramática al relato.

9. CONCLUSIONES

Para responder a la pregunta principal de esta tesis ¿Cuál es la estructura del relato cinematográfico, en términos de historia y discurso, de las películas infantiles en la última década? es necesario hacer un recuento cronológico, para entender el concepto de transformación a través del tiempo y evidenciar si ha existido cierto grado de evolución en las películas animadas durante la última década, comprendida entre el año 2000 y el 2010.



Después de analizar cada una de las películas por escena y por unidades narrativas, llegamos a algunas conclusiones.

Discurso cinematográfico

Uno de los más representativos hallazgos de este trabajo de investigación tiene que ver con el carácter simbólico de las películas animadas, que si bien están referenciadas como infantiles por su público, contienen elementos de naturaleza simbólica, que hacen referencia a contextos sociales, políticos o incluso a otros referentes del cine, teatro o de la literatura. Así, pues, si estas películas son analizadas se pueden encontrar diversas metáforas y mensajes “entre líneas”.

El intertexto en el relato de las películas infantiles de la muestra, evidencia claros elementos de carácter simbólico. Dentro de la muestra, la película que más intertextos tiene dentro de su discurso cinematográfico es Madagascar.

En ella, pueden encontrarse diversos elementos, en primer lugar, de origen político: En la escena en la que los animales se escapan del zoológico de Central Park y se dirigen a Gran Estación, los monos aprovechan para escapar también y en uno de los diálogos, el primate dice: “Claro que si vemos a Bill Clinton le arrojaremos popó”. Lo que es una clara alusión a la situación política de Norteamérica y a la percepción que quizá los creadores de la historia quieren transmitir del ex presidente Bill Clinton.

El contexto político siempre ha sido uno de los más complejos en las producciones audiovisuales, no sólo por los temas de censura sino también porque estas opiniones pueden resultar bastante controversiales para el público que recibe el mensaje, y así dividir la audiencia entre “seguidores” y “oposición”; sin embargo, en el caso puntual de Madagascar, los guionistas se arriesgan a hacer ciertos comentarios sarcásticos en un contexto que se supone infantil y dar una postura política frente al presidente de la época.

El comentario: “Claro que si vemos a Bill Clinton le arrojaremos popó”. Esta claramente en un contexto de una imagen negativa, desde el simbolismo que puede tener el excremento como algo repulsivo y de la metáfora que se esconde en el arrojar cosas, en los malos espectáculos.

También los pingüinos de Madagascar tienen un alto contenido político, pues son una clara imitación de la mafia y de la forma como su organización funciona. Son de algún modo, el estereotipo clásico de la mafia italiana, desde una representación caricaturesca del símbolo del “padrino”.

Su comportamiento responde al típico carácter de los gánster que durante años hemos visto en las películas policiacas y en el cine negro. Funcionan como un equipo, siempre con un líder sobresaliente que dirige todas las operaciones y a quien sus seguidores deben lealtad de por vida. Están en función de una misión secreta y peligrosa. La frase más recurrente de Skypi el líder de los pingüinos es “tú no has visto nada”, frase que de algún modo simboliza la represión, el miedo y el chantaje psicológico de la mafia con alguno de los testigos de sus crímenes, donde nadie habla por temor a las represarías.

La parodia es otro de los elementos sobresalientes en las películas infantiles de la última década, en el caso de Madagascar este fenómeno se hace evidente en varias ocasiones, una de ellas es cuando la estatua de la Libertad se cae, Alex muestra un parecido con los gestos y con las palabras a la primera versión de “El planeta de los simios” (1968).

La antigüedad de estos referentes cinematográficos permite reevaluar el concepto del público, que no son niños; puesto que los niños no tienen en sus imaginarios colectivos estos referentes.

Personajes

La naturaleza de los personajes está estrechamente ligada a la naturaleza del conflicto y por supuesto al entorno donde este se desarrolla, de ella depende la problemática planteada por la película del entorno y la realidad.

Las películas infantiles se caracterizan por la construcción de personajes de ficción, basados en la cotidianidad del niño; tales como animales, seres mágicos, objetos que cobran vida y súper héroes.

En el caso de las cuatro películas analizadas: Madagascar, Monster Inc., Cars y Los Increíbles, nos enfrentamos con naturalezas diversas donde el entorno varía.

Madagascar, animales salvajes, que muchas veces los niños conocen a través de la pantalla o en una de las experiencias más representativas de la infancia, la primera visita al zoológico.

En el caso de Los Increíbles, es la primera película animada de Pixar en las que los personajes son todos humanos, sin embargo, no son humanos corrientes y esto hace parte también del colectivo imaginario de los niños, los súper héroes.

Además, de su naturaleza, los personajes protagónicos, como Sullivan en *Monsters Inc*, Alex en *Madagascar*, Mr. Increíble en *los Increíbles* y Rayo Mac Queen en *cars* fueron seleccionados por sus características.

En el caso de *Madagascar*, Alex, el león, rey de la selva. Es uno de los animales más icónicos de la jungla, que es el mejor amigo de Marty la cebra; una presa natural de los leones en la naturaleza. A este grupo de amigos lo complementan Gloria, el hipopótamo y Melman, La jirafa; dos animales que por su fisionomía resultan cómicos en conjunto, y parte de esa ficción tienen que ver con el amor que animales de diferentes especies sienten entre sí.

En la selección de los personajes y de sus relaciones, hay un patrón que se repite. El protagonista tiene un carácter de liderazgo y está acompañado por un personaje secundario, que es su mejor amigo, este personaje suele ser el toque cómico del relato y además, accidental, este personaje concebido inicialmente como secundario, logra gran recordación entre el público y se roba el show.

Aunque los personajes puedan ser de distinta naturaleza, representan la mayor parte de las veces estereotipos. Los estereotipos que pueden resaltarse en estas películas están relacionados con los valores éticos de lo correcto e incorrecto, lo bueno y lo malo y uno de los rasgos más reiterativos es el de sobresalir en sociedad por alguna virtud.

Mr. Increíble, Sullivan, Rayo McQueen y Alex tienen estas características comunes aunque cada uno las desarrolle en su entorno: Mr. Increíble, es uno de los súper héroes más reconocidos por su labor benefactora, Sullivan es el mayor asustador de Monstrópolis, Rayo McQueen es un novato en las carreras reconocido por su gran desempeño en la pista y Alex, el león, es la estrella del zoológico de New York, el más querido y aclamado por el público.

En torno a estos personajes principales gira la historia, pues en sus fortalezas existen también grandes debilidades: miedo, orgullo, egolatría, pero también sus

flanqueos tiene que ver con sus afectos, su familia, sus amigos o el amor de sus vidas.

Desde que se comenzaron a contemplar los niños como público, siempre ha existido una preocupación pedagógica por dejar una enseñanza en el público; y aunque, es clara la transformación en el relato, desde un carácter más cómico, sigue latente esa preocupación.

Cada uno de los relatos deja una clara enseñanza y existe también una evidente transformación en el personaje y en la figura del héroe, que cada vez se torna más imperfecto y más humano.

En el caso de Monsters Inc., hay un claro aprendizaje en los personajes principales, Sullivan y Mike aprenden que los niños realmente no son letales y Boo supera su miedo hacia Randall.

En Madagascar, Alex enfrenta un real conflicto interno, puesto que debe asimilar su naturaleza e intenta poner sus sentimientos y su amistad con Marty, por encima de sus propios instintos. Marty, la cebra y Alex el león, son enemigos naturales, por ello entre los personajes principales de este relato existe una clara tensión.

Al final de la historia se evidencia un claro desarrollo del personaje, que además de descubrir su origen y sus propios instintos, está en la capacidad de vencer sus miedos. Para Alex, no resulta sencillo enfrentarse a la naturaleza y parte de ésta transformación puede evidenciarse también físicamente, pues su fisionomía cambia: su melena, antes perfecta se desordena, le salen las garras y su mirada, antes alegre y serena, se transforma en la de un personaje un poco trastornado, hecho que evidencia la lucha interna y la transformación que vive el personaje.

En el caso de Los Increíbles hay un claro desarrollo de la vida familiar y el trabajo en equipo. Mr. Increíble que en su época dorada disfrutaba de hacer su trabajo solo, aprende que su familia hace parte de sus prioridades, además de conocer las

virtudes de trabajar en equipo. En el caso de Violeta, ella adquiere mayor seguridad en sí misma.

Una de las características recurrentes en los protagonistas, a excepción de Sullivan, es que suelen ser egoístas y conservan un enorme ego, que tras pasar por varios conflictos planteados en la historia, desaparece y aprenden a darle valor a los demás, a sus amigos o a su familia; tal y como lo viven Rayo Mc Queen, Alex y Mr. Increíble.

Existe, en cuanto al valor moral de los personajes y del relato, una clara intención pedagógica de dejar un mensaje, en el que se resalta el trabajo, el equipo y valores como compañerismo y solidaridad.

Por su parte, en Cars, Rayo McQueen era un engreído, egoísta y egocéntrico, pensaba no necesitar de nadie más, pero en Radiador Springs, aprendió el verdadero valor de la amistad y entendió la importancia de trabajar en equipo; al final de la película McQueen descubre el verdadero valor de ganar, y de laguna forma, el final de la película dice que perder es ganar un poco.

Estos héroes, son cada vez más “humanos” en el sentido en que son imperfectos y tienen mucho que aprender.

Así mismo, los personajes antagónicos tienen características similares aunque no todos tiene la misma fuerza dentro del relato e incluso en varias son ocasiones son más bien una distracción para el espectador que está acostumbrado a manejar dicho estereotipo, pues en repetidas ocasiones el mismo protagonista puede ser su antagónico.

En el caso de Monster Inc., Randall es claramente un antagónico, prototípico, ambicioso, egoísta y envidioso; con un propósito al que el protagonista se opone. Es además el segundo villano en la historia de Pixar en luchar físicamente y representa un fuerte rival tanto por su habilidad y destreza física, como por su

inteligencia. Está representado en un lagarto, quizá por la connotación que los reptiles tienen para el colectivo imaginario del público.

En Los Increíbles, también existe un claro antagonico, el clásico súper villano. Síndrome, que está motivado por la ambición y la venganza.

Sin embargo, en el caso de Madagascar y Cars; Alex y McQueen podrían llegar a ser su propio antagonico. Alex cuando en medio de la jungla se ve enfrentado con su verdadera naturaleza y siente deseos de devorar a su mejor amigo; y McQueen cuando debe enfrentarse al conflicto interno de ganar a todo costo o hacer lo correcto.

Es evidente entonces, que los personajes están contruidos desde una clara intención de enseñar algo y que además fueron cuidadosamente seleccionados, no solo en su personalidad sino en sus características físicas. Desde este punto de vista, nada es al azar, los personajes como parte fundamental del relato cinematográfico en las películas animadas están dados para transformarse y aprender.

Tiempo

Estos relatos están contruidos de manera lineal, narrados con inicio, nudo y desenlace; recurren algunas veces a elementos narrativos como flash back, para la construcción del recuerdo (pequeñas variaciones del orden). La manera tradicional de narrar el relato, tiene que ver, quizá con el público hacia el que se dirige, las historias lineales suelen ser más sencillas de captar desde las categorías espacio-tiempo. Sin embargo, nos encontramos con variaciones en el tiempo de la historia, en el caso de Los Increíbles hay 15 años de transición entre el comienzo de la historia y su desarrollo.

Espacio

Para algunos personajes el hogar, para otros el trabajo, pero el entorno siempre es dependiente del rol del personaje. Por ejemplo, en el caso de Madagascar los personajes son animales que viven en cautiverio y su entorno inicial es por lo tanto, un zoológico pero cuando uno de ellos decide salir para conocer la jungla el entorno cambia y la cotidianidad de los personajes se rompe.

En este caso, el espacio es un elemento determinante en el relato, dado que el rompimiento del entorno, genera un conflicto y pone en crisis a los personajes.

En el caso de "Monster Inc.", Los personajes son monstruos y su cotidianidad se desarrolla en Mostrópolis, una ciudad de monstruos, sin embargo el entorno oscila entre el mundo de los humanos y el suyo dado a su continuo intercambio con los closets de los niños, por ello cuando Boo aparece en Monster Inc., la cotidianidad de nuevo se rompe.

Por otro lado en el caso de los Increíbles el desarrollo de la historia puede dividirse en dos momentos importantes: la primera parte se desarrolla en la ciudad donde los súper héroes se dedican a hazañas urbanas, y luego cuando deben proteger su identidad y vivir en el anonimato; más adelante en la segunda parte de la película la locación cambia, es esta vez una isla en la que los súper héroes vuelven a luchar.

En la película Cars, la locación se define en dos momentos muy importantes de la historia, las carreras y la experiencia de McQueen en Radiador Springs.

Conflicto

En los conflictos de las películas infantiles, la amistad es sin lugar a dudas uno de los valores más recurrentes en el relato cinematográfico, pero a éste se le han sumado valores como el de la identidad, que se expresa claramente en Madagascar con Alex y Marty, quienes descubren su verdadera naturaleza. Por el contrario, la familia Increíble intenta ocultar su verdadera identidad; así mismo se han generado nuevos anti valores que pueden verse reflejados en los personajes

protagónicos tales como la vanidad y la codicia como es el caso de Rayo McQueen, Mr. Increíble y Alex.

El humor es un ingrediente innovador que se le suma a las nuevas producciones infantiles, personajes menos románticos, más imperfectos, más humanos, aunque no desde una realidad física, los conflictos de estos relatos cinematográficos son más cotidianos alejándose del estereotipo de los cuentos de hadas donde los príncipes y princesas eran personajes hermosos, nobles, buenos y bellos, ahora nos enfrentamos a relatos más realistas que han fundamentado su fantasía en otros factores como darle vida a objetos inanimados o crear realidades paralelas. Estas son historias con las que los niños pueden identificarse en casa, finales menos utópicos y sobre todo personajes sensiblemente más reales.

Musicalización

A diferencia de las películas anteriores producidas por Walt Disney Pictures y Pixar, las películas de los últimos años han dejado atrás ese rasgo característico de la musicalización *diegética*⁴¹ que se convertía en reiterados musicales donde los personajes expresaban sus sentimientos por medio de canciones que tenían una duración por medio de cinco minutos.

La musicalización es una de las categorías que más transformaciones ha enfrentado: Uno de los rasgos más sobresalientes es, sin lugar a dudas, la desaparición de los tradicionales musicales que ocupaban casi el 40% de cada film y que ahora desaparecen del cuadro, convirtiéndose en acompañantes; es así como la mayoría de las veces la música se convierte en un elemento extra diegético que acompaña ciertos momentos de tensión o alegría en la narración, pero su rol diegético ha desaparecido casi por completo. Ahora la musicalización es menos romántica y más divertida, corta y ágil.

⁴¹Por musicalización diegética se entiende aquella que puede ser vista dentro del cuadro, como cuando los personajes cantan o es posible ver la fuente de la música; como una radio o televisor encendidos.

La película Los Increíbles es uno de los mejores ejemplos de musicalización extra diégetica, ya que el sonido como acompañante que puede evidenciarse con claridad en todas las escenas de acción de esta película. Por su parte Madagascar, es una de las pocas películas de esta nueva generación de films que conserva algunos musicales; sin embargo, están claramente diferenciados a los antiguos musicales que tenían siempre un tono romántico, estos están cargados de humor y son ritmos mucho más alegres y pegajosos.

Cuadro

Las transformaciones en cuanto a la composición del cuadro también han sido evidentes; esta nueva generación de películas infantiles muestra pantallas llenas de realismo que intentan crear un espacio lo más real posible.

En el caso de Madagascar nos encontramos con ambientes naturales: mar, playas y una jungla muy densa. Por su parte en el caso de Monsters INC, Los Increíbles y Cars hay exteriores que simulan una ciudad común, calles ambientadas con árboles y automóviles, edificios, semáforos e incluso establecimientos comerciales. Los interiores son los que representan un cambio significativo en cada historia pues son locaciones más específicas, que tiene en común la representación de cada detalle para dar mayor sensación de realismo al espectador sin perder obviamente el toque caricaturesco y divertido que se evidencia en el uso de colores más cálidos y violetas, y en la exageración de algunos rasgos.

La temperatura del cuadro por su parte, esta diferenciada también por la intencionalidad de la película, por ejemplo Madagascar se desarrolla en un ambiente tropical y se caracteriza por su gran sentido del humor, por ello hay tonalidades más cálidas que oscilan entre naranjas, amarillos y verdes.

“Monsters INC”, es, por el contrario, la historia de una industria, por ello se emplean tonalidades frías que van entre el morado y azul. Los Increíbles, es un relato evidentemente de acción por ello hay recurrencia en el uso tonos cálidos: Amarillo, rojo y naranja.

Cars, por ejemplo desarrolla su historia en exteriores que se combina entre paisajes urbanos y desérticos, allí es común el empleo de colores cálidos (terracotas, rojos, amarillos).

Imagen

En cuanto a imagen las películas infantiles de la última década evidencian un gran avance, puesto que han alcanzado una de las técnicas de animación más moderna, el formato 3D que permite dar más viveza y realismo a las figuras en la pantalla, el volumen de las figuras además de hacer más realistas los dibujos los hace más caricaturescos y divertidos.

La exactitud de los detalles permite ubicar al espectador en tiempo y espacio con mucha más calidad, por ejemplo en Madagascar, hay un gran enfoque en los detalles silvestres, la iluminación de las locaciones exteriores y el desarrollo del contenido en escenarios salvajes; además, hacen un excelente trabajo en la caracterización de personajes por medio de las texturas que les otorgan a los protagonistas elementos distintivos.

En el caso de Los Increíbles, la figura humana fue el elemento más trabajado en esta película, se logró crear un sistema que emula en su totalidad la anatomía humana y añadir un toque vivaz a la película.

Por su parte “Cars”, es una de las películas más exitosas en este ámbito ya que logra crear una sensación de realidad desde la fantasía, es decir que los carros logran simular todos los comportamientos, gestos y movimientos humanos aun conservando su figura de vehículos; así mismo, se recrea un ambiente natural en el que los autos pueden identificarse claramente como animales de granja o personajes “humanos”.

En conclusión, las películas infantiles producidas por Pixar en la última década, son una especie de coctel compuesto por diversos elementos aportados por la historia del cine en sí mismo, puesto que al lenguaje narrativo tradicional en los textos infantiles se le suman elementos más complejos, como las metáforas, el simbolismo en el contexto político y los referentes de obras de arte clásicas, como el teatro, la danza, la música y la literatura.

Se podría decir el cine infantil es prácticamente una invención moderna y que su evolución se ve plasmada desde su nacimiento, en los clásicos cuentos de hadas de Disney hasta la producciones de Pixar, cuyo éxito y evolución está en la transformación del lenguaje, ya menos romántico, más cómico e irreverente.

Esta transformación en el lenguaje cinematográfico de las películas infantiles, se debe quizá a la transformación misma de la audiencia, es decir que los niños son cada vez más audaces y se han convertido en un público verdaderamente exigente, que si bien quiere divertirse, también quiere ser tratado con inteligencia.

Así pues, el lenguaje cinematográfico para este segmento debe ser claro pero divertido. También es evidente, que más que películas hechas para niños, son films pensados y producidos para toda la familia, debido a su contenido universal, están pensadas para entretener a cualquier audiencia. Esta necesidad nace quizá derivada de la necesidad que tiene el niño de estar acompañado por sus padres o círculo familiar, para tener acceso al cine, ya que aún no es autónomo en este tipo de decisiones.

El éxito de Pixar en sus películas está dado por varios factores, primero, por la transformación del lenguaje cinematográfico y por la modernización de sus historias, menos románticas más divertidas, segundo, por la revaluación de los valores y la construcción de héroes cada vez más “humanos” y cercanos a la audiencia y tercero por el avance tecnológico de sus animaciones, que son cada vez más realistas.

10. Bibliografía

- AGUADED, I., & CONTÍN, S. (2002). *Jóvenes, aulas y medios de comunicación. Propuestas y prácticas mediáticas para el aula*. Buenos Aires, Argentina: Ciccus.
- ALBA AMBRÓS, R. B. (2007). *El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona, España: Graó.
- ARIJON, D. (1988). *Gramática del lenguaje audiovisual*. San Sebastián: Escuela de cine y vídeo.
- AUMONT, J. y otros. (1995). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- AUMONT, JACQUES ET MARIE, MICHEL, *L'analyse des films*, París: Nathan, 1988.
- AUMONT, JACQUES, *A quoi pensent les films*, París, Séguier, 1996.
- ÁVILA PIETRASANTA, IRMA. (2010). *Apantallad@s. Manual de Educación para los Medios y Derechos de la Comunicación en radio y video para niños*. México DF, México: Secretaría de Cultura.
- BARTHES, R. (1977). *Análisis estructural del relato*. En Silvia Niccolini. Buenos Aires, Argentina: Centro Editor de América Latina. Beatriz Dorriots.
- BARTHES, ROLAND, *El susurro del lenguaje*, Barcelona: Paidós, 1987.
- BONITZER, PASCAL, *Le Regard et la voix*, Paris, 10/18, 1976
- BORDWELL, DAVID Y THOMPSON, KRISTIN, *El arte cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 1995.
- BORDWELL, DAVID, *El significado del filme. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*, Barcelona: Paidós, 1995.
- BORDWELL, DAVID, STAIGER, JANET Y THOMPSON, KRISTIN, *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, Barcelona: Paidós, 1997.
- CARMONA, RAMÓN, *Cómo se comenta un texto fílmico*, Madrid: Cátedra, 1993.
- DE LA TORRE, S. (1998). *Cine para la vida. Formación y cambio en el cine*. Barcelona, España: Paidós.
- ECO, H. (1974). *La estructura ausente*. España, Barcelona: Lumen.

- ECO, UMBERTO, Lector in Fabula, Madrid: Lumen, 1987.
- ESQUENAZI, JEAN-PIERRE, « Le film, un fait social », en ESQUENAZI, JEAN-PIERRE Y ODIN, ROGER (COORDS.), « Cinéma et réception », *Reseaux*, vol. 18 núm. 99, París, Hermes Science Publication, 2000. GABRIEL (ED.), *Horizontes del relato*, Madrid, Cuaderno Gris, 1997.
- GABRIEL (ED.), *Horizontes del relato*, Madrid: Cuaderno Gris, 1997.
- GAUDREAU, A. y JOST, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós.
- GARDIES, ANDRÉ, *Le récit filmique*, París: Hachette, 1993.
- GONZÁLEZ REQUENA, JESÚS, *El espectáculo informativo*, Madrid: Akal, 1989.
- JACQUES Y LEUTRAT, JEAN-LOUIS, COMPS., *Théorie du film*, Paris: Albatros, 1980.
- JEAN-PIERRE Y ODIN, ROGER (COORDS.), « Cinéma et réception », *Reseaux*, vol. 18 num. 99, París: Hermes Science Publication, 2000.
- KERBRAT-ORECCHIONI, CATHERINE, *La Connotation*, Lyon: Presses Universitaires de Lyon, 1977.
- MARTIN, MARCEL, *El lenguaje del cine*. Ed. Gedisa. Publicación Barcelona 2002.
- METZ, CHRISTIAN, *Propositions méthodologiques pour l'analyse du film*, [Hrsg. von Peter Kress], Bochum, Universitätsverlag Bochum, s.d.
- MONTIEL, ALEJANDRO, *El desfile y la quietud (Análisis fílmico versus Historia del Cine)*, Valencia: Generalitat Valenciana, 2002.
- NIETZSCHE, FRIEDRICH, Nietzsche, J.B. LLINARES (ED.), Barcelona: Península, 1988.
- RICOEUR, PAUL, *Historia y narratividad*, Barcelona: Paidós, 1999.
- VANOYE, FRANCIS et GOLIOT-LETE, ANNE, *Précis d'analyse filmique*, París: Nathan, 1992.
- WILLIAMS, ALAN, "Répétition et Variation. Matrices narratives dans Seuls les anges ont des ailes", en RAYMOND BELLOUR (DIR.), *Le cinema americain. Analyses de films*, Paris: Flammarion, 1980.

SITIOS WEB

- Página oficial de Pixar, extraído y traducido 2013 <http://pixar.wikia.com/>

- Yahoo movies <http://movies.yahoo.com/box-office/>

