.UBAsociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Repositorio Digital Institucional

Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Esos niños : la infancia en los filmes animados para la infancia : representaciones nacionales y extranjeras de 2000 a 2005Autores (en el caso de tesistas y directores):

Autores (en el caso de tesistas y directores):

Fis, Evangelina

Bermúdez, Susana, tutora

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2014

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: http://repositorio.sociales.uba.ar/

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)
La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR

Repositorio Digital Institucional

.UBAsociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Universidad de Buenos Aires.

Facultad de Ciencias Sociales.

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social.

"Esos niños"

La infancia en los filmes animados para la infancia.

Representaciones nacionales y extranjeras de 2000 a 2005.

- Tesina de Grado -

Diciembre 2013

#

Autora:

Evangelina Fis

DNI 31048407

Tutora:

Susana Bermúdez

Datos de contacto: evangelinafis@gmail.com - 15-6769-8841.

"ESOS NIÑOS"

La infancia en los filmes animados para la infancia. Representaciones nacionales y extranjeras de 2000 a 2005.

Tesina de Grado
Diciembre 2013

Autora:Evangelina Fis Tutora:Susana Bermúdez

ÍNDICE

I- Presentación..... 3
Introducción..... 3
II- Marco Teórico..... 8
1° PARTE: La importancia del Estudio de los Productos Culturales.
Deconstruyendo la Representación del Mundo. 8
2° PARTE: El cine..... 15
El cine, un producto cultural fuente de conocimientos sociales y placer..... 15
El cine infantil..... 20
Historia. 20
El caso nacional. 23
Filmes para la infancia: ¿es posible pensar una definición? 27
3° PARTE: La Infancia. 29
El concepto de Infancia. 29
Edad Media e Infancia. 30
La mirada moderna sobre la infancia. 31
¿Fin de la infancia? Infancia, medios y mercado. 33
La infancia en Argentina. 36
Infancia y Medios: Estudios recientes sobre esta relación. 38
III- Contexto de Análisis..... 43
Período 2000-2005. Un "pantallazo" de la situación. 43
Mundo globalizado. 43
Contexto nacional. Economía, política, medios, cine. 45
Consumos infantiles en Argentina. 48
IV- Corpus fílmico y Guía de análisis..... 51
¿Por qué reflexionar sobre las textualidades cinematográficas? 51
Corpus de análisis. 53
Aspectos para el análisis..... 55
Conceptos para el análisis..... 57

Guía de Análisis. 58

V- Análisis Comparativo. Las infancias en los filmes nacionales y extranjeros. 61
Historias, agencias, producciones y super-producciones. 61

¿Socialización primaria?: la centralidad de la familia. 64

La escuela, una institución moderna relegada..... 70

Diferentes modos de ser niño. Diversidades y lazos de amistad, en grupos reducidos..... 74

Roles demarcados, géneros inconfundibles..... 78

Mundos y consumos infantiles. 82

VI) Conclusiones y consideraciones finales 87
Algunas conclusiones. Entonces… ¿cómo son las infancias? 87

Consideraciones finales. 92

VII) Bibliografía..... 94
VIII) Anexos..... 99
Filmes animados para la infancia. Observaciones y análisis individuales..... 100
Stuart Little..... 101

Los Pintín al rescate..... 112

Anteojito y Antifaz..... 121

Monsters, Inc. 134

Dibu 3: la gran aventura..... 145

Lilo y Stitch..... 159

Buscando a Nemo..... 170

Patoruzito..... 182

Los increíbles..... 193

Chicken Little..... 205

Notas periodísticas..... 217
DVDs del Corpus Fílmico..... 328

I- PRESENTACIÓN

"La niñez representa más de un tercio del total de la población mundial, y casi la mitad de la población en los países menos desarrollados, incluida Latinoamérica".

Alicia Entel, 2005.

¿Cómo son esos niños?

Introducción.

La infancia ha ido cambiando a lo largo del tiempo, conforme se han modificado los contextos sociales, políticos y económicos, los modos de ser, de hacer y de pensar. En este sentido, el historiador y filósofo argentino Ignacio Lewkowicz, dedicado al estudio de las subjetividades, afirma que "infancia y adolescencia son construcciones históricas que se configuran y se desplazan una y otra vez". (Lewkowicz, 2004).

Actualmente, la subjetividad de los infantes no es solo institucional, como aquella que producía la escuela en tanto dispositivo disciplinario a principios de siglo XX, sino que podríamos adicionar una subjetividad massmediática: ya no se trata únicamente de normativas y "conocimiento científico", sino también de imágenes y saberes extracurriculares.

A partir de 1976 y predominantemente en la década de los años 90, comenzaron a implementarse las políticas neoliberales que proponían la centralidad del mercado. A partir de los cambios producidos en la sociedad, también se aprende a ser niño en el contacto con los kioscos, el supermercado, el cine y la televisión, aliados en la construcción de significados destinados al consumo de productos específicos. Los mecanismos del mercado encontraron en los más pequeños un nicho sumamente interesante y rentable. Se incita al consumo de variados objetos, a los que previamente se dota de sentido, creando todo un mundo de significaciones que los niños disfrutan y del cual no quieren quedar excluidos.

Los niños están inmersos en un ambiente de profusión de imágenes e información y, sobre todo bajo los estímulos y demandas de un intenso consumo cultural. Pero no pueden ser pensados a priori como un colectivo de sujetos pasivos, ni víctimas ante los medios. Por el contrario, se trata de sujetos pensantes que eligen qué ver, y que construyen sus subjetividades de modo complejo y activo a través de sus experiencias cotidianas en diferentes entornos.

Es cierto que no es posible generalizar o hablar de una “infancia” sino de “infancias” dados los tránsitos múltiples, diferentes y cada vez más afectados por la desigualdad. Sin embargo, es posible situar algunos procesos generales y comunes que la atraviesan.

El mercado y los medios de comunicación construyen gran parte del mundo material y simbólico infantil y juvenil. En palabras de Buckingham (2007), experto en Educación en Medios, la infancia se encuentra atravesada y definida por los medios modernos, así como por la inmensa variedad de mercancías que constituyen la cultura del consumo. Nos referimos al consumo cultural, siguiendo la definición de García Canclini, como “el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica” (1999). Si bien nuestro interés no está enfocado en las prácticas de consumo, entendemos que es necesario tener presente que consumir es también intercambiar significados. En la instancia de consumo ocurren movimientos de asimilación, rechazo, negociación y refuncionalización de aquello que los productores/emisores proponen. Esto nos permite hablar de “audiencias activas” que seleccionan, decodifican y reinterpretan los productos culturales en diferentes escenarios: la familia, la escuela, el barrio, el grupo de amigos. El consumidor se apropia de los productos, los carga de significados inmerso en una comunidad interpretativa, se diferencia de otros, construye un universo: no es creador puro, pero el emisor tampoco es omnipotente. Los niños hacen sus elecciones de los consumos de los medios también en función de sus emociones, gustos y motivaciones, mientras aprehenden el mundo a través de ellos.

En un contexto donde los medios son agentes de producción de subjetividad y socialización infantil y, en consecuencia, formadores de identidad, el estudio de las representaciones mediáticas es básico, pues trata la forma en que se comprende el mundo, la “realidad” en la que vivimos.

El cine es un caso particular. Se trata de un fenómeno cultural revelador de cambios y tendencias socioculturales, ya que expone cómo la sociedad interpreta y visualiza sus inquietudes y que por esa razón, nos permite estudiar los problemas del mundo contemporáneo y sus interpretaciones. Pero debemos decir que el cine no es no es solo “reproducción ideológica”, sino también un lugar de placer y cognición.

Los filmes destinados a los más pequeños son productos culturales desarrollados por adultos, inmersos en un mercado para la infancia. Para Dorfman y Mattelart, sociólogos marxistas, el público de las narrativas infantiles ha sido adscrito de antemano, ejecutado por adultos, que

justifican la estructura y estilo en virtud de lo que ellos piensan debe ser un niño. Así lo explican los autores:

> "El adulto difícilmente podría proponer para su descendencia una ficción que pusiera en jaque el provenir que él desea que ese pequeño construya y herede. Por medio de estos textos, los mayores proyectan una imagen de la dorada infancia (…) Así, el grande produce la literatura infantil, el niño la consume". (Dorfman y Mattelart, 1972).

Si bien coincidimos con estos autores que toda narrativa es un producto cultural cuidadosamente pensado y producido, con intencionalidades específicas, disentimos que se presente solo una infancia dorada sino que también aparecen otras representaciones consecuentemente con las transformaciones sociales que impactan en las experiencias reales, diversas, policromas, de infancia. Entonces, los filmes no pueden considerarse sólo como meros entretenimientos o productos artísticos, sino también representaciones acerca de la realidad y discursos sobre cómo interpretarla.

Nuestra base teórica de partida podría sintetizarse en la siguiente afirmación: el cine, y particularmente el cine infantil, pone en juego las configuraciones más fuertes y complejas en torno al modo de representar y plasmar cómo son, sienten, actúan y se relacionan los niños.

El presente trabajo propone estudiar las representaciones de los niños en los filmes nacionales y extranjeros de animación estrenados durante el período 2000-2005, que presenten niños como protagonistas principales de sus argumentos. Se pretende analizar las características de los infantes que aparecen en los filmes destinados a ellos, el mundo que los rodea y la forma en que se relacionan con sus pares y adultos en los relatos.

Los filmes pueden definirse como textos complejos conformados por cinco materias significantes –imagen, movimiento, palabras habladas y escritas, música, sonidos- que constituyen un producto de gran complejidad. El filme propone un contrato de lectura: el polo productor imprime en el filme una intencionalidad que sólo puede ser aceptada en un determinado contexto de uso (Goldstein, 2009).

Es necesario comprender que el filme forma parte del discurso social de una época, que contribuye a hablar del mundo y representar el estado de la sociedad (Angenot, 1998). Los filmes permiten una comprehensión de lo social: la significación se construye y la "realidad" es producida.

Por estos motivos esbozados, es importante revisar las representaciones de los niños que se

ofrecen en los filmes infantiles, para aproximarnos a la configuración o la significación circulante acerca de la infancia a principios del siglo XXI.

Objetivos generales.

El objetivo que encausa este trabajo es describir las representaciones de la infancia que se registran en los filmes extranjeros y las producciones argentinas, en un período especial de nuestro país marcado por una fuerte crisis socio-económica, enmarcado por un contexto global signado por la preeminencia de políticas neoliberales y fuertes tendencias hacia la homogeneización cultural, y donde múltiples teóricos replantean la noción de infancia.

Como ***objetivos generales***, este trabajo pretende:

- historiar la noción de infancia y describir las discusiones actuales en torno a sus características;
- realizar un breve recorrido por el desarrollo del cine infantil para acercarse a su especificidad;
- analizar y comparar las representaciones de los sujetos infantes en filmes nacionales y extranjeros en el período 2000-2005.

Como ***objetivos específicos***:

- identificar y analizar las características de los niños en los filmes pensados para una audiencia infantil en el contexto particular del período;
- acercarse a las particularidades que se presentan sobre la situación nacional de los chicos y los idearios extranjeros sobre los infantes a un nivel más global;
- describir las acciones que realizan los niños en los filmes, los saberes con los que cuentan; las relaciones que mantienen con sus pares y con el mundo adulto;
- analizar las diferencias y continuidades entre los filmes;
- proponer la/s significación/es de infancia que se desprenden de los filmes que componen el corpus.

Para acercarnos a los filmes, esbozamos una hipótesis que guiará el presente trabajo. Suponemos que los filmes nacionales representan una infancia heterónoma, basada en ideas modernas arraigadas y reforzada en un contexto de crisis de nuestro país donde los niños resultan particularmente vulnerables. En contraste, los filmes extranjeros provenientes de los grandes países desarrollados representan una infancia independiente y autónoma, en

consonancia con las nuevas generaciones que nacen en un mundo plagado de tecnologías y medios de comunicación.

Las producciones argentinas destinadas a los chicos suelen ser definidas, a priori, por la inocencia de sus personajes y temáticas presentadas. A modo de ejemplo, podemos citar *Anteojito y Antifaz, Los Pintín al rescate, Patoruzito*.

Por el contrario, los filmes extranjeros parecen representar la astucia, el ingenio y la independencia de los infantes que viven en un mundo de peligros y tecnologías. Pueden mencionarse *Los increíbles o Chicken Little*.

El sociólogo Armand Mattelart acuerda en estudiar este tipo de producciones para la infancia porque considera que el mundo del niño es un "punto neurálgico de todo proceso de dominación", en tanto los adultos –y países dominantes- crean este mundo y pretenden que "la nueva generación se integre, cómoda, funcionante, ojalá entusiasta, en el status quo de sus padres, aprendiendo a juzgar y preinterpretar con los mismos supuestos incontestatables de sus antecesores cada problema, ruptura y desgarro de la realidad" (Mattelart, 1985).

En este sentido, el autor remarca que los mensajes que importamos en nuestros países nos ofrecen justamente la manera en que internamente narran, observan y transmiten la realidad los industriales de la ficción y de las ideas en Europa y especialmente en Estados Unidos.

Será parte de este trabajo analizar las continuidades que puedan presentarse entre los filmes extranjeros y nacionales en el mismo período. Sin embargo, es necesario comprender que seguramente estas diferencias no aparezcan presentadas radicalmente, sino como fruto del análisis y la comparación de los productos fílmicos. Además, creemos que la noción de infancia no se reemplaza sino que se transforma en el tiempo, conviviendo ideas modernas y matices posmodernos[1], sumados a las características particulares que pueden asumirse en un contexto particular de un país.

[1] Rescatando los aportes de la brasileña Lucía Rabello de Castro en su libro *Infancia y adolescencia en la cultura del consumo* (1999), entendemos por Posmodernidad una serie de debates que apuntan al debilitamiento y colapso de orientaciones consolidadas. La contemporaneidad presenta nuevas condiciones de subjetivación que cuestionan los paradigmas heredados del siglo de las luces y responden a aspectos emergentes de nuestro tiempo.

II- MARCO TEÓRICO

1° PARTE: LA IMPORTANCIA DEL ESTUDIO DE LOS PRODUCTOS CULTURALES. DECONSTRUYENDO LA REPRESENTACIÓN DEL MUNDO.

La comunicación es emblemática en las sociedades del tercer milenio, caracterizadas por la polifonía, la profesionalización de las prácticas y la proliferación de las tecnologías de la información.

Los estudios de comunicación proponen vincular las formas de producción, circulación y recepción de los discursos, interrogando por el proceso de construcción de sentido en la confluencia de la obra y su público.

Refiriéndonos particularmente al campo de las tecnologías de las comunicaciones y mediáticas, es menester señalar que estas se desarrollaron en un principio sin reflexiones teóricas o críticas sobre sus cualidades. La excepción fueron algunas opiniones fragmentarias de Marx sobre la prensa y el folletín (Rivera, 2002).

A partir de los años cuarenta, un grupo de filósofos investigadores agrupados bajo el nombre de Escuela de Frankfurt comenzaron a cuestionarse las condiciones sociales e históricas, interesados en explorar las posibilidades de transformar el orden social.

Adorno y Horkheimer, dos de los máximos

La Escuela de Frankfurt agrupó a intelectuales de izquierda cuyo centro estaba constituido en el Instituto de Investigación Social, anexo a la Universidad de Frankfurt. La obra principal fue la colección de ensayos Dialéctica de la ilustración, compilada y editada conjuntamente por Max Horkheimer y Theodor Adorno entre 1944 y 1947.

Influidos por el surgimiento del nazismo en una nación tecnológica, cultural y económicamente avanzada como Alemania y los fracasos de las revoluciones obreras en Europa Occidental, tomaron como tarea encontrar las partes del pensamiento marxista que pudieran servir para clarificar condiciones sociales que Marx no podía haber visto o predicho. Estos investigadores propusieron una "teoría crítica", fundada en la discusión crítico ideológica de las condiciones sociales e históricas de la época contemporánea, marcada por el individualismo de la burguesía, la subordinación de la dinámica capitalista a grandes conglomerados empresariales y el Estado autoritario. El problema mayor para estos autores era la eficacia de las formas ideológicas capitalistas, siendo entonces la Ideología su principal objeto de análisis. Así, construyeron conceptos tan potentes como el de Industria cultural, entendiendo los medios como parte de esa estructura de construcción social.

exponentes, concibieron el concepto de "industria cultural"[2] para indicar la producción de bienes culturales a nivel global como mercancía. Para estos autores, las películas, los programas de radio o las revistas conforman el grupo de productos culturales que manifiestan la racionalidad y planificación del *managment.* Esta producción uniformizada responde a demandas estandarizadas, obteniendo una cultura de masas.

En este contexto de sociedades de masas, el ciudadano se convierte en un consumidor con un comportamiento emocional y aclamador. La razón instrumental ha logrado convertir la cultura en mercancía.

Continuando dentro de un marco marxista como herramienta para explicar las relaciones entre la cultura y otras prácticas sociales, los Estudios Culturales florecieron a fines de la década de 1950 y comienzos de 1960. Las primeras obras y autores de esta vertiente reivindicaron las prácticas culturales y los aspectos menores de lo cotidiano ampliando los campos de atención.

Stuart Hall, teórico cultural y sociólogo jamaicano, trabajó la función ideológica de los medios de comunicación. En 1973 distinguió cuatro momentos en el proceso de comunicación: producción, circulación, distribución/consumo y reproducción. Cada uno de estos momentos tiene sus propias modalidades, aunque están articulados y determinados por relaciones de poder institucionales. De acuerdo con este autor, la audiencia es receptora de los mensajes pero también su fuente, en tanto los esquemas de producción responden a una imagen de audiencia.

[2] Industria Cultural es un concepto desarrollado por Theodor Adorno y Max Horkheimer entre 1944 y 1947 para referirse a la capacidad de la economía capitalista para producir bienes culturales en forma masiva. Supone principalmente una mirada crítica y profundamente pesimista sobre la función de los medios de comunicación (cine, radio, fotografía), que estaba consolidándose en las sociedades desarrolladas luego de la Primera Guerra Mundial. Adorno y Horkheimer analizan especialmente la industria del entretenimiento ("amusement") en Estados Unidos, donde se encontraban exiliados, como efecto del avance del nazismo en su Alemania de origen. La producción de los contenidos de los medios –industrias sin chimeneas-, puede compararse a la producción de cualquier otro tipo de mercancía (seriada, pensada para un público masivo y poco exigente) cuya función principal sería la de afirmar el orden social vigente, anulando la autonomía y la capacidad reflexiva y crítica de los receptores.
En una revisión del término, Jorge Rivera (1994) - investigador argentino de temas de historia y cultura popular- señala el carácter anacrónico de la expresión a partir del sostenido crecimiento de los campos tecnológicos, electrónicos e informáticos, cuyos avances han dimensionado a escala planetaria un mercado virtual de alcances ilimitados: "esta batería tecnotrónica inundó tanto el campo de la vida científica, estratégica y financiera como el ámbito de la vida hogareña, creando y gestionando un cúmulo de posibilidades hasta hace pocas décadas inédito", potenciando la creatividad intelectual pero exacerbando el individualismo y los desequilibrios a nivel mundial.

Entre los estudios de "etnografía de audiencia" se distinguen los aportes de David Morley. Este autor se focaliza en el estudio de la audiencia televisiva, revelando las relaciones entre el sentido, el placer, el uso y la elección. Reconoce que el espectador es un sujeto activo inmerso en un contexto de recepción que condiciona el valor de uso del medio y la forma de ver sus contenidos. La diversidad de circunstancias de las audiencias -ambientes culturales, marcos de consumo, estratos generacionales, etcétera-, establecen relaciones múltiples entre el productor del contenido y el receptor, esto es, modalidades distintas de descodificación.

Por su parte, Ien Ang introduce un cambio significativo en los planteamientos teóricos de la comunicación, al considerar que el proceso de decodificación de un mensaje no es determinante en el éxito de la comunicación, ya que asigna al receptor una autonomía que convierten el acto de la recepción y de la representación simbólica en un fenómeno abierto y relativo. No significa esa autonomía un gobierno sobre los medios o un poder extraordinario de la audiencia, sino un distinto valor de uso, escalas de gratificación distintas. Ang añade que el espacio físico en donde se produce la negociación emisor-audiencia incorpora elementos complementarios de análisis de la recepción y la evaluación de las gratificaciones, ya que puede marcar la disposición psicológica del individuo y su actitud ante el medio. Pero esos factores no son únicos, pues también influye la posición social, cultural, étnica, etcétera.

Los Estudios Culturales conformaron un campo de investigación de carácter interdisciplinario que exploró las formas de producción de significados y su difusión en las sociedades actuales. Desde esta perspectiva, la creación de significado y discursos reguladores de las prácticas de la sociedad revelan el papel representado por el poder en la regulación de las actividades cotidianas de las formaciones sociales.

La fundación institucional ocurrió en 1964 con la inauguración del Centro de Estudios Culturales Contemporáneos (CCCS), bajo la dirección de Hoggart hasta 1968, y Stuart Hall después. Los Estudios Culturales pretendieron converger los estudios literarios, la sociología, la historia, la lingüística, la semiótica, la antropología y el psicoanálisis para brindar una teoría materialista de la cultura. Para estos investigadores, la cultura no podía definirse como un sistema de textos y artefactos, sino como prácticas culturales que incluyen las cuestiones de clase y los aspectos "menores" de lo cotidiano, y exigen incorporar conceptos como formación social, poder cultural, dominación, resistencia y lucha. La noción de Hegemonía de Gramsci permite la comprensión de la cultura como campo de lucha por el sentido en las sociedades occidentales.

Cabe destacar también la emergencia de los estudios feministas que incorporaron el concepto de Género, y de los estudios etnográficos de la actividad de las audiencias.

Estos estudios nos permiten dar cuenta que los Estudios Culturales centraron gran parte de sus esfuerzos en analizar cuestiones de representación, entendiendo que el mundo está socialmente construido y representado para y por nosotros mediante los procesos de significación. Estos significados no están "en el aire" sino que se materializan en los objetos que nos rodean, en libros, revistas, programas de televisión, películas. Los estudios culturales entonces son el estudio de la cultura en cuanto prácticas significativas de representación a través del lenguaje.

En este sentido, Chris Barker, investigador de los Estudios Culturales y profesor de Estudios Mediáticos en la Universidad de Wollongong (Australia), autor de Estudios *Culturales. Teoría y Práctica* (2000) y *Televisión, globalización e identidades culturales* (1999), nos explica que las palabras y los enunciados no reflejan un objeto, sino que "son un recurso para prestarnos forma a nosotros mismos y a nuestro mundo a partir del contingente y desordenado flujo de lo hablado y practicado todos los días" (Barker, 2003). Esto implica que el lenguaje no puede representar algo preexistente, sino más bien que lo constituye, haciéndolo existir a través de los procesos de significación.

Aquí radica la importancia del estudio de los productos culturales, en tanto construyen el mundo en que vivimos. Los medios de comunicación son agentes fundamentales en las representaciones de la cultura moderna: sus significados están mediatizados por la experiencia vivida de la cultura cotidiana. Las audiencias se apropian de los productos culturales de manera activa y le dan sentido en sus vidas.

Retomando el análisis de Stuart Hall, este autor define tres tipos de decodificación: dominante, de oposición y negociada. El primer tipo de decodificación corresponde al sentido común de un orden social, donde los puntos de vista hegemónicos aparecen como naturales o legítimos. El segundo, es aquel que interpreta el mensaje a partir de una visión contraria, en desacuerdo con el significado preferente. Y por último, la decodificación negociada es una mezcla de lógicas contradictorias, que si bien comparte algunos significados dominantes, refuta algunas definiciones a partir de propias experiencias o ideas.

La audiencia entonces es considerada activa y productora de significado frente a un texto estructurado. Pero es necesario tener en cuenta dos aspectos: los significados están delimitados por la manera en que se estructura el texto; estos significados no son inequívocos sino polisémicos, es decir, múltiples. Como vemos, no todos los significados son iguales entre sí; antes bien, "el texto está estructurado de manera predominante, conducente a un significado preferido, es decir, al significado al que nos orienta el texto".

Michel de Certeau, historiador y filósofo francés, explica que "a una producción racionalizada, tan expansionista como centralizada, ruidosa y espectacular corresponde otra producción calificada de consumo, astuta, dispersa, pero que se insinúa por todas partes, silenciosa y casi invisible, ya que no se destaca con productos propios sino por su modo de emplear los productos impuestos por un orden económico dominante (De Certeau, cit. en Mattelart, 1995). Sin embargo, este filósofo retomado por varios autores de los Estudios Culturales hace una clara diferencia entre tácticas y estrategias, entendiendo que el lector siempre opera en el campo del otro, sin capacidad para imponer su propia lectura sino como intersticio en el espacio dominante.

> "Llamo estrategia al cálculo de relaciones de fuerzas que se vuelve posible a partir del momento en que un sujeto de voluntad y de poder (una empresa, un ejército, una ciudad, una institución científica) es susceptible de aislarse de un 'ambiente'. La estrategia postula un lugar susceptible de circunscribirse como un lugar propio y luego servir de base a un manejo de sus relaciones con una exterioridad distinta (los clientes o los competidores, los enemigos, el campo alrededor de la ciudad, los objetivos y los objetos de la investigación). (…).
>
> Por el contrario, llamo táctica a un cálculo que no puede contar con un lugar propio, ni por tanto con una frontera que distinga al otro como una totalidad visible. La táctica no tiene más lugar que el del otro. Se insinúa, fragmentariamente, sin tomarlo en su totalidad, sin poder mantenerlo a distancia. (…) Sin cesar, el débil debe sacar provecho de fuerzas que le resultan ajenas. Lo hace en momentos oportunos en que combina elementos heterogéneos, pero su síntesis intelectual tiene como forma no un discurso, sino la decisión misma, acto y manera de 'aprovechar' la ocasión". (De Certeau, 1996).

Esto nos remite a los planteos de Eliseo Verón, semiólogo argentino que se dedicó al estudio de los discursos sociales. La lectura, para este autor, es una actividad significante que responde a reglas sociales determinadas y un proceso sociocultural de captura de sentido de un texto o discurso. Una captura de sentido que no se da linealmente o incluso sin rupturas, porque lo que sucede en emisión no siempre es igual a lo que sucede en recepción.

Verón define el contrato de lectura como la relación entre el discurso de un soporte y sus lectores. En el caso de las

comunicaciones de masa, es el medio el que propone el contrato. Todos los textos son leídos y existe una re-lectura de esos textos: las cosas se saben porque se re-producen.

> "Un discurso realiza determinadas operaciones, produce objetos y genera representaciones (y posibilidades de otras). El análisis de los discursos pretende identificar las variaciones asociadas a variaciones en las condiciones productivas; observar las diferencias desde el punto de vista del funcionamiento discursivo; describir estas diferencias bajo la forma de operaciones discursivas" (Verón, 1987).

Los estudios literarios y la tradición hermenéutica asimismo cuestionan la idea de un único significado asociado a la intención autoral. Barker explica que las audiencias interactúan con el texto, esto es, que se acercan al texto "con ciertas expectativas y anticipaciones, que son modificadas en el transcurso de la lectura para ser desplazadas por nuevas proyecciones". (Barker, 2003). El texto guía al lector, y los sentidos generados son resultado de la reproducción de significados conocidos y otros nuevos a partir de las incertidumbres y narrativas del texto.

En este sentido, los productos culturales –y las películas como caso particular- conforman un recurso para la reproducción de significados y construcción de nuevos sentidos. Las audiencias se inspiran en sus propias realidades, experiencias y competencias para decodificar los productos mediáticos. Por este motivo, las películas infantiles constituirán nuestro corpus de análisis para identificar las representaciones que se construyen sobre la infancia y la moldean.

El concepto de Representación.

Numerosos autores trabajaron el concepto de Representación desde diversos marcos teóricos, para aplicarlo a estudios múltiples.

En su acepción más amplia, la representación supone algo que viene a ocupar el lugar de otra cosa: un objeto, una idea, una persona. Entonces, el primer defecto es el de no ser justamente un "original". (Arfuch, 2002). Sin embargo, al mismo tiempo, es una presencia: una presentación pública de una cosa, donde lo ausente se vuelve presente.

En su glosario de conceptos clave, Chris Barker define representación como el efecto que las prácticas significativas parecen generar al describir otro objeto o práctica en el mundo "real". Se define mejor como "efecto representacional", pues "los signos no representan o reflejan los objetos de manera "espejante" y directa, sino que los constituyen" (Barker, 2003).

Tal como ha señalado Jacques Aumont, académico francés y crítico de cine, "la representación es un proceso por el cual se instituye un representante, que en cierto contexto limitado, ocupará el lugar de lo que representa (1992), toda representación es arbitraria y supone convenciones sociales y fronteras teóricas.

Acordamos con Roger Chartier que "no hay práctica ni estructura que no sea producida por las representaciones, contradictorias y enfrentadas, por las cuales los individuos y los grupos dan sentido al mundo que les es propio" (Chartier, 1992). La representación social vincula a los sujetos con su pertenencia socio-cultural. Como dos caras de una moneda, las representaciones contribuyen al conocimiento del mundo y al mismo tiempo, apuntan a la construcción de una realidad común de un conjunto social.

"Representar es una acción política", concluye Carolina Duek, doctora en Ciencias Sociales de la UBA, investigadora del Conicet especializada en las relaciones entre infancia, juegos y medios de comunicación. Por lo tanto, analizar las representaciones infantiles constituye una manera de acercarse a los discursos hegemónicos sobre la infancia y reconocer en ellos la carga ideológica que contienen. Estas representaciones e interpelaciones a los más pequeños se combinan y coexisten en múltiples espacios y tiempos desde todos los medios de comunicación.

2° PARTE: EL CINE.

"El cine es objeto de estudio, crítica y debate desde su nacimiento como espacio de expresión. Fue aceptado y rechazado como hecho cultural, testimonio social, reflejo de la mentalidad y el espíritu de una época, industria o dispositivo fabulador".

Paulinelli, 2000.

El cine, un producto cultural fuente de conocimientos sociales y placer.

El cinematógrafo de los hermanos Lumiere apareció en 1895 con el propósito sustancial de proyectar imágenes en movimiento. Las primeras escenas correspondieron con la realidad burguesa y bidimensional: la llegada de un tren, la salida de los obreros de una fábrica, una partida de naipes, la multitud en la calle.

Esto coincide con la definición de Víctor Iturralde Rúa, cuando responde a la pregunta de qué se entiende por cine: "El cine es un lenguaje audiovisual que se formula mediante la proyección de imágenes fotográficas en una pantalla reflectora". (Iturralde Rúa, 1984)

Técnicamente hablando, un producto cinematográfico se obtiene mediante la filmación de fotogramas muy pequeños en una tira muy larga, que se exhiben gracias a un proyector que las atraviesa con un haz de luz potente, y son vistas según la cadencia de veinticuatro cada segundo. De esta manera, vemos imágenes sin interrupciones e imaginamos que están en movimiento. Pero el cine es un fenómeno audiovisual porque también oímos sonidos: la voz de los protagonistas, ruidos de ambiente, la música que enfatiza las situaciones.

En este sentido, a los teóricos cinematográficos les ha llamado la atención la asombrosa semejanza entre la caverna alegórica de Platón y el dispositivo cinematográfico, ya que ambos parten de una luz artificial que brota de un punto situado detrás de los prisioneros / espectadores.

En el principio del VII libro de La República, Platón escribe:

> (…) Imagina un antro subterráneo, que tenga en toda su longitud una abertura que dé libre paso a la luz, y en esta caverna hombres encadenados desde la infancia, de suerte que no puedan mudar de lugar ni volver la cabeza a causa de las cadenas que les sujetan las piernas y el cuello, pudiendo solamente ver los objetos que tienen enfrente. Detrás de ellos, a cierta distancia y a cierta altura, supóngase un fuego cuyo resplandor les alumbra, y un camino escarpado entre este fuego y los cautivos. Supón a lo largo de este camino un muro, semejante a los tabiques que los charlatanes ponen entre ellos y los espectadores, para ocultarles la combinación y los resortes secretos de las maravillas que hacen (…).

Si los prisioneros fueran liberados de sus cadenas y forzados a girarse hacia el fuego y los porteadores, se sentirían desconcertados y preferirían quedarse en su estado original. Solo algunos de ellos llegarían a darse cuenta de que lo que ven son sólo sombras proyectadas por los objetos que llevan sobre sus cabezas los porteadores, y estos pocos valientes comenzarían su viaje de liberación que les lleva a traspasar el fuego y salir de la caverna.

Esta imagen de la caverna nos aporta el primer encuentro entre cine y filosofía, a partir de sorprendentes paralelismos. También en el cine nos sentamos en la oscuridad, en una estructura parecida a una caverna. La audiencia del cine observa imágenes presentadas en una pantalla ante ellos. Las imágenes son proyectadas a partir de un corte de película que se mueve detrás de ellos. La historia del cine es un representar realidades –no la realidad misma-. En el cine nos perdemos para escapar del mundo exterior, adentrarnos en la ilusión y la fantasía. La diferencia es que cuando vamos al cine nos sometemos consciente y voluntariamente a la ilusión.

Pero si bien el cine es ficción, también puede ser considerado documentación, constancia, registro, investigación, a través del cual se pueden adquirir conocimientos inesperados.

Antonio Costa (1992) plantea que las películas constituyen documentos históricos que pueden restituir experiencias de las personas de una época, asumiendo un papel como medio de difusión ampliado y directo de procesos sociales. Los historiadores pueden analizar por qué ciertos hechos se convierten en objeto de espectacularización.

El historiador británico Peter Burke explica que las imágenes nos permiten situarnos frente a la historia. "El hecho de que las imágenes fueran utilizadas en las diversas épocas como objetos de

devoción o medios de persuasión, y para proporcionar al espectador información o placer, hace que puedan dar testimonio de las formas de religión, de los conocimientos, las creencias, los placeres del pasado" (Burke, 2001).

En este trabajo se considera al cine como un fenómeno cultural revelador de cambios y tendencias socioculturales, ya que expone cómo la sociedad interpreta y visualiza sus inquietudes. En este sentido, el cine permite estudiar los problemas del mundo contemporáneo y sus interpretaciones, e indagar las representaciones que se exponen sobre actores y fenómenos sociales.

Lo interesante es desentrañar los mecanismos de construcción de los mensajes. Volviendo a la alegoría de la caverna de Platón, pensamos que es necesario hacer conscientes los mecanismos de construcción de los mensajes, cuestionar las imágenes e ideas de los filmes y analizar las representaciones que nosotros mismos construimos, vivimos y reproducimos cuando las transmitimos a los más pequeños. Para ello, debemos entender algunas especificidades del medio.

El relato cinematográfico tiene sus propias características: su lenguaje está compuesto por imágenes, signos escritos y sonidos, que permiten describir y contar las acciones simultáneamente. Quien produce el discurso propone un universo de sentido, cuenta una historia, pinta un mundo (de celuloide). Los relatos son la manera que tiene el hombre de expresarse, para dar cuenta del mundo e incluirse en el.

Christian Metz, semiólogo y sociólogo estructuralista francés reconocido por haber analizado el lenguaje del cine, propone cinco criterios que caracterizan el relato cinematográfico. En primera instancia, tiene un principio y un fin, en tanto objeto material que posee una clausura, oponiéndose al mundo real infinito y discontinuo. En segundo lugar, el relato es una secuencia doblemente temporal: el tiempo de desarrollo de la historia contada, y el tiempo en que el espectador tarda en recorrer la secuencia ordenada. El relato también recuerda que todo enunciado remite a un enunciador, una instancia narradora, que no coincide necesariamente con un sujeto que enuncia. Este es el punto que demuestra la clara oposición con el mundo real, en tanto nadie puede decir o proferir el mundo. Además, el relato nos brinda la certeza de entender que no es la realidad. Y por último, el conjunto de acontecimientos de un relato se suceden en una secuencia espacio temporal, en la que operan personajes.

Estos personajes están dotados de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, cumpliendo un determinado rol (el bueno, el malo, la víctima, etc.) y contribuyendo a que la historia evolucione. Es por esto que el personaje es considerado no solo una unidad psicológica, sino también una unidad de acción. Los acontecimientos que les suceden o que ellos generan que sucedan, marcan el ritmo de la trama.

A lo largo de la historia del cine puede encontrarse una vasta diversidad de filmes, directores, actores, temas, tramas, personajes. Pero hay que entender que todos los filmes tienen en común que, a su manera, intentan relatar, contar una historia. André Gaudreault -especialista en la historia y la teoría del cine, profesor de la Universidad de Montreal- y François Jost -profesor universitario de ciencias de la información y la comunicación en la Universidad de París, y director de algunas películas-, exponen que todo lo propuesto por la ficción es lo que entendemos por diégesis. Y la historia es la serie cronológica de acontecimientos dentro de ese universo diegético. El relato es la forma de presentarlo.

Jesús Martín Barbero declara que el cine es un medio fundamental porque interviene socialmente en la experiencia cultural, que es la popular-urbana: el va a ser su primer lenguaje. "Pues al cine la gente va a verse, en una secuencia de imágenes que más que argumentos les entrega gestos, rostros, modos de hablar y caminar, paisajes, colores" (Barbero, 1998).

En este sentido, el cine no es solo "reproducción ideológica"[3], sino también un lugar de placer y cognición.

Joan Ferres (2000), especialista de Barcelona en el tema de educación en una cultura del espectáculo, explica que la comunicación audiovisual ofrece al espectador una serie de placeres, que asciende desde las emociones primarias hasta las más complejas.

- Placer derivado de la sensorialidad: deviene de la gratificación que generan las formas visuales (color, dinamismo) y sonoras (música, voces, efectos); y la fascinación que provocan los entornos representados, los objetos, los personajes.
- Placer derivado de las implicancias emotivas: proviene de la identificación con los

[3] T. Adorno y M. Horkheimer, consideraban el cine como un aparato de reproducción ideológica para continuar el status quo. Como vimos anteriormente, acuñaron el término "industria cultural" para referirse a los medios de comunicación (radio, televisión, cine) y a la industria del entretenimiento que hacían del arte y de la comunicación una "mercancía", la cual contribuía a afirmar el orden capitalista.

personajes y proyección de sentimientos hacia ellos.

- Placer derivado de la fabulación: se relaciona con la activación de la imaginación y fabulación que despierta todo relato.
- Placer derivado de la interpretación estereotipada de la realidad: que implica una visión simple, sin contradicciones, sin matices, irracional, de ver el mundo en primera instancia.
- Placer derivado de la toma de conciencia de los niveles anteriores de placer: cuando se comprenden los mecanismos por los cuales la obra nos gratifica y nos atrapa emotivamente.
- Placer derivado de la fruición estética: cuando se reconocen los recursos expresivos utilizados y la calidad de la puesta en escena.
- Placer derivado de los aprendizajes de carácter reflexivo: cuando se comprenden los significados del mensaje, se interpretan las imágenes y se accede a otros niveles de la significación.
- Placer derivado del análisis crítico: en relación a la valoración que pueda realizarse desde todos los puntos de vista: referencial, ideológico, ético, y estético.

Todos estos placeres vivenciados ante un texto fílmico avalan que la gente disfrute de la actividad de ir al cine, y esté bien predispuesta a recibir los mensajes que allí se exponen. Elliot Eisner, experto en Educación Artística de la Universidad de Stanford en Estados Unidos, expone que no existe experiencia sin actividad afectiva y cognitiva. Así, afirma que "afectividad y cognición no son procesos independientes, y tampoco son procesos que puedan separarse. Afectividad y cognición se interpenetran (…)" (Eisner, 1998). El conocimiento del mundo depende de las sensaciones y el material que nos brindan los sentidos, y de las imágenes que podemos construir mentalmente a partir de ellas. Las emociones están en la base de la fascinación que ejercen las imágenes del mundo: en el cine, en el arte, en la vía pública.

Joan Ferres agrega que la afectividad no explica ni modifica las estructuras cognitivas (en términos de Piaget), pero es fundamental como motivación para que se generen los procesos que las explican y modifican, ya que requiere una inversión de energía que solo se lleva adelante si existe un placer, una compensación.

Esto es lo que nos lleva a afirmar que es necesario atender que el cine es también una fuente de placer, de emoción. Los niños hacen sus elecciones de los consumos de los medios también en función de sus gustos y motivaciones, y aprehenden el mundo a través de ellos.

El cine infantil.

El cine infantil es una categoría difícil de delimitar. Una primera aproximación, nos lleva a definirlo por su propósito de llegar a una audiencia infantil. Desde el nacimiento del llamado Séptimo Arte ya pueden encontrarse producciones destinadas a los más pequeños con el fin de contentar su afán de diversión. Cabe señalar que los orígenes son diversos y las técnicas utilizadas también. A continuación detallaremos un poco este devenir.

Historia.

Podemos decir que los dibujos animados es la técnica de animación más desarrollada específicamente para el público infantil, convirtiéndose en la más comercializada en formas de cortometrajes o largometrajes. Pero esta técnica tiene su origen y su antecedente en la historieta[4].

La historieta nació en 1895 (al igual que el cine) favorecida por el abaratamiento, difusión y mayor circulación del periódico, popularizando diferentes personajes. Nos propone una serie de imágenes, combinando elementos visuales, gráficos y literarios. En el lenguaje de este género se encuentran los mismos elementos técnicos que en la imagen fotográfica: encuadre, angulación, planos, color y puntos de vista. El receptor, por su parte, recrea mentalmente las acciones de los personajes.

En 1892, Emile Reynaud presentó el *theatre optique* ante un grupo de espectadores, donde mostraba una serie de dibujos *pantomimes luminouses* dando la sensación de movimiento. Para ello, proyectaba las imágenes de un rodillo sobre una pantalla con la ayuda de un espejo, mientras que otro proyector enviaba la imagen fija del fondo. Para 1898, Georges Melies dotó de animación las letras de los alfabetos en algunos anuncios de películas.

[4] El cine, junto con la historieta y la fotografía consolidan la presencia de la imagen y su lenguaje en el mundo moderno.

El cine, por su parte, agrega el movimiento, aportando personajes carne y hueso con un mayor grado de iconicidad al mundo real. También tiene una estructura narrativa secuencial y utiliza signos convencionales.

Remitiéndonos a los orígenes propiamente dichos del cine de animación, Stuart Blackton es considerado unos de los padres de la animación. Se inició como caricaturista pero más tarde conoció a Thomas Edison, quien lo introdujo en los artilugios en torno a la ilusión de la imagen en movimiento. Blackton combinó estas novedosas técnicas, su talento y su experiencia en el teatro y, tras varios experimentos, realizó la primera película muda que incluyó secuencias animadas grabadas en una película estándar en 1900: "The Enchanted Drawing". En 1906 dirigió el corto "Humorous Phases of Funny Faces" donde se combinan el dibujo sucesivo de tiza sobre pizarra y el stop-motion de formas recortadas mediante repetidas fotografías.

"The Enchanted Drawing" y "Humorous Phases of Funny Faces"

A partir de 1914, Emile Cohl dio vida a 'Snookum', personaje que protagonizó la primera serie de dibujos animados del mundo. Desde 1908 hasta 1923, este dibujante francés realizó unas 300 películas, en las que utilizaba diversas técnicas, como el dibujo, juegos con cerillas, papel recortado y marionetas.

A partir de 1920, los hermanos Dave y Max Fleischer dieron vida a varios personajes: el travieso payaso Coco, la seductora Betty Boop, y el marinero Popeye.

Estas animaciones compitieron con las producidas por Walt Disney quien comenzó con la serie Alice Comedies. Su pequeña organización industrial le permitió abordar largometrajes de dibujos animados de la historia del cine.

Con el desarrollo del sonido y la supremacía de Hollywood, el cine empieza a desarrollar una estructura más compleja, se industrializa y se especializa provocando el nacimiento de los géneros. Así, empieza también a incrementarse el número de títulos dedicados a la infancia.

El éxito de las producciones de Disney le aportó grandes recursos económicos y esto favoreció su expansión. En 1928 funda su productora, donde pronto comenzaron a trabajar equipos especializados que se encargaban de los diseños escenográficos, los efectos especiales, los guiones, las composiciones, el tintado, el rodaje y el montaje como procesosindependientes.

Así surgió la primera película sonora de Walt Disney Productions, llamada Steamboat Willie donde apareció Mickey Mouse por primera vez. Nueve años más tarde, se produjo el primer largometraje de animación: Blancanieves y los siete enanitos en 1937.

Los años 30 fueron cruciales en el desarrollo del cine animado. Comenzaron a surgir otras productoras, que dieron origen por ejemplo al Pájaro Loco, el conejo Buggs Bunny, el Coyote, Tom y Jerry, el Correcaminos y el Pato Lucas. La Compañía Warner Bross se convirtió en una competidora especial.

Hay que aclarar que el cine infantil no es exclusivamente de animación. Después de la segunda guerra mundial, el cine para niños conoció una verdadera eclosión mundial. Walt Disney, hasta entonces conocido en el mundo entero por sus personajes animados, empezó a mezclar en sus historias personajes reales.

> "Paralelamente a su rica filmografía de cortos y largometrajes animados, se lanzó a la producción de películas con actores, de todos los géneros, siempre tendiendo a lo fantástico. Sin olvidar, por supuesto, a los actores de cuatro patas, que también sirven muchas veces de enlace con sus dibujos animados" (El Cine, Enciclopedia Salvat del 7° Arte, 1979).

A partir de 1980, el cine de animación comenzóa mostrar signos de agotamiento e imposibilidad de innovar. Pero con el avance de las tecnologías de las computadoras, se abrieron nuevas posibilidades y ámbitos en el cine de animación.

La renovación del mundo de Disney vino de la mano del ingreso de David Geffen a la compañía, quien entendió que debía volverse a los cuentos clásicos con adaptaciones aprovechando las tecnologías. Así se estrenaron grandes éxitos como La Sirenita, La Bella y la Bestia, Aladino y la lámpara maravillosa, El Rey León, Pocahontas, El Jorobado de Notre Dame, entre otros.

Pero en 1997 David Geffen dejó los estudios y fundó una nueva empresa, Dreamworks junto a Steven Spielberg. En paralelo, otras productoras también nacieron e intentaron ubicarse en el mercado.

Por su parte, Pixar Animation Studiosaportó nuevas ideas en el aprovechamiento de las nuevas tecnologías informáticas en el cine de animación. Tras un período de alianza junto a Walt Disney Pictures, la separación la convirtió en su principal competidor en las salas debido a sus sorprendentes obras.

Para mencionar otras opciones relevantes en el mundo, es imperioso destacar el animé o cine de dibujos animados japonés. Esta modalidad basada en los comics se expandió por todo el mundo. Tiene un estilo más agresivo, y el director más sobresaliente es Hyao Mizayaki. Pueden mencionarse como ejemplos El viaje de Chihiro (2001) o Pokémon (1998).

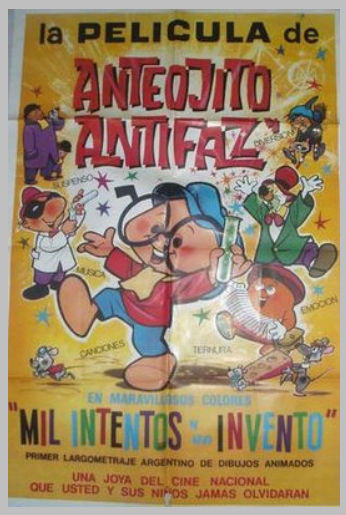
El caso nacional

En el ámbito de las realizaciones fílmicas locales, las experiencias que apelan a un público infantil también están vinculadas generalmente con el cine de animación (*Cuadernos de cine argentino. El cine también es un juego de niños*, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales -INCAA-, 2005).

Como mencionamos recientemente, la historieta puede considerarse el antecedente del cine animado. Los niños se deleitaban con los personajes de Lino Palacio y García Ferré en las revistas Anteojito y Billiken, con personajes como Pelopincho y Cachirula, la vaca Aurora, Pi-Pío, etc.

En 1942 Dante Quintero creó uno de los filmes de animación más recordados de la primera etapa, el primero en colores: Upa en apuros. La idea de Quintero era realizar un filme de aspectos locales que tuviera distribución norteamericana pero el estallido de la 2° Guerra Mundial provocó que solo pudieran realizarse 12 minutos, aunque de alto nivel, acompañado de banda sonora. Los protagonistas provienen de la historieta: Patoruzú va en rescate de Upa a quien el gitano Juaniyo ha secuestrado. Primero debe vencer a un oso, y luego derrota a Juaniyo a golpes.

Durante los años 40 y 50 numerosos realizadores independientes produjeron filmes que estaban destinados a la venta para uso doméstico. Hubo que esperar hasta la década del 70 para que se estrenara en la pantalla grande el primer filme infantil de animación, de la mano de Manuel García Ferré. Sus primeros personajes fueron Anteojito y Antifaz, que marcaron la infancia de varias generaciones en Argentina. En 1972 se estrenó el primer largometraje animado, con estos protagonistas y se tituló *Anteojito y Antifaz: Mil intentos y un invento*.



El suceso de Anteojito favoreció que en 1973 se estrenara el segundo largometraje de García Ferré: Las aventuras de Hijitus, derivado de su éxito televisivo. En 1975 se estrenó comercialmente el tercer largometraje, Petete y Trapito. Y el siguiente fue Ico, el Caballito Valiente, en 1981. Según las

palabras de este realizador, sus personajes siempre persiguieron "una intención moralizadora y educadora. Pero no queremos ser serios. Queremos dar un film entretenido que a la vez enseñe algo y les deje cosas lindas a los chicos" (*Cuadernos de cine argentino. El cine también es un juego de niños*, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales -INCAA-, 2005).

La narrativa de estos dibujos siempre fue simple y todos los personajes se organizaban en torno de un eje que los define como buenos o malos. Muchos críticos compararon estas creaciones con las producciones norteamericanas de Walt Disney, en cuanto a técnica, entretenimiento, y temática moral. Se destacaban la fluidez en la animación, el despliegue de colores y el acompañamiento musical de los diferentes climas.

Sin embargo, a partir del crecimiento de las señales temáticas dedicadas a la infancia, la animación argentina no lograba insertarse con éxito en el mercado, principalmente por la falta de capital. El nuevo impulso vino de la mano de la tira televisiva que combinaba actores en vivo con dibujos animados. Así nació Dibu, la película (1997). Telefé se asoció con Patagonik Film Group, y se planeó su distribución por medio de la major norteamericana Buena Vista International. Este largometraje combinó actors reales con personajes en dibujos animados, el primero en realizar esta combinación de técnicas.

El siguiente proyecto fue *Los Pintín al rescate* (2000), esta vez en asociación con Canal 13, también nacido a partir de una tira televisiva.

García Ferré no podía quedar exento de este renacer del cine infantil, y produjo la película Manuelita (1999), que también contó con el apoyo de Telefé y una major norteamericana de manera de asegurar una buena campaña publicitaria que favoreciera su éxito. No obstante, el siguiente largometraje, Corazón-Las alegrías de Pantriste, no corrió la misma suerte a pesar de haber contado con el mismo equipo y la misma producción.

El último gran suceso de taquilla fue *Patoruzito*, estrenada en 2004. Producida íntegramente en Argentina con el apoyo nuevamente de Telefé. Se destacaron en este filme el uso intensivo del color, los movimientos de cámara y la realización de paisajes patagónicos en 3D.

La siguiente gran película fue el Ratón Pérez (2006), co-producida entre Patagonik Film de Argentina y Filmax de España. Similar a la estadounidense *Stuart Little* (2000), este film combinó avanzada animación 3d con actores reales. Cuatro años más tarde, Gaturro significó otro salto, al

constituirse en la primera película 3D para salas 3D. Fue realizada con colaboración de la productora india Toonz Animation para lograr que el espectador use unos lentes especiales y quede envuelto por los objetos que salen de la pantalla.

Luego de este recorrido por la historia del cine animado, puede resaltarse la particularidad de esta técnica: permite diseñar personajes, objetos, ambientes e historias solo supeditado a la imaginación del creador. Esto enriquece el crecimiento de los niños, estimula su curiosidad, ayuda a resolver sus complicaciones y entender sus emociones, y favorece el desarrollo creativo.

Cuestiones legales y económicas.

En octubre de 1994 se sancionó la Ley N° 24.377 de Cine con el objeto de ordenar el espacio audiovisual argentino, creando el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA). En su texto, se reconoce las películas destinadas a la infancia como de "interés especial", contemplando la posibilidad de brindar crédito de un máximo del 70% del costo de realización, o bien, subsidiando el 100% de la producción terminada a partir de la venta de entradas.

La falencia de esta ley reside en la ausencia de especificaciones de las características que deben cumplir los filmes para ser considerados infantiles, o al menos sus aspectos deseables. De esta manera, muchas películas dudosas calificaron como infantiles para obtener los subsidios.

Durante los años subsiguientes a la promulgación de esta ley, las empresas televisivas (Canal 13 y Telefé) realizaron películas infantiles de gran taquilla, que también obtuvieron los subsidios del Instituto. Puede conjeturarse que el éxito se debió a la popularidad de los protagonistas y el despliegue publicitario aprovechando las posibilidades de los canales de televisión abierta.

Puede decirse que esta ley beneficiaba tanto a sectores de la industria como a directores independientes, destinando por igual recursos del INCAA a ambos sectores. Martín Peña (citado por Mariana Bernal, 2006; 271) afirma que "Los únicos filmes nacionales que pudieron competir en condiciones parejas con los hollywoodenses fueron aquellos que respondieran a sus mismas pautas comerciales; filmes producidos por multimedios, que mantenían los mismos acuerdos de distribución con las majors que sus pares norteamericanos" (Peña, 2001).

Este es un punto importante a la hora de pensar los filmes de mayor taquilla: las agencias de mayor envergadura cuentan con mejores posibilidades de producción, distribución y publicidad.

Filmes para la infancia: ¿es posible pensar una definición?

Como se dijo anteriormente, el cine nació como espectáculo con fines de entretenimiento. Y desde los inicios también se pueden encontrar producciones destinadas a los más pequeños.

Un film infantil puede definirse básicamente como aquel que es pensado y destinado para una audiencia infantil.

"Cada edad exige un tratamiento adecuado", sentenciaba Iturralde Rúa realizador, animador, fundador del Cineclub La Casita y el Cineclub El Duendecito en los 60, que exhibían filmes pensadas para los chicos en funciones donde estos se sentían realmente contenidos en la penumbra. "La inteligencia que corresponde a cada período evolutivo necesita materiales específicos". Según este autor, los niños ven el cine por distracción, juego, aventura, identificación con los personajes, y socialización ya que juegan y charlan reviviendo en forma colectiva todo lo visto, evocando héroes y aventuras.

De acuerdo con la Enciclopedia de Cine, el cine para niños está orientado en tres grandes direcciones: adaptaciones de cuentos o clásicos de la literatura; películas cuyos protagonistas son niños con los que pueden identificarse; películas donde los problemas atañen a los adultos y su responsabilidad como educadores.

En un artículo de 2009, las autoras españolas Rodríguez Rosell y Melgarejo Moreno[5] concluyeron que el "cine infantil" se define "teniendo en cuenta dos variables: el receptor y el propio mensaje".

En lo que respecta al receptor estas autoras retoman los planteos de Tripero, experto en psicología del desarrollo y de la educación, para explicar que el proceso de asimilación audiovisual se origina desde los 3 a los 6 años, completándose hacia los 12 años con la denominada

[5] Estas investigadoras pertenecen a un grupo de Investigación Comunicación y Menores creado en 2005 en la Facultad de Comunicación de la UCAM – España-, con el afán de desarrollar estudios relacionadas con el mundo de los medios de comunicación y la infancia.

"Inteligencia Fílmica[6]. A esta edad los niños cambian por completo sus intereses cinematográficos, pudiéndose situar aquí la barrera del cine juvenil.

En cuanto al mensaje, las películas infantiles deberían respetar varios aspectos. En primer lugar, contar con bloques de desarrollo narrativo de 15 minutos para lograr que el infante no pierda la atención aunque la duración total sea mucho mayor. Deben atender a una estructura lineal clásica y simple –planteo, nudo y desenlace- como la de los cuentos tradicionales.

También sería fundamental la presencia de música, diálogos simples y escenarios familiares. La técnica empleada para la construcción del filme no define su condición de infantil; no obstante, es cierto que la técnica de dibujos animados, digital o 3D, aparecen tradicionalmente ligadas al mundo de los más pequeños.

En este trabajo estamos interesados particularmente en los filmes de animación que presenten a los niños como protagonistas de sus historias, ya que las audiencias infantiles pueden identificarse con ellos. Nos permite reconocer las representaciones dominantes de la infancia, sin importar la técnica que se haya utilizado para la creación de las producciones.

Como venimos explicando, el cine ofrece visiones del mundo, moviliza deseos y nos ayuda a construir percepciones de la realidad, apelando a la memoria pública y las aspiraciones sociales. Así, las películas participan de la construcción de identidades individuales y colectivas. Los niños aprenden cómo verse y narrarse a sí mismo en relación con los demás, descubren cómo funciona la sociedad y cómo se los define socialmente.

Afirmamos que los niños aprenden a partir de la exposición a un filme, descentralizando el aula como único espacio de construcción de su identidad. "El cine –como las demás expresiones de la cultura tiene un sentido pedagógico amplio y cumple una función educativa por que remite a memorias, historias, modos de vida, valores" (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2004).

[6] El autor Andrés Tripero define la Inteligencia Fílmica en base a cuatro elementos del desarrollo intelectual de todo ser humano: "la inteligencia lógica (comprensión de la estructura narrativa cinematográfica), la inteligencia de aprendizaje (recuerdo y asimilación), la inteligencia emocional (distinción de mensajes positivos y negativos) y la inteligencia moral (comprensión de valores y contravalores)". (Rodríguez Rosell y Melgarejo Moreno, 2010).

3° PARTE: LA INFANCIA.

"La constitución de la niñez como sujeto sólo puede analizarse en la tensión estrecha que se produce entre la intervención adulta y la experiencia de un niño, entre lo que se ha denominado la construcción social de la infancia y la historia irrepetible de cada niño, entre las regularidades que marcan el horizonte común que una sociedad construye para la generación infantil en una época y las trayectorias individuales".

Carli, 1999.

El concepto de Infancia.

La concepción actual de la infancia no es natural o dada. Como sucede con otras elaboraciones de la cultura, devienen de un proceso histórico que las fue configurando.

> "La concepción de infancia no es una categoría natural ni universal, sino que su significado está sujeto a un proceso constante de lucha y negociación, tanto en el discurso público (por ejemplo, en los medios de comunicación, en el ámbito académico y en la política social) como en las relaciones interpersonales, entre iguales y en la familia" (Buckingham, 2002).

De acuerdo a la definición de la Real Academia Española, la infancia es un período de la vida humana desde que se nace hasta la pubertad. Es una etapa concreta del desarrollo de todo ser, una realidad psicológica definida y basada en maneras idiosincráticas de pensar, sentir y actuar. La infancia es una fase de la vida especialmente vulnerable en la que los humanos muestran gran dependencia y requieren especial protección.

La infancia puede definirse considerando diferentes puntos de vista:

- Desde el marco legal, es el período a partir del nacimiento hasta alcanzar la emancipación. La Convención sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, en vigor desde el 2 de septiembre de 1990, recoge los principales derechos de niños y niñas a lo largo del mundo, y señala que "se entiende por niño todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad".
- Desde la evolución psicoafectiva, niño es aquella persona que aún no ha alcanzado un

grado de madurez suficiente para tener autonomía.

- Desde el desarrollo físico, infante es toda criatura humana que no ha alcanzado la pubertad.
- Desde el marco sociocultural, la concepción de infancia puede variar según las condiciones económicas, las costumbres y las creencias de cada cultura, así como la forma de aprender o vivir.

Si bien puede decirse que la vida de los niños sigue ciertos patrones propios de la madurez psico-biológica, también se ve afectada por los modelos culturales predominantes, observándose diferentes configuraciones en las distintas épocas.

Una demostración de las transformaciones que ha experimentado la experiencia de los niños a lo largo de la historia y de las culturas queda en evidencia si se comparan los cambios en la estructura de la familia, las formas de crianza, la práctica en el uso de juguetes, la literatura infantil, el desarrollo de la doctrina de los derechos del niño y de políticas públicas. A continuación, realizaremos un breve recorrido por las formas de relación de la sociedad y la niñez para entender las diferentes representaciones de infancia desde la Edad Media hasta llegar a nuestros días.

Edad Media e Infancia.

El historiador francés Philippe Ariès es considerado una figura emblemática en el estudio de la historia de las mentalidades. En su libro *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen* (1987) el autor realizó una reconstrucción de los valores predominantes en cada período, describiendo la infancia y la relación con el entorno.

Durante la Edad Media predominó una concepción naturalista de la vida. Cada uno de los miembros de una familia dependía de los demás, y el niño era considerado un vástago del tronco colectivo. Pertenecía a sus padres y a la comunidad. Los varones acompañaban a su padre en el trabajo de campo, mientras que las mujercitas se quedaban con su madre aprendiendo las tareas de la casa. Existía poca intimidad y se fomentaba el sentimiento de pertenencia a una gran familia.

En la época premoderna (siglos XIII y XIV) no existía una concepción de la infancia que se viera reflejada en un conjunto de espacios diferenciados, expectativas sociales hacia los niños y un estatus específico que les otorgara una distinción frente a los adultos. Lo que hoy llamamos niños

habrían permanecido en las sombras.

A partir de finales del siglo XVI, los niños adquieren valor en sí mismos. Ariès analiza la iconografía de la época y se percata que en los retratos se separa al niño de la familia. En lo sucesivo, se representa al niño solo y por sí mismo. Adicionalmente, se resalta el interés manifestado en ese momento por los niños, sus maneras, su "jerga". “Se les dieron entonces nombres nuevos: bambin (nene), pitchoun (chaval), fanfan (chiquillo). La gente se distraía también destacando sus expresiones, empleando su vocabulario; es decir, el que empleaban las nodrizas con los niños”. (Ariès, 1987)

Surgió también la voluntad de preservar el cuerpo del niño, librarlo de enfermedades y de los peligros. Ariès señala que el modo de vestir empieza a diferenciarse del atuendo de los adultos, y comienzan a ser protegidos. Esto se complementa con una concepción del niño como ser heterónomo. Los métodos educativos sumamente estrictos tienen por objetivo quitarle la naturaleza e inculcarle el valor de la razón.

Esta idea fue también esbozada por Norbert Elias -sociólogo judío-alemán- en su estudio sobre el "proceso civilizador", su obra más conocida donde analiza la evolución de las sociedades europeas desde la época medieval y guerrera hasta el proyecto moderno e ilustrado. Según Elias, el creciente control sobre la educación de los niños habría sido el primer paso en la construcción del concepto de infancia. El niño es un individuo con un grado de maleabilidad y adaptabilidad que precisa del “otro” para formarse; o sea, un individuo que precisa de la sociedad para volverse “físicamente adulto” y también para construir sus concepciones acerca de la vida, del mundo y de los comportamientos. Para Elias, los niños necesitan la convivencia social y un grupo para establecer relaciones de aprendizaje, pues el ser infantil “sin la asimilación de los modelos sociales previamente formados, continúa siendo poco más que un animal” (Elias, 1994). Así, podemos decir que la educación tiene el papel preponderante de permitir que los individuos se vuelvan humanos en toda su complejidad y subjetividad.

La mirada moderna sobre la infancia.

En el siglo XVII, comienza a configurarse la ternura hacia la infancia, al mismo tiempo que se torna más severo el interés en la educación. El deseo de tener hijos dejaba de ser tan sólo una necesidad para garantizar descendencia y permanencia, sino una oportunidad de amarlos y

dejarse amar por ellos.

La transición de la familia troncal de pertenencia a la familia nuclear, en coincidencia con el traspaso de la educación a la escolarización, tenía el objeto de integrar al niño así como potenciar el desarrollo de sus capacidades. La familia, al amparo de la Iglesia y el Estado, delegaba su responsabilidad educadora en la escuela. Y la escolarización de la infancia acompañaba al proceso de infantilización de una parte de la sociedad.

Rousseau fue un intelectual del siglo XVIII cuyas ideas propiciaron la Revolución Francesa de 1776 y otras revoluciones nacionales en Europa y América. Este pensador participó activamente en el movimiento renovador de la Ilustración e inspiró la transformación de las sociedades occidentales. Entre sus puntos de reflexión, se encontraba la infancia y la educación. Rousseau señalaba que el niño es "un ser sustancialmente distinto al adulto y sujeto a sus propias leyes y evolución; el niño no es un animal ni un hombre, es un niño". A partir de esta idea, señalaba la necesidad de replantear los métodos de enseñanza imperantes para partir del entendimiento de la naturaleza del niño y considerar intereses, habilidades, necesidades y capacidades particulares del niño.

En la modernidad, la pedagogización de la infancia dio lugar a un proceso a través del cual la sociedad comenzaba a amar y proteger a los niños ubicando a la institución escolar en un papel central. Infatilización y escolarización aparecen como dos fenómenos paralelos y complementarios, coincidiendo con las prácticas sociales capitalistas y los modelos hegemónicos de la burguesía y las elites europeas, que con el tiempo se hace extensivo a las clases populares.

En un artículo de denominado “¿Existe la infancia?” los autores argentinos Baquero y Naradowski (1994) concluyeron que la infancia es una construcción de la modernidad. Su estudio se inscribe en los 90 cuando diversos autores comienzan a preguntarse por las políticas educativas y sociales que se desplegaron durante las décadas anteriores en la Argentina, teniendo en cuenta en particular el discurso de los políticos, de los organismos internacionales y organismos no gubernamentales. Esto les permitió explorar las concepciones sobre la infancia indagando las teorías circulantes en el campo educativo y cultural, y en la opinión pública. Baquero y Narodowski argumentan que en la modernidad comenzó el proceso de diferenciación de las edades y el colectivo “infancia” fue segregado del de los adultos a partir de ciertos rasgos negativos: “hombre primitivo, buen salvaje, perverso, futuro delincuente, ingenuo, egoísta egocéntrico, pasional, etc.

Se diferenciaba a la infancia de la adultez, enfatizando en su "incompletitud", lo que la convirtió en la etapa educativa del ser humano por excelencia. Educar era completar al niño para volverlo adulto.

Viviana Minzi –master en Educación-, plantea que en la modernidad "niño no se nacía biológicamente sino que se aprendía en la escuela" (2003). Los niños se alternaban periódicamente entre los roles de "hijos" o "escolares".

En síntesis, las nuevas relaciones familiares y el auge de los discursos pedagógicos fueron definiendo lo aceptable y esperable para los niños, pautando las características de la subjetividad de una infancia "normal": inocencia, debilidad, obediencia, heteronomía, asexualidad, desconocimiento y fragilidad frente al mundo adulto.

¿Fin de la infancia? Infancia, medios y mercado.

Sin embargo, a fines del siglo XX comienza a advertirse cierto quiebre en la definición moderna de infancia. En la década de los ´80, se inicia el proceso que mucho teóricos proclamaron como "desaparición de la infancia" o "infancia posmoderna", connotando el fin de la inocencia y la subordinación que caracterizaba a los más pequeños. Estos argumentos surgieron en Estados Unidos durante la presidencia de Ronald Reagan y el auge del neoliberalismo. Esto se relaciona también con la emergencia de nuevas constituciones familiares, la aparición de imágenes de una infancia sexualizada en los medios, las nuevas formas de ser padres o madres. Podría decirse que estos discursos en realidad expresaban la nostalgia por la organización social y cultural anterior[7].

En este contexto, Neil Postman publica The Disappearance of Childhood. Este sociólogo estadounidense argumentaba que la irrupción de la televisión e Internet en la vida de los niños estaba terminando con la infancia (Postman, 1994). La exposición excesiva a la información, antes denegada a los niños, elimina la propia noción de infancia, construida socialmente a partir de la masificación de la alfabetización y de la escolarización.

En el escenario actual de globalización, Baquero y Naradowski señalan que los modelos que

[7] En 1992 Francis Fukuyama publicó su libro El fin de la historia y el último hombre. Este influyente politólogo estadounidense de origen japonés afirma que el motor de la historia se ha paralizado en la actualidad con el fracaso del régimen comunista y el triunfo de las democracias liberales. Así, "El fin de la historia significaría el fin de las guerras y las revoluciones sangrientas, los hombres satisfacen sus necesidades a través de la actividad económica sin tener que arriesgar sus vidas en ese tipo de batalla".

sustentaban la infancia y la educación se desvanecen. Hoy los niños como los adultos acceden a la información y los medios de comunicación de modo equivalente. La edad es cada vez menos un atributo de conocimiento, y en consecuencia, de experiencia. Dos atributos que otrora definían la adultez. Esto transforma los vínculos y las relaciones de autoridad.

El niño posee en nuestros días un acceso a los medios de comunicación en el cual la información llega hacia él en la misma medida que llega al adulto. Ya no existiría esta separación tajante entre el mundo infantil y el del hombre, como lo formulaba Jean-Jacques Rosseau, tal como se detalló anteriormente.

Existe horizontalidad en el acceso a la información, quebrando la asimetría tradicional entre niños y adultos. Entonces, la infancia pasiva, en la cual el niño era iniciado gradualmente al mundo adulto merece una revisión. Es así que las diferencias entre estos dos mundos sólo pueden ser controladas dentro del espacio escolar, que es claramente "artificial". Pero el mundo infantil, fuera de la escuela, se ha modificado.

Siguiendo a Baquero y Narodowski, estos autores se preguntan si sigue existiendo la infancia tal como la conocíamos o si asistimos al nacimiento de una nueva infancia. Por un lado, la revolución de las comunicaciones y la simplificación en la operación de la tecnología de la información han colocado a los niños en una posición de igualdad frente a los adultos. Es cierto que la escuela no es ya el único ámbito en donde circula el saber: muchas veces esta aparece "corriendo" por detrás de lo que los niños ya han aprendido en otros espacios. Barbero argumenta que los medios audiovisuales y las tecnologías digitales des-ubican y des-centran el saber de su doble confinamiento en el tiempo y el espacio escolar. “Hoy una gran parte de los saberes, y quizá de los más importantes y socialmente valiosos, no pasan ya por la escuela ni le piden permiso a la escuela para circular por la sociedad” (Barbero, 2000).

Lo que hoy vivimos entonces no es el fin de la infancia sino la crisis de un tipo de discurso y la nostalgia por cierta organización social anterior, en la que el modo de comprender la infancia tenía otro tipo de configuración.

Como lo explica el pedagogo brasileño contemporáneo Tomaz Tadeu da Silva, “Los niños y los jóvenes de hoy están inmersos en un ambiente de profusión y saturación de imágenes e información, y sobre todo, bajo los estímulos y demandas de un intenso consumo cultural” (Tomaz Tadeu da Silva,1995). Este autor, doctor en sociología de la educación, se dedicó a estudiar las

consecuencias del neoliberalismo en la educación, en el curriculum y las subjetividades infantiles. Según este autor, bajo las políticas neoliberales la educación quedaría al control de las empresas privadas y capitalistas, en donde aparecen cuestiones de gerencia, eficiencia y productividad y el sujeto es concebido como consumidor que debe ser "adquisitivo, competitivo, flexible, adaptable, maleable".

En este gran mercado, los infantes de hoy viven en una cultura visual orientada hacia el consumo. Estamos entonces ante nuevas infancias procesadas massmediáticamente en un mundo que plantea y somete a nuevas reglas, donde la instrucción puede estar en un cibercafé, en un McDonald´s, en el shopping, en las estaciones de trenes. Se elaboran así conocimientos que se legitiman o se vetan en diferentes espacios incluyendo las pantallas de TV (canales infantiles, reality show, programas de discusión política) donde el público en general "no experto" adquiere voz, se mira y se muestra, se construye y se reconstruye.

Estas transformaciones impactan profundamente en las formas de percepción, concepción de la realidad y adquisición de conocimiento. En este contexto, Tadeu da Silva demuestra que las identidades sociales son plasmadas en su mayor parte por las nuevas tecnologías.

Las identidades infantiles sufren con esto, un doble proceso simultáneo de homogeneización y heterogeneización sociocultural. Si bien existen variados signos de uniformización de la cultura infantil, la creciente desigualdad social genera mayor distancia entre las formas de vida y experiencias infantiles.

Narodowski sostiene que la infancia se reconfigura hacia dos polos: una infancia "desrealizada" y una infancia "hiperrealizada". La infancia "desrealizada" es independiente, autónoma, que construye sus propios códigos en función del aquí y ahora. Esta infancia es atravesada por los niños que viven en la calle y trabajan desde muy pequeños para poder autoabastecerse. No despiertan sentimientos de ternura o cuidado, sino que son temidos o mirados con desconfianza. Las instituciones no logran retenerlos y no saben qué hacer con ellos.

La infancia "hiperrealizada" es vivida al ritmo que imponen los medios de comunicación y las tecnologías. Los niños que viven en contacto cotidiano con las innovaciones acceden a diferentes saberes; comprenden y manejan mejor las novedades ya que crecen y se realizan con ellas. Estos niños tampoco generan protección por parte de los adultos, y tampoco requieren de ellos.

Ninguno de los dos polos responde a la concepción moderna de "niño obediente, dependiente,

susceptible de ser amado" (Narodowski, 1999).

La infancia en Argentina.

Si bien los primeros trabajos sobre la infancia fueron brindados por autores europeos y norteamericanos, lo cual llevó a pensar la realidad nacional según estos matrices, existen en la actualidad numerosos estudios sobre el tema realizados por autores argentinos que producen conocimientos importantes sobre la niñez en nuestro país.

Eva Giberti fue una de las incursionistas en el tema, abordando la niñez en el seno familiar desde un marco psicoanalítico. Ella rastrea el concepto de infancia en Argentina y señala que "pensar en la niñez desde la perspectiva de un continente con matrices culturales andinas, precolombinas y coloniales, sugiere buscar una lógica inclusiva que haga lugar a las diferencias entre diversos continentes" (Giberti, 1997).

En su investigación Niñez, pedagogía y política, Sandra Carli -profesora titular en la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA e investigadora del Conicet- examina las "transformaciones de los discursos acerca de la infancia en la historia de la educación argentina entre 1880 y 1955". En la perspectiva de la autora, de Sarmiento a Eva Perón se construye la "infancia moderna" en la Argentina.

Durante la etapa fundacional de la educación en Argentina impulsada por Sarmiento, el niño fue concebido subordinado a sus padres y docentes, sumiso, sin derechos propios. Entre los años 1890 y 1910, los niños comienzan a diferenciarse de los adultos y entre ellos, diferenciándose tres grupos: los niños pobres, los niños de sectores medios y los niños de la elite. Para cada grupo se delimitaban sus particularidades y acciones, con las políticas correspondientes: los niños vagabundos o las niñas que ejercían la prostitución eran detenidos o internados, mientras que los otros grupos eran escolarizados y normativizados moralmente dentro de las escuelas.

Entre 1919 y 1930, el estado yrigoyenista protagoniza la primera experiencia de democratización del país, que contiene a la vez la modernización del sistema educativo escolar a partir de las innovaciones escolanovistas[8], y la delegación de la institucionalización del menor en

[8] El término Escuela Nueva se refiere a todo un conjunto de principios que surgen a finales del siglo XIX y se consolidan en el primer tercio del siglo XX como alternativa a la enseñanza tradicional y fruto de una nueva comprensión de las necesidades de la infancia. Planteaba convertir al niño en el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que el profesor dejará de ser el punto de referencia para convertirse en

un dispositivo de internación a cargo de asociaciones oligárquicas o religiosas, aunque subordinado a la tutela del estado sobre los menores. La escisión del sujeto de acuerdo a su origen y condición social-familiar adquiere forma durante una etapa democrática. La agudización de esta escisión se produce en una etapa crítica del estado, la de la década del 30', en la cual "deserción escolar" y "miseria social infantil" denuncian los límites y la crisis de la matriz de infancia de la etapa liberal. La preocupación por la infancia abandonada dio lugar a la Primera Conferencia Nacional que en 1933 se ocupó del tema, en la que se propusieron proyectos vanguardistas, aunque no fueran tenidos en cuenta (Carli, 1994).

Posteriormente, el peronismo resignificó la infancia. Carli considera que la preocupación del peronismo por la infancia cristalizó buena parte de las cuestiones en debate y sin resolución de la década del 30, definiendo una “política de infancia” en tanto pieza central de la política estatal. (Carli, 2005). Durante la primera presidencia, las diversas medidas tomadas esperaban dignificar la situación infantil desde el punto de vista social, intentando equilibrar las desigualdades entre los niños de distintos sectores sociales. En el segundo mandato, las acciones estuvieron orientadas a una expresa politización y adoctrinamiento de la relación con la niñez, manifestada en actos públicos, mensajes, textos infantiles, entre otros canales. Interpelados por Eva Perón como los “pequeños descamisados del interior del país” o los “hijos” de los descamisados, los niños pobres fueron destinatarios de un discurso de carácter político: debían convertirse en las vanguardias políticas del futuro.

En contraposición, en la actualidad la lógica de mercado y la globalización se constituyeron aspectos claves para la institución de la niñez de hoy. Con estas nuevas reglas de juego, emerge la categoría de excluido: o se es un niño consumidor o se está afuera del circuito de producción, se es un niño de la calle, excluido de la familia y de la escuela. Según un estudio de la situación Argentina realizado por la Fundación Comparte, El 70% de los niños y jóvenes de Argentina en 2001 vivían en condiciones de pobreza, una cifra alarmante que denota falta, necesidad, desigualdad, y un futuro incierto para una sociedad de riesgo. El ingreso al mundo del trabajo es la marca más clara de la infancia “desrealizada” de nuestro tiempo.

---

un dinamizador de la vida en el aula, al servicio de los intereses y necesidades de los alumnos. En Argentina, la "escuela nueva" se subsumió a los imperativos de un orden conservador durante la década del ´30. Su ideario “comenzó a ser encorsetado por los pedagogos simpatizantes de los gobiernos militares y nacionalistas en una matriz moral y de control disciplinario" (Carli, 2002:233)

Eduardo Bustelo, experto en Ciencias Políticas y Sociales, fundador y ahora ex director de UNICEF, señala que "los cambios a los que fue sometida la sociedad argentina, suponen cambios no solo a nivel de estructuras sociales, sino más bien el impacto en la subjetividad de la gente". En este nuevo contexto político, económico y social donde las mejoras parecen lejanas, los grupos sociales han desarrollado diferentes estrategias de subsistencia.

Sandra Carli admite que hoy "la infancia es un tiempo que los niños recorren cada vez más de manera diversa y desigual en una sociedad atravesada por los procesos de globalización social y cultural y por las políticas neoliberales". Esto permite leer que vivimos en una sociedad fragmentada, deshumanizada, donde el diferente es excluido, queda por fuera de los discursos normativizantes.

Infancia y Medios: Estudios recientes sobre esta relación.

La relación de los niños con los medios adquirió especial interés científico solo a partir de las primeras emisiones televisivas. Estos estudios tenían un carácter fundamentalmente ensayístico o se basan en la realización de encuestas y entrevistas a los receptores y sus padres, por ejemplo para investigar los efectos del medio en los niños. Un estudio clásico de esta línea fue publicado en Inglaterra bajo el título *Television and the child; an Empirical Study of the effects of television on the youngs* por Himmelweit (1958) y Schramm y otros (1965), centrados fundamentalmente en la teoría de los efectos[9] y desarrollados con el propósito de conocer aquello que los niños aprenden de la televisión. Para los autores, la influencia de la televisión podía medirse en el comportamiento, la preferencia por determinados programas, y el grado de violencia manifestado después de la programación.

En 1961 Schramm publicó *Television in the lives of our children* en los Estados Unidos analizando los efectos de la violencia en los medios. Las conclusiones de este estudio moderó aún más la idea de los efectos directos, considerando que los televidentes juegan un rol activo y hacen uso del medio. "Parece claro que para comprender el impacto y el efecto de la televisión sobre los

[9] La teoría de los efectos limitados surgió durante la década de los 40 del siglo XX cuando, en ambientes intelectuales de EE UU, se empezó a difundir la idea de que el efecto de los medios de comunicación en la sociedad no era ilimitado (como postulaba la teoría hipodérmica). La teoría de los efectos, siguiendo fundamentalmente las aseveraciones hechas por Harold Lasswell, supone que la sociedad tiene la capacidad de seleccionar e interpretar los mensajes que los medios emiten. Esta selección estaría sometida a los hábitos de recepción y percepción de cada individuo, limitados por variables psicológicas.

niños debemos, antes que nada, abandonar el concepto no realista de lo que la televisión 'hace a los niños' y sustituirlo por aquel de lo que los niños hacen con la televisión". Una afirmación, esta última, que en tiempos recientes aparece en muchos estudios e investigaciones.

Las décadas de 1960 y 1970 estuvieron marcadas por la internacionalización de la cultura y el desarrollo de la industria cultural. Los jóvenes adquirieron especial importancia como grupo social independiente, y se convirtieron en sector dominante para las economías de mercado, detectándose un gran auge de la televisión y la producción cinematográfica internacional.

Sin embargo, el tema específico de la relación entre la oferta televisiva y el consumo realizado por niños y jóvenes, tiene un fuerte empuje a partir de la década de los ´80 cuando la cuantificación de las audiencias se convierte en una posibilidad técnica que deviene en una fuente de datos hasta entonces inexistente. En ese contexto comienzan a circular discursos que hablan acerca del fin de la infancia o de una infancia posmoderna, como estuvimos planteando en apartados anteriores, fomentados por un contexto de desencanto general y nostalgia por configuraciones sociales anteriores.

En los años noventa, el nuevo resurgimiento de los estudios culturales (de la mano de Martín Barbero y García Canclini en América Latina, por ejemplo) permitieron pensar en las prácticas relacionadas a los medios como consumos culturales. Esto favoreció el análisis de la relación entre infancia y medios desde otra perspectiva.

Sandra Carli –Doctora en Educación- fue una de las precursoras en pensar el tema de la niñez como objeto de estudio en Argentina. En el libro "La cuestión de la infancia" se ponen en relación los campos de comunicación, educación y cultura como "una zona compleja para pensar los fenómenos educativos contemporáneos, caracterizados por las aceleradas transformaciones culturales, tecnológicas y sociales" (Carli, 2003).

En el devenir de sus estudios, ha ido investigado los distintos lugares desde donde se construyen las representaciones de la infancia. Revisando la historia argentina, en los inicios la identidad del niño estaba relacionada con el papel de la familia y la escuela. En la obra de Sarmiento y en la ley 1.420 con el Congreso Pedagógico de 1882, queda claro que las posiciones giraban en torno las afirmaciones de la religión católica y la postura del estado: la niñez como una prolongación de la familia; y por otro lado, la niñez como el germen de la sociedad civil, de la sociedad política futura. Entonces la identidad de los niños estaba en esa vinculación entre la

intervención de la familia (con autoridad de los padres) y el papel de la escuela. Básicamente, el proyecto fuerte de la época era escolarizar a la población infantil. Eso modeló una identidad del niño muy ligada a su lugar de hijo y a su lugar de escolar, de alumno.

Esta investigadora opina que hoy en día habría que revisar esta definición por sectores. Pero en términos generales, los chicos están mucho más institucionalizados que antes, es mucho el tiempo que tienen regulado de actividad, de actividad escolar y extraescolar, sumado a su interacción con los medios de comunicación y el mercado.

Sandra Carli encabezó un proyecto de investigación titulado "Infancia, cultura y educación en las décadas del 80 y del 90 en la Argentina" (UBA-CONICET)[10]. En el marco de este proyecto, trabajaron diferentes docentes de la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA.

En su recorrido por la televisión infantil en Argentina, Valeria Dotro se focaliza en las transformaciones sufridas desde 1960 a 1990[11]. La autora de esta investigación afirma que los niños conforman un público consumidor específico al que se intenta llegar cada vez con más fuerza. Los chicos hoy cuentan con señales, formatos y contenidos específicos. La televisión, junto con otros medios y productos para chicos promovidos para el mercado, comienzan a funcionar como agentes de socialización. Uno de los cambios fundamentales es que el mercado interpela a los niños de un modo diferente de aquel en que lo hacían la escuela y la familia. Para las instituciones tradicionales de socialización el niño era un sujeto incompleto, que debía atravesar por etapas graduales para acceder a conocimientos, saberes y, en definitiva, para convertirse en un sujeto completo, adulto. La diferencia fundamental es que, el mercado, la TV, las nuevas tecnologías, interpelan hoy a los niños como sujetos completos, como sujetos autónomos, poseedores de saberes y activos. El mercado interpela a los niños como sujetos activos en el consumo, es decir como consumidores/clientes.

Por su parte, Viviana Minzi (2006) estudió las representaciones de la infancia en los discursos publicitarios. A través de estrategias documentalistas o instructivas, esta autora asegura que se elide a los mayores de un mundo de niños, pero que sin embargo replica el mundo adulto. El niño aparece como un ser autónomo, pero protegido en el entorno del hogar. Las actividades que

[10] Este proyecto formó parte de la Programación de Ciencia y Técnica de la Universidad de Buenos Aires 2001-2003 y tuvo sede en el Instituto de Investigaciones Gino Germani de la Facultad de Ciencias Sociales, en el Área de Educación y Sociedad.
[11] Televisión infantil *y construcción del niño televidente entre 1960 y1990. Del Capitán Piluso a Chiquititas.*

realizan niños y niñas corresponden a la división sexual del trabajo, y pertenecen a un mondo capitalista de lógica individualista.

Minzi también se focalizó en el impacto que tiene el mercado sobre las concepciones de infancia imperantes en nuestro tiempo, considerándolo un agente socializador más. Todos los objetos y productos pensados para los niños se convierten en artefactos simbólicos, en tanto "los más pequeños no solo gastan dinero y consumen productos sino que organizan muchas de sus actividades a partir de ellos y construyen conocimiento acerca del entorno y edifican su identidad" (Minzi, 2003). La televisión, y el cine también, construyen relatos, cuentan historias, presentan personajes y proponen valores que pueden tomar vida fuera de la pantalla, con los objetos que pueden adquirirse en el mercado. Estos marcos de referencia hablan actualmente de chicos astutos, rápidos, independientes, que superan las capacidades de los adultos, quienes a su vez, pierden autoridad.

Mariana Bernal, otra de las investigadoras, se dedicó puntualmente a las representaciones de la niñez en las películas de los noventa. Los filmes constituyen lugares pedagógicos que interpelan a los niños y niñas, y por esta razón, la autora considera relevante analizar los filmes en su instancia de producción. Ella detecta que se caracterizan por la homogeneización de las cuestiones de género, etnia y clase de los sujetos representados, así como una estereotipación tradicional en los aspectos de género: la masculinidad hegemónica se opone las figuras de madre, hija, cuidadora. Asimismo, estos niños aparecen "adultizados" en sus hábitos, lenguajes, y vestimenta.

Este recorrido por las diferentes investigaciones recientes en nuestro país nos permite reconocer aspectos comunes en todas ellas: las representaciones de la infancia se van transformando de acuerdo a los cambios sociales, políticos, culturales de nuestro país, en correspondencia con los cambios globales. La identidad de la niñez se construye en relación con diferentes actores sociales, en función de los discursos que hablan sobre ellos.

Como desarrollamos hasta este punto, la infancia es un objeto discursivo; es decir, está moldeada por discursos diversos: científicos (psicológicos, médicos, pedagógicos) y también por discursos político-legales, morales, mediáticos. Hoy tenemos un régimen global de producción de la infancia, que tiene una organización discursiva muy compleja.

Los filmes de productoras multinacionales y distribución mundial se unen a esta discursividad intrincada para hacer sus aportes a la cuestión de la representación de la infancia. Es preciso

desentrañar sus mecanismos, entendiendo que son parte de la construcción de un concepto social, y de la construcción de las subjetividades de los propios sujetos niños.

Por estas razones, el presente trabajo pretende analizar los filmes de animación, protagonizados por niños, más vistos en Argentina, en un período de fuerte crisis política, económica y social. ¿Qué pasaba con la infancia en ese período? ¿Qué representaciones de ella se veían en las pantallas de los cines nacionales? ¿Los filmes extranjeros mostraban una infancia similar a la que presentaban los filmes autóctonos? ¿El contexto nacional tan particular afectó nuestra manera de ver la infancia? ¿Podemos hallar continuidades o divergencias con algunas de las conclusiones de los estudios anteriores?

III- CONTEXTO DE ANÁLISIS

Período 2000-2005. Un "pantallazo" de la situación.

"Un niño no se cría solo. Tiene casi siempre familiares y vive dentro de un contexto particular. (…) el niño se encuentra sumergido en una situación histórica, política, económica y social determinada".

Fundación Comparte, 2003.

Mundo globalizado.

La globalización de los medios de comunicación y sus productos nos plantea la importancia de revisar la oferta en un escenario particular de construcción y deconstrucción de los procesos identitarios.

"Vivimos en un mundo globalizado", una frase harta conocida pero que debería revisarse todas sus implicancias.

La globalización es la abundancia de relaciones globales que favorecen la percepción del mundo como un todo. Es una percepción espaciotemporal fundada en la aceleración del ritmo de vida y la superación de barreras territoriales. Esta comprensión del mundo está sustentada básicamente por la globalización de la economía capitalista y las prácticas culturales, por ejemplo el cine y la televisión.

Chris Barker entiende la globalización en términos de la economía capitalista internacional, el sistema estado-nación, el orden militar internacional, y el sistema de información global.

En el aspecto económico, un número relativamente pequeño de empresas transnacionales dominan las redes globales de producción y el consumo. Así, la mitad de las mayores unidades económicas del mundo están constituidas por un centenar de empresas que representan un tercio y la mitad de la producción mundial. Además, se realizan transacciones financieras en cualquier momento del día gracias a las comunicaciones electrónicas, sin mediaciones de ningún estado en particular. Se trata de una economía a escala planetaria desarrollada de modo desigual.

Un ejemplo de esto es Walt Disney The Walt Disney Company, la mayor compañía de medios de comunicación y entretenimiento del mundo. Fundada el 16 de octubre de 1923 por los

hermanos Walt y Roy Disney, con el paso del tiempo se convirtió en uno de los estudios más lucrativos de Hollywood. En el año 2005 tuvo ganancias de 31 mil millones de dólares estadounidenses. Cotiza en la bolsa de Nueva York la clave NYSEIS y está listada dentro del DJIA (Dow Jones Industrial Average).

Pero no debemos suscribirnos solo a los términos económicos de la cuestión. Podemos identificar importantes procesos culturales globales. Por ejemplo, el cosmopolitismo es la forma de vida por excelencia en Occidente, al mismo tiempo que múltiples culturas son accesibles a través del cine, la televisión, Internet o como mercancías en los centros comerciales.

Retomando los planteos que realiza Barker, uno de los puntos principales de la homogeneización cultural es el alcance global del consumismo capitalista que implican y profundizan su reproducción. "Así, según Robins (1991), la homogeneización se debe ver ante todo como la difusión del capitalismo y la cultura occidentales" (Barker, 2003).

No obstante, este autor explica que el hecho de que el discurso imperante provenga del Norte, la globalización no es simplemente un proceso de homogeneización, en tanto las fuerzas de fragmentación e hibridez son igualmente poderosas. Lo demuestran los movimientos étnicos, los cambios tecnológicos constantes, las transacciones financieras, las diferentes imágenes mediáticas y los conflictos ideológicos.

Barker asegura que las metáforas de la incertidumbre, la contingencia y el "caos" están sustituyendo a las de orden, estabilidad y sistematicidad. Las tendencias de homogeneización y heterogeneización son igualmente fuertes y caracterizan el modo de vida actual.

En este sentido, "lo global" y "lo local" son las dos caras del mismo proceso de globalización. Los flujos culturales globales no deben entenderse como determinaciones lineales, sino como una serie de condiciones solapadas y caóticas de las que participan el cine y la televisión, por ejemplo.

La televisión y la producción de filmes globales operan más allá de las fronteras de las naciones-estado en cuanto tecnología, propiedad, distribución de programas y audiencias. Esto implica que los flujos de discursos y representaciones culturales plantean cuestiones de poder y de identidad cultural.

La meta principal es la búsqueda de beneficios, lo cual exige la constante producción de nuevas mercancías y nuevos mercados. Es por ello que numerosas empresas se fusionan con vistas a emprender las inversiones necesarias para incidir en el mercado mundial.

En los años setenta se estudiaron las lógicas de desterritorialización y se pusieron en evidencia las estrategias de los macrosujetos como los Estado-Nación o los organismos multinacionales. En las décadas siguientes se atendieron las lógicas de reterritorialización, los procesos de negociación y las realidades singulares, haciendo hincapié en las resistencias y apropiaciones. Mattelart explica que en América Latina "estos análisis han suscitado interrogantes originales sobre la articulación entre las culturas populares y la producción industrializada de la cultura" (Mattelart, 1995).

Es necesario reconocer la fuerte influencia de los filmes extranjeros en nuestro país, que compiten de manera desigual con las producciones locales, en cuanto a presupuestos económicos, aspectos de distribución y difusión. Asimismo, deben reverse rever las continuidades en las representaciones y las rupturas que se proponen desde lo local frente a una producción pensada con destino global.

Contexto nacional. Economía, política, medios, cine.

La crisis social argentina desencadenada a partir del desguace del Estado y la aplicación de políticas neoliberales en la década de los ´90 generó profundos procesos de devastación y expulsión social, provocados por la pobreza y la sociedad polarizada.

El estudio sociológico realizado por la española Fundación Comparte en 2003, sobre la situación de la Infancia en el período de nuestro interés, revela que el 30% de la población se repartía más de la mitad de la riqueza del país, mientras que el 70% de los chicos y adolescentes era pobre en 2002.

Para tener una visión global de la situación del país, se transcriben a continuación los datos provenientes del estudio de la Fundación Comparte:

DATOS GENERALES (Fuentes: INDEC | MINISTERIO DE ECONOMIA)

Población: 36.223.947 - Mujeres: 18.556.073 (51,2%) Varones: 17.667.874 (48,8%)

Pobreza: 57,5 % del total.

Población Activa: 14.336.000 –

Ocupados*: 11.828.000 (82,2%) - Desocupados: 2.508.000 (17,8%)

Asalariados sin jubilación 44,2% - Indigencia 27,5% - Subocupación 19,9 - Desocupación 17,8%.

* Incluyen planes sociales de empleo.

EDUCACIÓN (Fuentes: MINISTERIO DE EDUCACION | UNESCO)

10% de analfabetismo

10.422.350 Alumnos (primarios y secundarios) - 633.253 Docentes

Gasto promedio anual por alumno: $ 1.312 No universitario/ $ 1.887 Universitario

Deserción escolar: 3 de cada 10 alumnos abandonan la escuela primaria.

6 de cada 10 alumnos abandonan la escuela secundaria.

NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (Fuentes: INDEC | UNICEF | MINISTERIO DE SALUD)

7 de cada 10 niños y adolescentes del país son pobres. El 37,6% es indigente.

22,0% de los niños entre 5 y 14 años trabaja. De los que trabajan, el 58% no asiste a la escuela.

Salud: En 2001 murieron 11.110 niños antes de cumplir el primer año de vida. Son evitables 6 de cada 10 de esas muertes. La anemia por deficiencia de hierro afecta al 50% de los niños menores de dos años.

BIENES Y SERVICIOS (Fuente: COMISIÓN NACIONAL DE COMUNICACIONES)

Celulares: Hay en todo el país 6.566.740 celulares en funcionamiento. Según estos datos, tienen celular 2 de cada 10 personas.

Internet: Se calcula que hay alrededor de 4.000.000 de usuarios. Tiene conexión a Internet 1 de cada 10 personas.

Consumo: Líneas telefónicas: Instaladas: 8.690.203. En servicio: 7.727.314. Teléfonos públicos: 138.664. TV por cable: 2.191.286. Prod. Automotriz: 159.401

Es necesario comprender los procesos que derivaron en la crisis más grave de nuestro país, teniendo como resultado una sociedad profundamente desagregada.

En 1970, Argentina contaba con 20 millones de habitantes y menos de 2 millones de pobres. Para 2003, con menos de 37 millones de personas, en el país existían 20 millones de pobres. Esta desigualdad tan profunda comenzó a gestarse a partir de la dictadura militar de 1976 que fomentó la inversión financiera y permitió la desindustrialización y el consecuente desempleo. Posteriormente, el gobierno de Carlos Menem continuó con un proceso de transformación del

Estado nacional, que implicó el desguace de las empresas estatales, la transferencia de la gestión de la educación y salud a las provincias y su empeoramiento, y la participación de grupos privados que evadieron impuestos y transfirieron fondos al exterior.

Sin embargo, el gasto público aumentó. Se incrementaron las subvenciones a las empresas privatizadas y el pago de intereses de la deuda externa. El sistema financiero argentino terminó colapsando.

En este contexto, el gobierno de Fernando De La Rúa nunca pareció estar a la altura de las circunstancias, ni entender los reclamos sociales. Así, cuando el ex ministro de economía Cavallo decretó las medidas bancarias conocidas con el nombre de "Corralito" reteniendo los fondos bancarizados, la clase media se unió a las protestas populares que venían manifestándose en las calles, dando origen a los "cacerolazos" y "escraches" a los bancos. El 19 y el 20 de diciembre de 2001 se sucedieron los hechos más impactantes, causando la renuncia de Cavallo primero, y De la Rúa al día siguiente.

En términos relativos, Argentina fue el país que más se empobreció dentro de América Latina. Este proceso fue la consecuencia, como se dijo antes, de la reestructuración económica iniciada en 1976 y signada por el predominio de las políticas neoliberales que supusieron el aniquilamiento de la relativa homogeneidad de la sociedad argentina, cambiando la morfología social. La desigualdad social y geográfica constituye una problemática estructural, la cual no escapa a la realidad del resto de América latina: 6 de cada 10 niños hasta 17 años pertenece a los dos quintiles más pobres de la población, que concentran menos del 14 por ciento del total de ingresos producidos en el país.

Según la Encuesta Permanente de Hogares realizada en 2001, cuando la paridad cambiaria era de 1 peso a 1 dólar, "casi 5 millones y medio de personas vivían con menos de 1 dólar por día, y el 10% más rico, 2400 millones, vivía con 95 dólares diarios". En mayo de 2002, del total de menores pobres e indigentes prácticamente el 40% se concentraba entre los 6 y 12 años, el 30% entre 13 y 18 años, y casi el 29% tenía hasta 5 años. En mayo de 2003, los más ricos ganaban treinta veces más que los pobres.

Cuando Néstor Kirchner asumió la presidencia en 2003, el 57% de la población era pobre. El aumento de la pobreza se explica por el alto desempleo y la caída salarial ante la fuerte inflación posterior a la devaluación. En este sentido, Kirchner prometió políticas que fomentaran el empleo,

desplazar a los funcionarios sospechados de corrupción, y revisar los contratos de concesión de las empresas públicas privatizadas.

Efectivamente, a partir del 2003 se registró una reactivación económica que mejoró los niveles de ingresos y empleo. A partir de 2004, se percibió un descenso generalizado de la pobreza en todas las ciudades, pero se mantuvieron diferencias entre las regiones.

Podríamos mencionar en este apartado la Asignación Universal por Hijo (AUH), aprobada por decreto presidencial, como una política social que se presentó como superadora de los planes de transferencia de ingresos focalizados que se implementaron a partir de los años 2001-2002, para paliar los efectos de la crisis económica y social en sectores de mayor situación de vulnerabilidad social. En este sentido, la medida se sitúa en el marco de un nuevo paradigma de la política social de infancia gestado especialmente del 2003, de "protección ampliada" de la infancia, donde el Estado recupera su papel protector y su rol indelegable como nivelador de inequidades en un país federal.

En este contexto, podemos pensar que una sociedad donde el 66% de los menores es pobre debe corresponderse también con un cambio de mirada sobre la infancia. Y un cambio de la experiencia de infancia, para los propios chicos. Por esta razón, resulta interesante revisar los filmes nacionales y extranjeros para la infancia de mayor audiencia en el período 2000-2005.

Consumos infantiles en Argentina.

Buckingham sentencia que "los niños pasan más tiempo con medios de diversos tipos que el que destinan a cualquier otra actividad aparte de dormir" (2007). Al ambiente saturado de los medios tradicionales se suman ahora las tecnologías digitales[12]. Sin embargo, estos nuevos medios retoman las formas de la cultura infantil y juvenil ya existentes y construyen a partir de allí. No reemplazan a los anteriores sino que se suman al rango de opciones disponibles.

El autor explica que esa convergencia de medios está impulsada por imperativos comerciales. "El marketing estratégico es ahora la norma: los programas de televisión, por ejemplo, están

[12] Las tecnologías digitales están dirigidas principalmente a un mercado infanto-juvenil pero que al mismo tiempo, distan de estar al alcance de todos por igual. Así, puede hablarse de 2 tipos de brechas: una brecha digital intergeneracional, en cuanto a acceso y calidad en el acceso, generando diferencias entre las prácticas de uso y apropiación; y una "brecha digital generacional" (Buckingham, 2007, 106), puesto que los niños que se han criado conviviendo con los medios digitales viven, en apariencia, en un mundo diferente del de sus padres, que crecieron con la televisión.

vinculados a películas, libros, historietas, videojuegos, juguetes, ropa y otras mercancías" (2007). Como podemos notar, la cultura infantil no está vinculada a un medio específico sino que cruza las fronteras entre textos, formas mediáticas y mercancías.

Estas afirmaciones nos llevan a revisar el contexto que pretendemos analizar en este trabajo. La Encuesta Nacional sobre los consumos culturales de los chicos en la Argentina realizado en hogares con hijos entre 11 y 17 años durante el otoño de 2006, encarado por el Ministerio de Educación, refleja que el 65% de las personas entrevistadas accedieron al cine.

En cuanto a la exposición a los medios, se detallaron varios puntos: Un chico

- Ve entre 2 y 3 horas de televisión por día
- Escucha entre 2 y 3 horas de música por día
- Usa la computadora de 1 a 3 días por semana
- Está conectado a Internet entre media y una hora
- Lee 1 a 3 libros por año
- Lee el diario una vez por semana
- Ve de 1 a 4 películas en el cine por año.
- No va al teatro.

Como conclusión, en el estudio se explica que un chico pasa aproximadamente 6 horas por día con los medios.

Estas dimensiones también pueden verse detalladas por nivel socio-económico, en porcentajes sobre el total de la muestra:

	Mayores recursos	Menores recursos
Más de 4 hs. de TV por día	15%	35%
Más de 3 libros por año	50%	30%
Ningún libro	5%	25%
3 a 6 veces al cine por año	70%	30%
4 a 8 videos por mes	30%	10%
Escuchan música por radio	30%	90%
Escuchan música por PC	70%	30%
4 a 7 días por semana de PC	70%	15%

Cuando se les preguntó a los niños cómo eligieron sus consumos culturales, respondieron que lo hacen por recomendación de amigos, adultos o por comentarios en la escuela, o bien, porque conocen o gustan del contenido.

IV- CORPUS FÍLMICO Y GUÍA DE ANÁLISIS

"El mundo de los dibujos animados es el de nuestra imaginación (…), los mundos de los sueños, del color, de la música, del sonido y, sobre todo, del movimiento".

Walt Disney, s. f.

¿Por qué reflexionar sobre las textualidades cinematográficas?

El cine nos proporciona una "idea del mundo", un acercamiento a una sociedad y época particulares. De acuerdo a los planteos de Angenot, no tiene sentido sólo analizar la cosa impresa sino que deben considerarse los films como parte del discurso social de una época. En este sentido, todos los textos son un testimonio del horizonte de decibilidad legítimo acerca de la sociedad. (Angenot, 1998).

Como mencionamos antes, el filme propone un contrato de lectura: el polo productor imprime en el filme una intencionalidad que sólo puede ser aceptada en un determinado contexto de uso. Pensamos el filme como una representación discursiva múltiple mediante la cual es posible prescribir prácticas, hacer presente imaginarios, revisar y evaluar experiencias vividas, marcar los límites de lo decible.

En cada momento histórico existe un discurso social que enmarca, limita y posibilita las formas de decir, las formas de relatar. Discurso social es todo lo que se narra y argumenta, y las reglas discursivas y tópicas que organizan el decir y sus formas. Un relato es el testimonio de una época "como resultante sintética e interdiscursiva" (Angenot, 1984).

Las imágenes enmarcadas en la pantalla son ficcionalizaciones respecto de aquello que llamamos "realidad", del mundo de la vida cotidiana. Entonces, todo film ficcional o documental puede ser considerado un documento histórico producido en un contexto determinado, un testimonio del mundo simbólico e imaginario característico del momento de producción.

Pero es necesario tener presente que los significados están delimitados por la manera en que se estructura el texto; y que estos significados no son inequívocos sino polisémicos ya que el texto está estructurado de manera predominante, conducente a un significado preferido.

Las audiencias por su parte, interactúan con el texto a partir de sus expectativas y anticipaciones, que son modificadas en el transcurso de la lectura para ser desplazadas por nuevas proyecciones. El texto guía al lector, y los sentidos generados son resultado de la reproducción de significados conocidos y otros nuevos a partir de las incertidumbres y narrativas del texto.

Al considerar un film como un texto de análisis, se debe entender que se relaciona con su contexto de producción, en una interacción comunicativa que le brinda cohesión y coherencia, y que no puede entenderse sin intencionalidad.

Acordando con la propuesta de Miriam Goldstein, docente de la UBA dedicada al estudio de las representaciones de los jóvenes en las producciones cinematográficas, un filme podría ser definido como:

> "una representación discursiva múltiple mediante la cual es posible prescribir prácticas, hacer presente imaginarios, revisar y evaluar experiencias vividas, marcar los límites de lo decible –ya sea que dicho producto los respete o bien que, deliberadamente no, altere marcas de lo socialmente aceptable, y sea considerado entonces como un transgresor" (Goldstein, 2008).

Además, todo texto se relaciona con textos que lo preceden. Esto puede detectarse en muchos filmes que remiten a otras producciones, a través de la ironía o la parodia. Y al mismo tiempo, suponen ciertas competencias de la audiencia, apelándola y buscando complicidad.

Los discursos forman parte de y conforman (a su vez) ciertos imaginarios y verosímiles acerca de la sociedad en general, y los grupos representados en particular. Rescatando las palabras de Miriam Goldstein, "a través de los imaginarios sociales, una sociedad se percibe, se divide, construye sus finalidades, vale decir, constituye su identidad. Son a la vez, el lugar donde se representan los conflictos (…)" (Goldstein, 2008).

Corpus de análisis.

Como venimos argumentando, los medios de comunicación en general y el cine en particular, crean mundos posibles, representan, narran historias de personajes, acercan valores, crean marcos de referencia y sentido. Los productos de las industrias culturales crean escenarios, plantean objetos, definen deseos y significados. Todo ello adquiere materialidad en el afuera, cobra sentido en la vida cotidiana, en los consumos, las acciones, los discursos, las vestimentas, los productos.

Considerando el período de crisis más reciente de nuesrto país, nos preguntamos: ¿cómo se representaba a las infancias en los largometrajes estrenados? ¿La crisis repercutió en las imágenes que se mostraban? ¿Había diferencias notorias respecto de las representaciones extranjeras? ¿Qué experiencias de las infancias se hacen presentes en la pantalla grande?

Entonces, para conformar nuestro corpus de análisis rastreamos los filmes animados infantiles estrenados durante el período 2000-2005.

A continuación, seleccionamos aquellos que en su argumento cuentan con la presencia de **niños como principales protagonistas**, ya sean humanos o no. Entendemos que en los filmes animados no siempre aparecen humanos sino diversos personajes que los encarnan –como animales u otros- y los representan. Este es nuestro especial punto de interés, en tanto se trata de producciones destinadas a una audiencia infantil que hablan sobre ella.

Asimismo, tuvimos en cuenta solo las **películas de animación**. El cine animado ocupa un lugar especial dentro de los filmes destinados a los más pequeños, consagrándose como un género fuertemente atractivo y taquillero entre el público infantil. La principal cualidad de este tipo de filmes es su posibilidad de inventar otros mundos, otras realidades. Como vimos anteriormente, las historias animadas suponen una invitación a la fantasía, el juego y la imaginación (centrales en la etapa de la infancia), pero al mismo aluden constantemente al mundo real implicando formas de ver e interpretar la realidad. Allí radican su potencia y sus especificidades que pretenderemos analizar.

Adicionalmente, sumamos la variable de la **cantidad de espectadores** para poder acotar aún más la cantidad de filmes y tornarlo un corpus posible dentro del marco de esta tesina. Con este objetivo, seleccionamos los filmes animados más vistos de cada año.

Y para poder analizar semejanzas y diferencias entre las representaciones foráneas y las representaciones nacionales, se seleccionaron **dos filmes por año** considerando su nivel de audiencia: **el filme extranjero y el filme argentino** con mayor cantidad de espectadores[13].

A continuación se presenta la grilla de filmes seleccionados, según los criterios mencionados.

Año	Películas	Origen	Productora	Estreno	Espectadores
2000	Stuart Little	EE.UU.	Columbia Pictures	27 de enero	688030
	Los Pintín al rescate	Arg.	Patagonik Film Group	13 de julio	154000
2001	Anteojito y Antifaz	Arg.	Prod. García Ferré	5 de julio	195528
	Monsters Inc.	EE.UU.	Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures	6 de diciembre	1141000
2002	Lilo y Stitch	EE.UU.	Walt Disney Pictures	18 de julio	859270
	Dibu 3	Arg.	Patagonik Film Group	18 de julio	240800
2003	Buscando a Nemo	EE.UU.	Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios	30 de mayo	1948993
2004	Patoruzito	Arg.	Patagonik Film Group	8 de julio	2101810
	Los Increíbles	EE.UU	Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures	2 de diciembre	1604000
2005	Chicken Little	EE.UU.	Walt Disney Pictures	8 de diciembre	744000

A partir de este listado, podemos esbozar algunas primeras observaciones:

- En los años 2003 y 2005 no existieron filmes nacionales que presentaran personajes niños (humanos o animales) como protagonistas de los argumentos.
- Todos los filmes extranjeros que predominaron en cantidad de espectadores provienen de Estados Unidos, si bien había otras ofertas extranjeras.
- Los filmes estadounidenses en casi todos los casos consiguieron mayor audiencia que los argentinos en el mismo año. La única excepción la logró *Patoruzito*.

[13] Cabe resaltar que la crisis económica y social que afectó nuestro país durante el período de análisis causó la caída de la cantidad de producciones nacionales y de espectadores que asistieron a las salas.

- Los estrenos de los filmes infantiles se realizaron predominantemente en el receso escolar invernal, o bien en vacaciones de verano.

Aspectos para el análisis

La familia y las instituciones modernas fueron perdiendo peso, aunque no protagonismo. Si bien la escuela ya no ocupa un lugar central en la vida de los niños, no deja de ser un espacio sumamente necesario para la conformación de sus identidades y su sociabilidad. Sin embargo, en la actualidad, el mercado en alianza con los medios construyen el mundo material y simbólico infantil. Retomando palabras de Buckingham, la infancia se encuentra atravesada y definida por los medios, así como por la inmensa variedad de mercancías que constituyen la cultura del consumo. (Buckingham, 2007).

Debemos olvidarnos del paradigma vacunador, enfoque apocalíptico que consideraba que debíamos diseñar estrategias para protegernos de los mensajes mediáticos; así como también debemos olvidarnos del paradigma instrumental centrado en la incorporación de las tecnologías para su manipulación como recursos pedagógicos y adquisición de competencias. Más bien habría que inclinarse a favor de una perspectiva semiótica y socio-cultural crítica, que abogue por la incorporación reflexiva de los lenguajes y herramientas mediáticas, equiparando los distintos productos culturales, y asumiendo su contribución a la realidad social mediante su representación.

Roger Chartier explica que "la significación se construye y la realidad es producida" y representada en los distintos textos y producciones culturales, mediante principios de clasificación y organización que gobiernan la producción. La realidad es representada en la instancia de producción. Pero su sentido no es estable, universal o fijo, sino que las producciones están investidas de significaciones plurales y móviles, construidas en el reencuentro entre una proposición y una recepción. Según el autor, hay una tensión entre las normas y convenciones, y la capacidad inventiva de los individuos o de las "comunidades interpretativas", en tanto grupos que comparten sentidos.

¿Cómo logramos que los filmes, objetos de consumo y placer, se transformen en objeto de estudio cuando resultan "naturales y familiares"?

El Instituto Británico de lo Audiovisual (BIF) desarrolló aspectos ejes que pueden ser utilizados en el análisis de cualquier producto mediático. Estos aspectos son amplios, sin límites demasiado estrictos, mutuamente imbricados y condicionados, ofreciendo la posibilidad de incorporar diferentes grupos de categorías para el tratamiento y estudio de los productos mediáticos.

- **AGENCIAS.** ¿Quién comunica qué y para qué? Quién produce los documentos; funciones en el proceso de producción; economía e ideología; intenciones y resultados. Implica averiguar quién habla en cada mensaje. Es necesario indagar quiénes son los dueños de ese medio, la historia de sus producciones, los roles en su interior, la naturaleza de sus mensajes.
- **GÉNEROS.** ¿Qué tipo de texto es? Diferentes medios; formas; géneros; cómo se relaciona la clasificación con la comprensión. Clasificaciones posibles que permiten agrupar los mensajes. Se deben reconocer las normas genéricas que ayudan en la interpretación. La cuestión se complejiza cuando hay hibridación.
- **LENGUAJES.** ¿Cómo sabemos lo que significa? Maneras en que los medios producen significados; sistema de códigos y convenciones que permite producir significados y estructuras narrativas. Aspecto en constante movimiento y evolución. No solo ligado al código, sino que atañe a la presentación del mensaje, y la producción misma de significado. Modos en que se utilizan los colores, la iluminación, los planos, los enfoques, la música, los silencios, los ruidos.
- **AUDIENCIAS.** ¿Quién lo recibe? Cómo se identifican y construyen las audiencias; cómo se llega a ellas; cómo las audiencias eligen los documentos, los consumen y responden a ellos. Las audiencias no son receptoras pasivas sino que resignifican los mensajes. Los públicos son recortados cada vez más en función de ciertos gustos e intereses. El destinatario se construye.
- **TECNOLOGÍAS.** ¿Cómo se produce? De qué tecnologías se dispone; qué suponen en el proceso de producción y en el producto final. A partir de qué tecnología particular se generó el producto. Modifica en sí mismo el mensaje y su significación. Las tecnologías aportan cada vez mayor nitidez y complejidad a las imágenes. Para analizar un filme debe leerse más allá de la superficie de las acciones de los personajes o la trama. Las innovaciones tecnológicas siempre han tenido peso en la esencia del arte

cinematográfico; esto nos obliga a distinguir los filmes y directores que han entendido el potencial de la tecnología cinematográfica en la creación de nuevas realidades.

Conceptos para el análisis.

Las películas que se nos ofrecen a través del cine no solo se convierten en entretenimientos de la vida diaria, sino que también nos brindan visiones del mundo en que vivimos. Así, podríamos hablar de un rol pedagógico (en sentido amplio) de las producciones culturales en tanto representan la vida en sociedad, generan significaciones, remiten a memorias, fomentan determinados valores, establecen distinciones entre nosotros y otros.

A continuación, se proponen algunos conceptos importantes para deconstruir las representaciones de la infancia en función de las categorías detalladas, para conocer las implicancias de los mensajes mediáticos sobre nuestras percepciones. De igual modo que advertimos anteriormente, estos conceptos no están aislados sino en recíproca interdependencia.

- **REPRESENTACIONES:** Evidencia una diferencia entre el mundo real y el mundo mostrado (aunque podría decirse que no hay reales, sino siempre representaciones a partir de mediaciones). La representación supone algo que viene a ocupar el lugar de otra cosa: un objeto, una idea, una persona. Al mismo tiempo, es una presentación pública, donde lo ausente se vuelve presente. Los medios re-presentan el mundo de una determinada manera, desde un punto de vista, intentando estructurar la comprensión en una determinada manera. La realidad se selecciona, se asimila y se construye en el discurso. Y se comparte en una comunidad. La representación social vincula a los sujetos con su pertenencia socio-cultural, contribuyendo al conocimiento del mundo y apuntando a la construcción de una realidad común.
- **ESTEREOTIPOS**: El estereotipo es una representación simplificada, recurrente, que jerarquiza y valoriza ciertas características. Su circulación está asegurada por tener cierto asidero en la realidad. Son "creencias compartidas relativas a las características personales, por lo general, rasgos de personalidad, pero también con frecuencia comportamientos de grupos de personas" (Amossy y Pierrot, 2001).

- **IDENTIDAD**: Una "imagen que cada quien se da a sí mismo" en función de otras imágenes. Es una construcción co-producida. La identidad colectiva se subjetiviza y se expresa en "yo". Siempre supone, como condición de emergencia, la intersubjetividad. La identidad emerge y se afirma solo en la medida en que se confronta con otras identidades en el proceso de interacción social.
- **VALORES**: Aquí se juega la relación del individuo con la sociedad. Detrás de cada mensaje hay una ideología que lo sostiene, jerarquizando determinadas cualidades y no otras.

Guía de Análisis.

Para poder estudiar el corpus fílmico construimos una lista de aspectos que pretenden orientar la observación de los filmes y facilitar su análisis.

En primer lugar, se procederá al análisis de estos ítems en cada filme, entrecruzando las categorías de análisis anteriormente descriptas - agencia, tecnología, género, lenguaje y audiencia que nos permitan dar cuenta de las representaciones/ estereotipos/ identidades/ valores.

Cabe aclarar que los análisis individuales de cada película se reponen en el Anexo por título, para no extender el cuerpo de este trabajo. Nuestra prioridad es encontrar los puntos sobresalientes de cada uno de ellos a efectos abocarnos a un análisis comparativo.

Por último, se revisarán las similitudes y diferencias entre los filmes, atendiendo también al origen nacional o extranjero de los mismos para realizar un análisis comparativo exhaustivo. De esta manera, se pretende concluir si existen continuidades o diferencias en las representaciones de la infancia entre todos los filmes analizados, y cuáles son las características que se proponen sobre ella.

REVISIÓN DEL FILME

- Ficha técnica
- Datos de exhibición: fecha, espectadores
- Notas/Entrevistas

GUÍA DE ANÁLISIS

Los niños:

La individualidad:

¿Qué saberes demuestran acerca del mundo? ¿Son ingenuos, inocentes, astutos o pícaros?
¿Manifiestan confianza en sí mismos o son inseguros?
¿Cuáles son sus deseos e intereses? ¿Cuáles son sus problemáticas, sus miedos?
¿Qué ámbitos/lugares recorren?

La relación entre niños:

Lo propio y lo diverso.
¿Cuál es el grupo de pares? ¿Cómo se conocen? ¿Aparecen otros con los que no se relacionan?
¿Se integran con otros diferentes? ¿Cómo se presentan las cuestiones de género?

Consumos.
¿Qué lugar ocupan los medios y las tecnologías en sus vidas?
¿De qué hablan entre ellos? ¿Qué actividades generan? Juegos/objetivos/planes

La relación con los adultos:

¿Cómo es la relación intergeneracional? ¿Con qué adultos se relacionan? ¿Cómo se presentan los roles familiares?
¿Predominan relaciones de obediencia o desobediencia? ¿Los niños dependen de los adultos para sus acciones/decisiones, o se muestran independientes?

¿Son relaciones asimétricas o simétricas? ¿Cercanas o distantes?

¿Los niños requieren la protección de los adultos, o prefieren manejarse de forma autónoma?

El conflicto:

¿De qué manera se resuelve el conflicto: individual o colectivamente? ¿Quiénes actúan? ¿Sucede con éxito o fracaso? ¿Cuál es su nivel de decisión/protagonismo para resolver el conflicto?

V- LAS INFANCIAS EN LOS FILMES NACIONALES Y EXTRANJEROS. Análisis comparativo.

"Los dibujos animados hacen más que entretener. Plantean modelos sociales y culturales, legitimándolos o desaprobándolos, establecen patrones de belleza, de familia, de éxito y de fracaso, de amistad, de género, y establecen relatos sobre procesos históricos en el nivel mundial".

Camarda, 2008.

Historias, agencias, producciones y super-producciones.

Para analizar las representaciones de la infancia creemos crucial conocer cuáles son las industrias que ofrecen sus productos en el mercado cultural. Las agencias persiguen diversos objetivos e intenciones según sus ideologías y la estructura de sus economías internas. Estas diferencias de origen arrojan resultados disímiles. El inglés Robert Ferguson, dedicado al estudio de la educación en medios de comunicación, explica que el concepto de agencia pretende explicar "quién es el propietario del medio e implica investigar qué alcances tiene la propiedad y el control de un medio en cuanto a los efectos sobre la naturaleza de los mensajes que produce ese medio" (Ferguson, 1997).

Nuestro corpus fue conformado por las películas animadas infantiles más vistas durante el período 2000-2005, una nacional y una extranjera por año. Al respecto debemos notar que los filmes foráneos son todos estadounidenses, en su mayoría producidos por Walt Disney Studios en asociación con Pixar Animation Studios. En lo que respecta a los locales, sobresale Patagonik Film Group y las asociaciones con los canales de televisión.

Este predominio de los grandes monstruos de la industria nos habla de la importancia de la economía. Los costos de producción de un filme de animación son enormes, y solo pueden ser afrontados por grandes industrias del entretenimiento, muchas veces asociadas con varias productoras, distribuidoras, y cadenas televisivas que intervienen en diferentes momentos del proceso: guión, trabajos de preproducción, rodaje, animación, montaje y post producción, distribución, publicidad y comercialización.

El tiempo dedicado a la producción y las tecnologías utilizadas responden a los recursos

económicos con los que cuentan las agencias y son las variables principales que influyen directamente en la calidad visual del producto final.

Por ejemplo, podemos referir a las películas surgidas de la colaboración entre Walt Disney y Pixar Animation Studios. La producción de *Monsters Inc.* se extendió por cuatro años, invirtiendo tiempo de investigación en ciudades industriales (para recrear el escenario) y dinero en tecnologías informáticas de animación que pudieran lograr efectos de realidad en los pelos, pieles, colores y luminosidad de los monstruos. Por su parte, *Buscando a Nemo* tardó casi tres años en estrenarse, debido al tiempo destinado en el estudio del mundo submarino y el desarrollo de tecnologías que pudieran simular el entorno acuático con partículas, burbujas, reflejos y haces de luz solar. De igual manera, *Los Increíbles* significó el filme de mayor duración, con casi el triple de platós de otras películas animadas. Los integrantes del equipo técnico se inscribieron en cursos de anatomía para poder desarrollar los personajes humanos e invirtieron grandes sumas de dinero en crear nuevos software que les permitieran crear cuerpos con músculos y movimientos verosímiles.

Estos grandes éxitos fueron parte de un acuerdo de Disney para distribuir cinco películas de Pixar hasta 2007, compartiendo los beneficios al 50%. Pixar Animation Studios ya era afamado por ser un estudio del norte de California especializado en imágenes generadas por ordenador muy aplaudido por su habilidad técnica y sus dotes narrativas[14].

Además, estas empresas invierten en la producción de historias completamente nuevas. La mayoría de los filmes extranjeros que analizamos surgieron a partir de ideas originales de los directores o guionistas. Estos realizadores se basaron en sus propias experiencias de niñez (*Monsters Inc.*) o sus impericias como padres para idear argumentos basados en la familia (*Lilo y Stitch*, *Buscando a Nemo* y *Los Increíbles*).

Este es un ítem más que refiere a la inversión de la agencia en la generación de contenidos. Pixar es una productora que apuesta a la innovación en todo sentido, ofreciendo novedades tanto en las tecnologías como en los personajes. Así, las películas de esta asociación obtuvieron los mayores números de taquilla de este corpus[15].

El caso de *Chicken Little* habla más bien de un estilo particular de la agencia Walt Disney

[14] Para hacer películas con imágenes generadas por ordenador como las de Pixar, Disney construyó un estudio digital de 70 millones de dólares. «Dinosaurio» (2000) fue la primera película de Disney con imágenes digitales, pero aunque fue alabada por sus efectos digitales, la crítica cinematográfica la ridiculizó por la debilidad de sus diálogos y su trama.

[15] Desde luego, las promociones y campañas de marketing son otro factor crucial para generar la expectativa del público y la asistencia a las salas.

Pictures: gran parte de los clásicos están basados en cuentos provenientes de la tradición oral y de la literatura, adaptados posteriormente a la pantalla grande, manteniendo el título original en la mayoría de los casos. El origen de esta historia reside en una vieja fábula, convertida también en un cortometraje animado con el mismo nombre en la década de los cuarenta. Es paradójico que este relato tan antiguo haya constituido el primer film animado enteramente por computadora por la nueva compañía de animación de Walt Disney, después de finalizado el pacto de coproducción de cinco películas con los estudios de Pixar. Definitivamente responde a la tradición de la agencia, rescatando las narraciones tradicionales, porque ella misma como agencia constituye una tradición de la cultura del entretenimiento.

En el panorama nacional las cosas difieren un poco. Todas las películas analizadas tuvieron su origen en productos culturales anteriores: Los Pintín comenzaron siendo series televisivas cortas en las tandas de otros programas en la década de los noventa; Anteojito y Antifaz publicitaban productos de distintas marcas en los años sesenta; *Patoruzito* devino de una historieta que comenzó a principios de siglo XX; y Dibu era la figura central de una comedia familiar a fines de la misma centuria.

Habiendo conquistado las emociones de las audiencias, todos estos personajes ya tenían asegurada su presencia en el imaginario de las personas. Las productoras pretendieron capitalizar sus inversiones estrenando largometrajes que retomaran estas historias e hicieran frente a las grandes producciones extranjeras en las salas del cine.

La mayoría de estas películas nacionales estuvieron desarrolladas por Patagonik Film Group, productora argentina líder en Latinoamérica y aliada de diversas empresas mediáticas según lo requirieran las historias. En algunos casos, hizo acuerdos con Artear Argentina y Pol-ka Producciones. Para otras producciones, se asoció a Telefé. Además, hizo pactos con otras empresas como Buena Vista Internacional que asegurara la distribución de los filmes más allá de las fronteras locales.

García Ferré Producciones, por su parte, solo se dedicó al desarrollo de largometrajes de su propia autoría. No obstante, esto no le impide concretar pactos de producción, difusión y distribución con Walt Disney y Buena Vista Internacional en diferentes oportunidades para hacer frente a sus competidoras, reponer los gastos y obtener ganancias.

Para todos estos casos argentinos, notamos las debilidades de las empresas cinematográficas locales, que deben competir con las *majors* internacionales. Los recursos humanos y técnicos son

muchos menos, y las posibilidades creativas reducidas. Por ejemplo, *Patoruzito* estuvo a cargo de 120 personas y demoraron un año y medio en terminarla; mientras que *Buscando a Nemo* abocó a 180 personas por 3 años. Podríamos esbozar que esta es una de las razones por las que los estudios argentinos apelan a la estrategia de animar personajes ya conocidos televisivamente que les aseguren un relativo éxito de taquilla.

De todas maneras, es preciso aclarar que si bien las historias narradas pueden ser originales o basadas en relatos preexistentes, todas ellas refieren al propio presente adaptando las referencias a las infancias. Representadas de modos diferentes, todas ellas adquieren sentido para las audiencias que compran su entrada y apuestan a disfrutar de la película.

¿Socialización primaria?: la centralidad de la familia.

Al preguntarnos por las relaciones de los niños con los adultos resulta inevitable encontrarnos con las relaciones al interior de los hogares.

La familia es la figura moderna por excelencia, en su formato nuclear como más comúnmente se la conoce. Es relevante entonces descubrir que todos los filmes infantiles analizados presentan la familia como la unidad social mínima que contiene a los más pequeños e implica los lazos más importantes en sus vidas.

Esta institución social está ligada fuertemente a los valores pregonados por la Modernidad. Según antropólogos y sociólogos, la Reforma Protestante en el siglo XVI permitió entender la familia por fuera de su carácter religioso, enmarcándola en el ámbito del derecho civil e incluyendo la función de cuidado de la infancia en su seno. Como mencionáramos antes en este trabajo, los cambios en la esperanza de vida y las posibilidades de trabajo tras la Revolución Industrial generaron que los menores adquirieran mayor valor en términos de protección por parte de los adultos.

La UNESCO –la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura- en su documento *Participación de las familias en la educación infantil latinoamericana* (2000) escribió que la familia debe ser "entendida como espacio de cuidado de niños y niñas, de preocupación por su bienestar, y el infante como un ser distinto del adulto, con características propias".

Remitiéndonos al corpus fílmico analizado, podemos decir que cuatro de las diez películas retratan familias típicas como protagonistas centrales de la trama, siendo dos nacionales y dos

extranjeras. Para los casos locales, debemos referirnos a *Los Pintín al rescate* y *Dibu 3*.

Los Pintín al rescate relatan las aventuras de una familia para rescatar a su hija que fue secuestrada y llevada a una isla misteriosa. El hijo menor de ocho años llamado Ito es un personaje travieso, que busca aventuras. Si bien es obediente, sus constantes ironías respecto de su padre demuestran cierta distancia ante su autoridad. Así, sus pequeñas travesuras desencadenan su apresamiento por parte de los malvados de la isla. Sus actitudes desenfadas lo ponen en peligro, y decantan su necesidad de ser liberado por su padre.

Por su parte, *Dibu 3* refiere a una familia cuyo hijo menor es un dibujo. Se presentan diversas dificultades debido a esta condición física del menor: Dibu quiere salir del encierro del hogar para encontrar amigos en el mundo. Pero los padres se muestran incomprensivos y argumentan que debería sentirse feliz de tener una familia que lo quiere, por ser esto "lo más importante en la vida". Estos padres no escuchan sus necesidades, pretenden limitarlo.

Ante la negativa de sus padres, Dibu pide ayuda a su abuelo para salir del hogar de incógnita y conocer a su amigo Martín –a quien contactó a través de Internet-.

A pesar de ello, Dibu se muestra igualmente obediente y respetuoso de sus padres, pidiendo permiso para realizar la misión que le encarga el gobierno. Acata las órdenes y se preocupa por no defraudar a nadie en su misión.

No obstante, este film presenta una particularidad: Dibu es el único capaz de salvar a la humanidad, mientras que sus padres y el resto de los adultos lo miran actuar a través de una pantalla. Se enaltece la figura del pequeño como capaz de realizar acciones heroicas dignas de admiración, insospechadas por sus progenitores.

Es pertinente destacar en ambos filmes la presencia de la figura del "abuelo". Tanto en *Los Pintín al rescate* como en *Dibu 3* estos abuelos cumplen la misma función: no invisten roles de autoridad, sino que se comportan como pares, aliados en sus travesuras. Quizás esto mismo explica que ambos abuelos terminen metidos en problemas junto a sus nietos. Atilio (en *Dibu 3*) es apresado por los militares que descubren su intromisión en la misión a Marte. Y Fierro (en *Los Pintín al rescate*) es atrapado por el malvado Tarjat para experimentar con él y otros animales de la isla.

Los padres son finalmente quienes rescatan a sus propios niños y a sus padres, que podríamos denominar como "adultos infantilizados" ya que no responden a su rol como autoridad frente a los pequeños.

Asumimos que la presencia de personajes abuelos en sendos filmes responde a una cuestión cultural local, ya que en nuestro país se enaltece la figura del abuelo como alguien cercano a los niños, de quienes se espera que mimen a sus nietos y los consientan. En los filmes, Dibu e Ito se refugian en estos abuelos, buscando afecto y condescendencia. No son considerados importantes por sus conocimientos, sino más bien por las ventajas que pueden brindarles en la concreción de sus deseos.

Al respecto, la antropóloga cultural estadounidense Margaret Mead acuñó el concepto de "cultura cofigurativa" para explicar las sociedades donde no hay una imagen clara del pasado sino que todo está regulado por el comportamiento de los camaradas. Los abuelos ya no cumplen el rol que otrora tuvieran como regentes de los comportamientos y pensamientos de los hijos y nietos. "Cuando los abuelos están ausentes o pierden su capacidad de control, es posible que los jóvenes desprecien ostentosamente las pautas adultas o adopten una actitud indiferente respecto de ellas" (Mead, 1980).

Por otro lado, podemos referirnos a los casos extranjeros de *Stuart Little* y *Los Increíbles*.

Stuart Little es un pequeño roedor adoptado por una familia de clase media compuesta por padre, madre e hijo George, de unos nueve años. Stuart vivía en un orfanato y toda su corta vida estuvo soñando y anhelando una familia que lo adoptara.

La relación de Stuart con su hermano se presenta tensa desde el inicio, debido a que George no acepta la diferencia de especie y cuestiona la decisión de sus padres en adoptar un ratón. No obstante, en el marco de la casa familiar que brinda un espacio de armonía, el niño y el roedor comienzan a forjar una relación de pares, cuasi amigos, donde comparten intereses y aflicciones. Los padres se mantienen atentos a ellos, los cuidan, los protegen, e incitan a que se relacionen como hermanos. Pero parecen ajenos a sus sentimientos y pensamientos en tanto se mantienen ocupados con sus labores.

Los Increíbles es una película sobre una familia de superhéroes. Todos los integrantes tienen dones especiales, incluido el hijo menor Dash, de unos nueve o diez años. Este filme presenta el dilema de los padres ocupados y frustrados con sus ocupaciones diarias, lo cual les impide ver la importancia de compartir sus vidas con los niños y los deseos que éstos tienen.

Dash desafía varias veces la autoridad de sus padres y profesores, aunque esto no amerita considerar que sea un niño independiente o desobediente. Todo lo contrario, este pequeño busca la comprensión y el reconocimiento de sus progenitores. Al mismo tiempo, necesita de la

protección de los mayores cuando se encuentra en peligro junto a su hermana.

Cuando terminan sus aventuras, Dash expresa que ama a su familia a la cual denomina "super". Se siente feliz porque logró conectarse con sus padres, demostrar sus habilidades y ser reconocido por primera vez en ello.

No obstante, esta unidad nuclear típicamente entendida como madre, padre e hijos no se corresponde exactamente con las familias representadas en el resto de los filmes.

Tres de las seis películas extranjeras presentan familias monoparentales o disfuncionales. Chicken Little es hijo único de un padre que ha quedado viudo, al igual que Nemo. Y Lilo es una pequeña niña que ha quedado bajo la tutela de su hermana mayor[16]. En todos los casos, la muerte parece ser el único recurso válido para explicar la ausencia, eludiendo otras causas como separaciones de los matrimonios o viajes al exterior.

El padre de Chicken Little añora la presencia de su esposa y asegura que la comunicación con su hijo fluiría mejor con su presencia en el hogar. Buck el Gallo no comprende al niño, porque no logra entablar un diálogo con él. No obstante, el pollito insiste en intentar sorprender a su progenitor para que éste se sienta orgulloso. Desea entablar una mejor relación basada en la comunicación.

Este filme es especialmente crítico de respecto de los adultos: ningún padre o ciudadano del pueblo de Oakey Oaks comprende las experiencias que transitan los menores. Desconocen sus preocupaciones y no comprenden cuando se las comentan.

No obstante, los padres demuestran ser capaces de todo a la hora de proteger a sus hijos en peligro. Así, los extraterrestres invaden un planeta para buscar al pequeño perdido, mientras que Buck logra entender a su hijo y expresarle su confianza cuando comprueba que tenía razón sobre las señales que venían del cielo.

De igual manera, Nemo expresa una relación conflictiva con su padre Marlín. El pez payaso enviudó antes del nacimiento del pequeño. Esta situación traumática del inicio, sumado a una deficiencia en la aleta, provocan que el padre subestime las capacidades de su hijo, sobreprotegiéndolo e inhabilitándolo a vivir sus propias experiencias.

Nemo se agobia por esta relación y desafía la autoridad de Marlín. Como consecuencia de su

[16] A esto podemos agregar la extraña relación entre Bu y Sully (Monsters Inc), que asimila la relación de un padre con su hija. No sabemos nada de la existencia de los padres de la niña, pero ante la desolación y vulnerabilidad de ella, Sully asume un rol protector brindándole afecto y cuidando de su integridad.

desobediencia, Nemo es atrapado por unos humanos que nadaban en el arrecife.

En su travesía para recuperar a su hijo, Marlín se cruza con otros seres que le presentan un modo de vivir diferente. Así, Crush y Chiqui –unas tortugas marinas- exhiben un modelo de relación de padre e hijo basada en la confianza y el aliento.

Por su parte, Lilo y Nanny son dos hermanas huérfanas que viven juntas en la casa que era de la familia. Nany desempeña el rol de madre, cuidando de la pequeña, trabajando y realizando las tareas del hogar. Desde luego, su función presenta muchas dificultades por ser una joven mujer a cargo de una niña pequeña.

Lilo se muestra desafiante y muchas veces desobediente con los mandatos de su hermana. Sin embargo, esta niña demuestra todo el tiempo su necesidad de ser protegida y mimada. Así, cuando se siente sola o afligida, ella recurre a los brazos de su hermana, que la escucha y la arrulla.

Ante la ausencia de una figura paterna, el novio de Nany y un trabajador social las observan de cerca. El trabajador social Bubbles exige orden a la relación mientras que David –el novio- aporta contención y apoyo.

Llegando al final feliz de la película, se nos presentan algunas postales familiares, donde Lilo, su hermana, el novio, y Stitch parecen conformar una familia típica como el fin último deseado. Durante toda la trama se enfatiza justamente en el concepto de "Ohana" que significa "Familia que nunca te abandona ni te olvida". Claramente, la familia ocupa un lugar central para la niña, que desea sentirse amada y contenida en su núcleo.

En contraste, dos de los filmes nacionales no hablan de familias monoparentales sino de ausencia total de padres.

Anteojito vive con su tío en un departamento alquilado, en claras condiciones de carencia. Su tío se dedica a realizar experimentos científicos, buscando alguna fórmula mágica que los ayude a mejorar su situación económica.

El pequeño admira la tenacidad de su tío, y está convencido que conseguirá éxito en su empresa. Para ayudar a este adulto y subsistir, Anteojito sale a trabajar vendiendo globos y se ausenta de la escuela porque no tiene tiempo ni dinero. El tío es incapaz de resolver esta situación. Finalmente, otros adultos tientan al pequeño con ideas de éxito y lo explotan haciéndolo cantar en eventos alrededor del mundo.

Por su parte, Patoruzito convive con su hermano menor, una niñera y el capataz de la estancia. Desde pequeño se le han enseñado las tradiciones de sus antepasados y se le ha encargado una

misión que cumplir. Patoruzito respeta el mandato impuesto y supera todas las pruebas necesarias para liderar a su pueblo.

Ambos niños no tienen familias, pero admiran y respetan a los adultos. Cumplen con las tareas encomendadas, trabajan y se esfuerzan para no defraudar las expectativas de los mayores. En términos de Narodowski, podemos referirnos a estas infancias como instancias "desrealizadas". Este concepto refiere a las infancias excluidas de las tecnologías de la información y marginadas de las experiencias sociales que implican juegos y diversión porque deben trabajar para subsistir, convirtiéndose en seres independientes y autónomos.

Anteojito y Patoruzito pueden entrar claramente en esta categoría. Anteojito trabaja desde pequeño para abastecer el hogar, mientras que Patoruzito encara una travesía que le permite convertirse en cacique y luchar por su pueblo tehuelche. Estos personajes no despiertan sentimientos de ternura o cuidado. Podríamos conjeturar que la ausencia de los padres ocasiona severas marcas en los niños, que ya no pueden atravesar sus infancias bajo un manto de protección y amparo sino que deben enfrentar por sí solos las dificultades del mundo.

No obstante, detectamos en la mayoría de los estos ejemplos la necesidad de protección de los menores, cubierta siempre por los adultos de la familia. A pesar de la falta de admiración por sus progenitores y las constantes actitudes desafiantes, los niños acuden a sus padres para sentirse seguros y a salvo de los peligros.

La familia se torna el ámbito primordial para el desarrollo de la infancia, bajo normas y límites endebles que son cuestionados por los más pequeños. No obstante, ellos reclaman ser escuchados y requieren la protección de los mayores ante las vicisitudes de la vida.

Acordando con las afirmaciones de algunos autores como Tiramonti y Bustelo, podemos decir que la familia se ha ido transformando al influjo de la lógica capitalista y su tendencia globalizadora, en una dinámica de "destradicionalización" que afecta su rol (Bustelo, 2007). Creemos que podemos cerrar este apartado citando una reflexión de Guillermina Tiramonti:

> "Esta nueva familia es sin duda más débil en la transmisión de mandatos, no porque la composición heterogénea que ahora reviste impida este mandato, o porque las relaciones emocionales y la democratización de la intimidad obligue a una horizontalidad reñida con la transmisión cultural, o porque el discurso "psi" no incluya mecanismos de regulación, sino simplemente porque las familias viven la experiencia del cambio cultural y de una sociedad de riesgo que exige lecturas particularizadas de la realidad y construcción

> individualizada del futuro. Algunas de estas familias se han adaptado a esta sociedad de riesgo y apuestan a la creatividad de sus hijos para el despliegue de estrategias y trayectorias innovadoras para abordar un futuro siempre cambiante". (Tiramonti, 2005).

No obstante ello, creemos que la familia sigue cumpliendo un rol importante en la vida de los niños, cumpliendo su función de socialización primaria. Si bien no transmiten a sus hijos una determinada visión del mundo sino que se han flexibilizado y los han liberado a sus propias elecciones, en los filmes queda evidenciado que la familia como institución se torna el marco desde el cual los niños salen al mundo. Los padres son aquellos contra quienes los niños se oponen, se rebelan, se definen a sí mismos. Al mismo tiempo, el seno familiar es un lugar de protección y seguridad. Los padres son quienes reconocen a sus hijos cuando realizan buenas acciones o encaran actos inteligentes y heroicos. En contraposición, los hijos suelen sentir el deber de no defraudarlos y actuar de la manera esperada.

En los filmes donde la familia no aparece constituida típicamente por todos sus miembros, la infancia se ve truncada o dificultada. Estos es lo que analizamos para los casos de *Patoruzito*, *Anteojito y Antifaz*, y *Lilo y Stitch* como ejemplos de las dificultades que implica la ausencia de los padres: una niñera, un tío, o una hermana asumen los roles de tutores, pero a menudo se visualizan las dificultades de cumplir los papeles que no les corresponden. Los niños sufren y atraviesan una infancia diferente respecto de aquellos que nacen en el seno de familias nucleares. Incluso, en los casos de Patoruzito y Anteojito, como vimos, los menores viven una infancia "desrealizada".

La escuela, una institución moderna relegada.

La escuela es la institución educativa por excelencia de la modernidad, asociada al conocimiento que producen las ciencias y portadora de la promesa de progreso.

La escuela tuvo sus orígenes ligados al desarrollo del capitalismo y el Estado Moderno. La función de la escuela era formar ciudadanos e influir en la formación de las subjetividades de las nuevas generaciones. Para alcanzar sus objetivos sociales, era necesario e imprescindible el disciplinamiento de los alumnos, preparándolos para su integración en la sociedad en su conjunto y desarrollando su función utilitaria que sería luego aprovechada por la economía capitalista.

El nacimiento de esta institución está ligado a la a la conformación de los Estados Nación y la

concepción moderna de infancia. Todo ese grupo de menores era susceptible de ser moldeado. Los niños eran separados del seno del hogar para ser instruidos en un espacio físico cerrado, aislado, creado a tales efectos. La familia, el Estado e incluso la Iglesia eran los aliados de la escuela, mientras que los niños sumisos, obedientes y sin conocimientos acataban las órdenes de sus mayores. La escuela, a través de un régimen meritocrático, aseguraba la inserción laboral y el ascenso en la escala social de los estratos más bajos.

Este discurso se ve reflejado en la película nacional *Anteojito y Antifaz. Mil intentos y un invento*. El tío Antifaz promete a su sobrino que cuando tengan un poco de dinero, él podrá asistir a la escuela, estudiar y convertirse en médico o científico. Mientras tanto, las obligaciones económicas impiden a Anteojito concurrir a clases: debe trabajar en la calle para conseguir dinero y comida. Esta realidad no nos resulta ajena, sino que es parte de la vida diaria de miles de niños de la calle o pertenecientes a familias indigentes de nuestro país, visibles en las calles.

Asimismo, un oficial de policía se alarma cuando ve a Anteojito vendiendo globos en la feria local para ganarse la vida. El agente argumenta que nadie debería permitir que ningún niño se "malogre" así, sino que debería estar estudiando en la escuela.

Debemos recordar que *Anteojito y Antifaz* es un film originariamente estrenado en 1972, y reeditado para su reestreno en 2001. Si bien ambos momentos del país pueden caracterizarse como de crisis económica y social, muchas cuestiones sociológicas se modificaron en el período intermedio. Esta diferencia temporal nos permite inferir ciertos desfajes entre las referencias a la realidad de nuestro país. El tío Antifaz valora la escuela de un modo que nos resulta anacrónico a principios del siglo XXI.

En la actualidad, estos discursos y promesas se han visto cuestionados y resquebrajados, en un contexto de crisis general de las instituciones. Algunos teóricos afirman que vivimos en la era de la posmodernidad, enmarcada por la caída de los Grandes Relatos, la falta de fe en el progreso, el imperio de la estética sobre la ética, la idea del fin de la historia y la muerte de las ideologías.

La escuela responde a una condición histórico-cultural particular, que ha cambiado de manera abrupta y radical. Frente a este contexto, Tadeu Da Silva nos invita a pensar: "La escuela es una institución moderna. ¿Qué hacemos con ella en la época posmoderna?". (Tadeu Da Silva, s. f.).

Ello se ve reflejado en la ausencia prácticamente total de alusiones a la escuela en los filmes para la infancia de los años 2000.

Exceptuando la mínima referencia en *Anteojito y Antifaz* que comentamos previamente,

ninguno de los filmes nacionales aluden o muestran el ámbito escolar como un lugar que transiten los niños. Esto es sumamente alarmante a la hora de pensar el lugar de esta institución en el panorama argentino. Todo parece indicar que hoy en día son mucho más valorados los conocimientos y las experiencias que los pequeños puedan adquirir por fuera de la escuela: Dibu conoce a sus amigos y se informa a través de Internet, utilizando una computadora; por su parte, Patoruzito valora la tradición oral y las enseñanzas que sus ancestros han legado en el pueblo tehuelche; por último, Ito se aventura en el mundo junto a sus padres y su abuelo, guiado por sus instrucciones o mandatos.

Para el caso de los filmes extranjeros, nos encontramos con un panorama similar: *Monsters Inc.*, *Lilo y Stitch* y *Stuart Little* no hacen referencias a la escuela ni presentan imágenes de sus instalaciones como ámbitos de permanencia de los menores. Para el caso de *Stuart Little* solo sabemos que el pequeño George se ausenta todas las mañanas de su hogar para cumplir su deber de estudiar, pero no sabemos cómo se comporta en clases, qué profesores tiene, cómo es la escuela, o qué relación entabla con sus compañeros.

En cambio, cuando observamos las imágenes del orfanato donde vive Stuart antes de ser adoptado, vemos que es un lugar gris lleno de niños alborotados, todos uniformados. Cada uno de ellos tiene su cama en una gran habitación donde interactúan y juegan bajo la mirada de un tutor, representado bajo una estética arcaica y descolorida. Esta infancia es encerrada por no tener una familia que los albergue en la sociedad, y por eso mismo son anónimos, todos iguales.

Si nos referimos a *Lilo y Stitch*, la niña Lilo parece que no va a la escuela pero en cambio, asiste a clases de baile hawaiano. Allí se relaciona con otras niñas de su edad (aunque sea de modo conflictivo), y con su profesor. La pequeña llega tarde y toda mojada a la clase porque viene de nadar, denotando cierto desinterés por los límites pero enfatizando su gusto e interés por este saber de su cultura.

Estas observaciones nos permiten advertir la importancia que adquieren los saberes extracurriculares. Jesús Martín Barbero explica al respecto que "el más claro desordenamiento que introducen los medios audiovisuales y las tecnologías digitales es des-ubicar y des-centrar el saber de su doble confinamiento en el espacio de la escuela y en el tiempo del aprendizaje escolar" (Barbero, 2000). Hoy en día, una gran parte de los saberes más valorados socialmente ya no pasan por la escuela sino que circulan en la cotidianeidad y en el contacto con los medios de comunicación.

Tenti Fanfani declara que "ya estamos lejos de la "escuela templo" guardiana de "valores indiscutibles y sagrados". Los docentes ya no definen su vocación en términos de "misión", "sacerdocio" y "apostolado", sino como compromiso ético-moral con las nuevas generaciones. La escuela ha perdido, asimismo, el monopolio de la inculcación de la cultura legítima. Los valores circulan también por fuera de ella y lo hacen de modo cada vez más intenso a través de múltiples y poderosas instancias" (Tenti Fanfani, 2008).

En este contexto, como analizamos en el apartado anterior, la familia nuclear moderna ha modificado sus relaciones internas y su lógica funcional. Así, la escuela ha perdido su máximo aliado.

Esta sentencia puede verse ilustrada en una escena de *Los Increíbles* donde se presentan al director de la escuela, un profesor, la madre y su hijo pequeño Dash reunidos en una sala.

El niño es acusado de haber colocado chinches en el asiento del maestro. No obstante, la madre y el director le exigen pruebas contundentes de su denuncia. En la filmación que presenta el profesor como prueba de la actividad "ofensiva" de Dash, podemos ver todos los alumnos sentados en sus escritorios en filas, mirando hacia adelante. Todos están en silencio, sin interacciones entre ellos, pero el único que se mueve es Dash, sin ser percibido. Es llamativa la quietud del aula, en contraste con la velocidad del niño fuera de ella.

Si bien Helen y Dash saben que es culpable, ninguno de los dos admite la mala actitud del niño frente a la autoridad docente. Ante esta negativa, el profesor gana la desconfianza del director de la institución e incluso, es tratado como un loco fuera de sus cabales racionales.

Así percibimos el descrédito que sufre la institución y sus figuras, que no logran acomodarse al nuevo contexto de las familias y los niños. El sociólogo argentino Tenti Fanfani escribe que "en el marco de una crisis generalizada de las instituciones, tanto la escuela como la familia han dejado de funcionar como el soporte que garantizaba la legitimidad de los maestros. Librados a sus propios recursos, ellos deben ganarse día a día un lugar de respeto y reconocimiento" (Tenti Fanfani, 2000).

Buscando a Nemo, en cambio, valoriza el lugar del docente y la escuela en la vida de los pequeños. Nemo se muestra ansioso por asistir a su primer día de clases porque tiene muchas ganas de saber sobre la vida en el mar: cuántos años tiene una tortuga, cómo es un tiburón o cómo es la supervivencia del océano. "Primer día de escuela, primer día de escuela", grita Nemo al despertarse por la mañana. La escuela es el lugar del conocimiento y la relación entre pares.

Cuando llega al lugar acompañado de su padre, Nemo comienza a hablar con otros chicos de su edad. Ellos le explican a Nemo que el profesor los llevará de excursión y les hablará sobre diferentes aspectos sobre el mundo. Todos parecen admirar a este profesor que se gana el respeto de los pequeños y basa su autoridad en un saber que motiva a los pequeños. Como afirma Tenti Fanfani, consideramos que este docente buscó su propia estrategia desde el lugar de los intereses de los más pequeños, para brindarles un conocimiento significativo y le restituyan la autoridad pedagógica.

Por último, nos queda mencionar el film *Chicken Little*. El pequeño pollito tiene un grupo de amigos con quienes comparte sus días de escuela, y sus tiempos libres fuera de ella. La visión que nos presenta este filme es bastante detallista, mencionando varios aspectos.

Durante las horas de clases, todos los alumnos permanecen sentados en sus pupitres. El profesor dicta la clase en el frente, aunque a sus alumnos no les interese demasiado lo que dice. Además, el profesor reprende a Chicken Little cuando llega tarde al aula, y lo envía a dirección por este motivo, sin entender la causa de su retraso.

Posteriormente, en la clase de gimnasia, el docente de educación física les encarga la tarea de ejercitarse, poniendo el cuerpo en movimiento. En esta situación se ven claramente las divisiones de grupos de pares, donde algunos son amigos y otros son completamente contrapuestos, al punto de generarse conflictos y entredichos.

Cuando el profesor no los mira, estos pequeños aprovechan para hablar por celulares y leer revistas de su interés, habilitando que sus saberes extracurriculares y consumos se inmiscuyan en la institución "por la puerta trasera".

Como podemos deducir entonces, si bien la escuela se tornó arcaica y ya no ocupa un lugar central en la vida de los niños y jóvenes en tanto no aporta conocimientos relevantes en sus vidas, no deja de ser un espacio sumamente necesario para la conformación de sus identidades y su sociabilidad. Aunque perdió el monopolio en la transmisión de conocimientos, sigue siendo un lugar de socialización entre pares.

Diferentes modos de ser niño. Diversidades y lazos de amistad, en grupos reducidos.

La autora mexicana Rossana Reguillo Cruz, doctora en Ciencias Sociales, explica que los jóvenes y los niños comienzan a hacerse visibles más concretamente en la segunda mitad del siglo XX, a raíz de la reorganización económica por las vías industrial, científica y técnica, la oferta y el

consumo cultural y el discurso jurídico. Estas tres aristas permitieron considerar a los menores como sujetos activos, con intereses, identidades, modos de estar juntos, consumos y prácticas que los definen y constituyen. Estos niños y jóvenes ya no pueden ser definidos "en tránsito" hacia un futuro, sino que para ellos el mundo está anclado en el presente.

En los filmes observados se construyen universos que rodean a los niños, personajes con los que interactúan, circunstancias que requieren sus acciones. En esta sección analizaremos estos elementos para intentar dar cuenta cómo se representan los intereses y preocupaciones de la infancia, y cómo se muestran las relaciones entre niños.

Ignacio Lewkowicz, historiador y filósofo argentino, escribe que:

> "resulta interesante pensar que para ver cómo piensa un niño hay que ver cómo piensa un niño entre niños, no por evitar la presencia intimidatoria del adulto, sino porque el sujeto del pensamiento niño no es este o aquel chico, sino lo que componen en el vínculo. (…) es en las interacciones que las subjetividades se van configurando". (Lewkowicz, 2004).

En los filmes que constituyeron nuestro corpus podemos rastrear algunas de estas cuestiones, en los lazos que forjan los niños protagonistas con sus pares. No obstante, una cuestión común a todas las películas, tanto extranjeras como nacionales, es que las relaciones de los personajes con otros chicos de su edad se dan mayormente entre dos o, bien, un número reducido de integrantes. Es decir, todos los textos audiovisuales analizados presentan pocos amigos de los protagonistas, elidiendo alusiones a formaciones grupales.

En los cuatro casos que conforman el conjunto nacional, podemos señalar que la relación entre pares se consuma de a dos: Ito de la familia Pintín inicia una amistad con Leopardito a quien conoce sorpresivamente en la isla y se atreven a recorrerla manejando un vehículo; Anteojito mantiene conversaciones en la calle con su amigo Buzoncito, cuando ambos salen a trabajar, y de ese modo se animan a seguir adelante a pesar de las dificultades; Dibu conoce a Martín a través de un chat por Internet y luego trasladan su amistad a la vida diaria, compartiendo juegos para más tarde salvar a la humanidad con sus conocimientos informáticos; por último, Patoruzito sostiene una relación con un chico porteño llamado Isidoro, quien va a visitarlo al campo en ocasión de su cumpleaños y lo acompaña en su misión de convertirse en cacique.

Esta socialización entre pares es fundamental para el proceso de construcción de subjetividades e identidades. Para todos estos niños, el vínculo les permite compartir aventuras,

expresar sus deseos, poner en común ideas, hablar sobre sus alegrías o angustias, referir a los adultos, resolver problemas y divertirse juntos. Por ejemplo, cuando Patoruzito e Isidorito descansan junto a un lago mantienen una conversación sobre sus ideales. Patoruzito expresa que lo que más desea es convertirse en líder del pueblo tehuelche para cumplir con la tradición de sus antepasados, mientras que Isidorito le habla de vivir la vida sin presiones, disfrutando de fiestas, ganando dinero y conociendo chicas. Estos discursos construyen las identidades de cada uno, definiéndose por oposición y por historias personales. Para citar otro ejemplo diferente, Dibu y Martín hablan sobre tecnología y se divierten jugando juntos con el perro robot que tiene el humano en su habitación. Este gusto en común los une y les permite profundizar su relación.

En cuanto a los filmes extranjeros, el panorama se presenta un poco diferente. En algunos casos, la relación entre pares no se torna profunda ni prospera. Las escasas escenas exhiben relaciones circunstanciales e incluso superficiales, de corta duración.

La niña Bu se pierde en la empresa Monsters Inc. y termina topándose con un grupo de monstruitos de su mismo tamaño. Ninguno de ellos habla claramente por lo que sus interacciones se reducen a balbuceos y miradas. La niña repite una palabra constantemente y el resto de los pequeños la repiten. Este encuentro está supervisado por una niñera, que los vigila y cuida hasta que llega Sullivan y se la lleva.

Por su parte, Nemo interactúa con tres pececitos que asisten a la misma escuela. En su diálogo, la pulpita Perla lo anima cuando él les habla de su aleta defectuosa alegando que ella también tiene un tentáculo defectuoso. A su vez, los otros peces lo incitan a nadar más allá del límite del coral en contraposición con los mandatos de su padre. Estos niños son importantes en la vida del pequeño porque le presentan una visión del mundo alejada de los miedos y preocupaciones de su padre sobreprotector. Esta interacción dura unos pocos minutos, hasta que son interrumpidos justamente por su padre Marlin.

En la película *Los Increíbles*, llama la atención que Dash jamás interactúe con otro niño. Si bien lo vemos en ámbitos sociales como la escuela o una competencia de atletismo para niños, este pequeño jamás entabla una conversación con ninguno de sus pares. Pareciera que el lazo con sus padres y hermanos es el único interesante o válido en su vida.

La excepción a la regla la encarna el film *Chicken Little*. Este pequeño pollito está siempre rodeado de sus tres amigos. Juntos conforman un grupo identificado como los "feos" o "impopulares" dentro de la escuela a la que asisten. Quizás esta característica adversa sea la que

favorezca la unidad y la lealtad entre ellos frente a las adversidades. Se apoyan mutuamente, se escuchan y se acompañan. Este filme valoriza fuertemente los lazos de amistad y solidaridad entre pares, siendo el único caso dentro del corpus.

En otros casos, esta relación entre pares se exhibe conflictiva para la autoestima de los niños, y hasta nociva para la integridad física.

El pequeño George, del film *Stuart Little*, no tiene amigos humanos sino que su única relación se basa en el vínculo con su hermano roedor adoptado. Al presentarte en un evento de pequeños veleros, la interacción con otro chico no resulta positiva. El chico lo burla haciendo hincapié en que perderá la competencia porque es un "niño llorón". Esto afecta la autoestima del niño, que se enoja y se siente incapaz de ganar la competencia.

Lilo intenta forjar amistad con sus compañeras de baile hawaiano pero ellas la rechazan por su forma de ser. Es una niña huérfana y solitaria, aparentemente de pocos recursos porque no tiene una muñeca como el resto de las niñas ni tampoco un triciclo. Ellas le dicen que es "rara", y la dejan de lado. Este ejemplo nos permite encontrarnos con la sinceridad y crueldad de la que a veces pueden ser protagonistas los chicos. En consecuencia, Lilo se siente sola y reza para conseguir un amigo que no la abandone.

Este tipo de relaciones conflictivas podemos encontrarlo también en dos casos nacionales. Por un lado, Patoruzito se opone a un grupo de tres chicos tehuelches que aborrecen la idea de que él se convierta en cacique porque no comparten sus ideales de honestidad y rectitud. Por el otro, Anteojito se enfrenta a dos niños mayores que lo cuestionan por vender globos en la feria y se burlan de su tío científico.

A partir de estos ejemplos, podemos reflexionar sobre las identidades de los niños, conformadas siempre intersubjetivamente: "La identidad resulta de transformar un dato en valor. No es lo que uno realmente es, sino la imagen que cada quien se da de sí mismo. (…). La identidad emerge y se afirma solo en la medida en que se confronta con otras identidades en el proceso de interacción social" (Giménez, 1992).

A todo lo que venimos exponiendo, podemos agregar que las diferencias entre los niños radican fundamentalmente en las imágenes que se forman de sí mismo y los valores que cada uno de ellos sostiene, en base a los cuales accionan y reaccionan. Al respecto, el sociólogo Gilberto Giménez explica que los códigos y valores compartidos permiten la interacción entre los individuos, constituyendo las reglas convencionales mínimas requeridas para la comunicación.

Tanto Lilo como Anteojito y Patoruzito se representan como niños obedientes, que respetan y defienden a sus familias por más disfuncionales que sean (Lilo-hermana, Anteojito-tío, Patoruzito-ancestros). Estas características les impiden relacionarse con otros chicos que no sostienen los mismos valores.

Debemos mencionar entonces la aparición de cuestiones de diversidad y oposición entre niños en todos los filmes. Reguillo Cruz explica que "(…) lo otro o el otro, para hacer referencia –casi siempre- al "antagonista", o "alteridad radical", otorga más allá de las diferencias, por ejemplo socioeconómicas y regionales, un sentimiento de pertenencia a un "nosotros". La identidad es centralmente una categoría de carácter relacional (identificación-diferenciación). Todos los grupos sociales tienden a instaurar su propia alteridad" (Reguillo Cruz, 2000).

No obstante, es interesante señalar la facilidad que presentan los niños para aceptar las diferencias culturales, e integrarse en la diversidad. El caso extremo es la relación entre extraterrestres y niños, en los filmes *Dibu 3*, *Lilo y Stitch* y *Chicken Little*. Estos seres de otros mundos entablan relaciones sumamente cercanas con los terrícolas, forjando lazos estrechos de amistad y complicidad. Adicionalmente, podemos mencionar la integración de la niña Bu al mundo de los monstruos, la relación entre el ratón Stuart y su familia adoptiva humana o la amistad entre Martín y un dibujo humano. Para todos estos casos, se sobrellevan las diferencias de apariencias físicas o de lenguaje, para formar lazos enriquecedores y atravesar experiencias trascendentales en sus vidas.

Roles demarcados, géneros inconfundibles.

A diferencia del sexo, que es una categoría biológica, el género es una categoría social que permite analizar las prácticas, el manejo del poder y los roles asignados, aprendidos y asumidos por el varón y la mujer en distintas esferas de la vida. De acuerdo con el texto "*La estrategia lúdica: juegos didácticos para abordar la afectividad y la sexualidad en el aula y la comunidad*"[17] adaptado por Unicef, los "roles de género son los papeles y las prácticas asignados a varones y mujeres, compartidos por una determinada cultura. Se aprenden e internalizan en el proceso de socialización". Analizar la representación de los géneros en los filmes infantiles nos permite revisar qué lugares se proponen para cada uno de ellos en las interacciones sociales, tanto en el ámbito

[17] Iniciativa Latinoamericana: *La estrategia lúdica: juegos didácticos para abordar la afectividad y la sexualidad en el aula y la comunidad*, Montevideo, en prensa.

familiar como en la vida en general.

Por empezar, podemos destacar como rasgo sobresaliente, la ausencia prácticamente total de personajes femeninos en las historias, y más aún, si tenemos que hablar de protagonistas. Por lo general, están relegadas a un segundo plano encarnando funciones ayudantes de hombres.

Lilo es la única pequeña que encarna un rol central en todas las historias relatadas. En este caso, se trata de una niña nativa de Hawái con claros rasgos aborígenes. Su piel es más oscura que el de otras niñas de la isla, su nariz es ancha y sus brazos y piernas parecen más morrudos. Es una niña solitaria que se anima a responder y cuestionar a los adultos. De igual modo, su hermana mayor se caracteriza por sus caderas amplias y su carácter empecinado en encarrilar las cuestiones de su pequeña familia. Podríamos conjeturar que estas características más fornidas y no tan femeninas son las que avalan su protagonismo en un film para niños.

En contraposición, el film de Anteojito no presenta ningún personaje femenino en toda su duración a excepción de Cachavacha. Esta bruja malvada, aunque torpe, encarna la vileza. De aspecto desordenado y oscuro (con un vestido y gorros negros, y medias largas rayadas), intenta todo el tiempo boicotear los planes del tío Antifaz.

En ambos casos, las características "poco femeninas" por ser mujeres con coraje o pensamiento calculador, las convierte en mujeres feas o alejadas de los ideales establecidos de belleza. Esta afirmación la vemos reforzada aún más en la figura de Roz de *Monsters Inc*. Esta humilde monstruo, exigente y disciplinada, trabaja encubierta en la planta de sustos como una secretaria. Todos los empleados la desprecian por su seriedad y aspecto desagradable. Empero, hacia el final del film se descubre que en realidad es la directora de la organización de seguridad nacional, dando órdenes a cientos de miembros de la fuerza.

Otro de los rasgos que podemos señalar al respecto, y que es compartido entre filmes extranjeros y nacionales, refiere a las funciones sociales que cumplen mujeres y niñas en los relatos: todas ellas son madres, hijas, tías, secretarias o niñeras. En este sentido, lo femenino es asociado al hogar, al cuidado. A continuación detallamos algunos casos, comenzando por los filmes extranjeros:

En *Monsters Inc.* la pequeña Bu asimila ser una hija a la que Sully debe atender y cuidar de los peligros que la acechan en la compañía. Cuando Bu se pierde, una niñera cuida de ella junto con otros niños.

En *Los Increíbles*, Helen es la madre encargada de la crianza de sus tres hijos y la limpieza de la

casa. Cuando su marido se mete en problemas, ella encara la operación de rescate. No obstante, una vez reunidos los esposos, es él quien asume el control de la situación, planea el escape y emprende la lucha final con el malvado.

En *Stuart Little*, la única mujer que aparece es la madre biológica de George y adoptiva de Stuart. Ella es ama de casa, ocupándose de las tareas del hogar. Su lugar es sublimado a su marido y los hombres del hogar, a quienes les expresa su amor incondicional constantemente. Por las mañanas despide a su marido que va a trabajar y a su hijo que va a la escuela, con un beso a cada uno.

En *Buscando a Nemo*, la madre Coral fallece y deja a su marido Marlin al cuidado del único hijo. Su ausencia causó que la relación entre padre e hijo se tornara difícil. Afortunadamente, Doris ayuda a Marlin a reencontrarse con el pequeño y forjar una mejor comunicación y mayor confianza entre ellos.

En *Chicken Little*, se presenta la misma lógica. La madre del pollito falleció y la relación padre-hijo se torna ardua y dificultosa. La amiga de Chicken Little, Abby Patosa, es quien siempre los alienta a comunicarse para poder entenderse.

Para los casos nacionales, también tenemos ejemplos.

En la familia de Los Pintín, Luna es la hija adolescente que desoye a su padre y es secuestrada por los humanos. Todos deben emprenderla misión de rescate. Su madre acompaña al marido en la empresa, pero solo se limita a acatar las directivas.

En *Dibu 3*, la madre demuestra orgullo por su hijo, mientras que su hermana expresa amor y admiración. En los momentos culminantes de la misión del niño en Marte, necesita ayuda de Buji para que puedan desactivar una bomba. Sin embargo, esta nena sigue las instrucciones del amigo Martín para poder realizar lo necesario.

En *Patoruzito*, la niña Malen aparece como su guía en el camino a convertirse en cacique. Cuando se conocen, Patoruzito debe rescatarla del ataque de unos feroces pumas que amenazan comérsela.

Estas mujeres y niñas ayudan a los hombres y niños a cumplir con sus misiones y alcanzar los objetivos. Son sus fieles compañeras, que actúan por y para ellos. Como afirmaban los estudios feministas de Kaplan,

> "En el cine se traslada a la mujer, como tal, como mujer real, al segundo nivel de connotación, el mito; se la presenta como aquello que representa para el

> hombre, no por lo que verdaderamente significa. Su discurso (los discursos que podría producir) se suprime a favor de un discurso estructurado por el patriarcado en el que se sustituye su significación real por connotaciones que satisfacen las necesidades del patriarcado" (Kaplan, 1983).

Por otro lado, también destacan las figuras femeninas esbeltas, curvilíneas. Los cuerpos de las mujeres y adolescentes son dignos de ser observados, por ser exuberantes y prácticamente eróticos.

Helen, en la película *Los Increíbles*, es el máximo exponente de esta figura. Sus piernas largas, sus caderas anchas, su cintura mínima y su busto prominente, todo ello resaltado con su traje entallado de superheroína. Su hija Violeta comparte las características de su madre, mostrándose delgada, alta y estilizada, exhibiendo su cuerpo adolescente en desarrollo.

Ada, en la película nacional *Los Pintín al rescate*, también encarna una madre abocada a su familia pero no por ello, menos elegante. Presenta las mismas características que una humana, con busto prominente, cintura angosta y caderas amplias. Su hija Violeta también demuestra sus dotes de mujer a pesar de ser solo una adolescente.

En este sentido, lo femenino es asociado al hogar, al cuidado, a lo pasivo. Suele ser la ayudante del héroe, la madre, la voluble e inestable, la niña virginal, el despertar erótico, objeto de deseo.

Otra característica que comparten los filmes nacionales y extranjeros por igual es su apelación a los colores pasteles, en las gamas de rosa y violeta, para pintar las vestimentas de los personajes femeninos. De acuerdo con una investigación mexicana, a este color se le relaciona con lo etéreo, lo dulce y lo agradable, y significa amor e inocencia (Ortiz, 1992). Justamente estas características son las que se atribuyen a lo femenino.

Para citar algunos ejemplos de nuestro corpus fílmico, podemos mencionar a Abby Patosa (amiga de Chicken Little), vestida siempre con una remera violeta y dos colitas en combinación; a Bu (una pequeña perdida entre monstruos) la cubre una remera rosa; Malen (compañera de Patoruzito) usa un vestido rosa con unas plumas del mismo color en su cabeza; Buji (hermana de Dibu) siempre lleva puesto un enterito blanco y rosa con corazones.

Por último en esta lista de puntualizaciones, pero no menos importante, debemos mencionar que todas las mujeres profesan admiración por los hombres, enamoramiento y amor incondicional.

Para mencionar algunos ejemplos, podemos enumerar los casos de enamoramiento tanto en

filmes estadounidenses como locales. Violeta de *Los Increíbles* profesa amor por un compañero de la escuela; Abby Patosa está perdidamente enamorada de Chicken Little; Luna de *Los Pintín al rescate* comienza una relación con su compañero de aventuras Igor que la cuidó siempre; y Grummy, la marcianita, expresa su enamoramiento de Dibu desde el primer momento que lo ve.

En lo que respecta a los hombres, sus roles juegan en la posición contraria. Acordando nuevamente con las consideraciones de Mariana Bernal (2006), "(…) la representación estereotipada de las mujeres es acompañada por una representación de los hombres y los niños que los muestra más activos y dinámicos, cercanos a la figura del héroe y con mayor autonomía que las mujeres y niñas".

No es casual que los superpoderes de Bob y Dash en *Los Increíbles* sean la fuerza y la velocidad respectivamente. Esto les permite pelear contra las fuerzas del mal y atraparlos cuando quieran escapar. Por el contrario, Helen y Violeta exhiben sus dotes de flexibilidad e invisibilidad para poder adaptarse a las situaciones que se presentan junto a los integrantes masculinos, y eludirlos sin ser vistas para escapar ante los peligros.

Por su parte, Patoruzito asume su misión de convertirse en cacique. En el camino, realiza diferentes pruebas para demostrar sus habilidades, su fuerza, su coraje y su sabiduría. Si bien obtiene la ayuda de Malen que lo guía hasta encontrar a Egolia –el anciano que debe indicarle el sendero-, ella solo se limita a acompañar las aventuras del protagonista.

Aún más, Dibu junto a su amigo Martín son responsables de salvar a todo el planeta de una amenaza extraterrestre. Con sus conocimientos de tecnología e informática, logran desenmascarar a los militares que querían destruir Marte y cumplir la misión al espacio con éxito.

El análisis de la representación de los géneros en los filmes infantiles que presentamos nos permite constatar cuán naturalizados están los roles que juegan ambos géneros en la vida social. Consideramos que estas posiciones son las que encarnan los estereotipos más fuertes dentro del corpus, entendiéndolas como generalizaciones y simplificaciones nada inocentes que influyen sobre las personas. En este punto, acordamos con las conclusiones de Mariana Bernal (2006) en que "los estereotipos más frecuentes en los filmes son los de géneros".

Mundos y consumos infantiles.

Lo cultural tiene hoy un papel protagónico en todas las esferas de la vida, atravesado por la dimensión tecnológica y la globalización. Al respecto, la doctora en Ciencias Sociales, Rossana

Reguillo Cruz, entiende "la relación con los bienes culturales como lugar de negociación-tensión con los significados sociales. El consumo cultural como forma de identificación-diferenciación social, que coloca al centro del debate la importancia que en términos de la dinámica social tiene hoy día la consolidación de una cultura-mundo que repercute en los modos de vida, los patrones socioculturales, el aprendizaje y fundamentalmente en la interacción social" (Reguillo Cruz, 2000).

Sorprendentemente, los mundos representados en las películas infantiles son ascéticos. En las historias y escenarios presentados en el corpus fílmico, los niños parecen vivir en mundos ideales, alejados en muchos casos de las tentaciones del mercado y las ofertas tecnológicas.

Analizando los diferentes casos, podemos ver que los medios de comunicación aparecen siempre ligados a la información, encarnando la forma en que la gente se informa y accede a las noticias del mundo exterior. Así, en Monstruópolis los habitantes saben acerca de la crisis energética por los titulares de los diarios y los avisos publicitarios. En el caso de *Los Increíbles*, los titulares de los periódicos anuncian las diferentes hazañas de los superhéroes y los noticieros los entrevistan acerca de sus vidas personales.

En el ámbito nacional, los medios de comunicación aparecen en menor medida en los filmes pero no notamos diferencias en la función que cumplen: los medios gráficos anuncian las diferentes funciones que ofrece Anteojito como cantante, y cuando está confirmado su éxito y su fama, los reporteros le hacen entrevistas a la salida del show.

Estas observaciones nos permiten hablar de una mirada bastante sesgada de los medios de comunicación, solo como medios de información y no como entretenimiento. Quedan afuera las posibilidades de consumo de productos como prácticas de goce o de identificación-diferenciación con grupos sociales de pertenencia o de oposición.

La única excepción a la regla la encarna el filme *Chicken Little*. A lo largo del relato, ocurren diversos momentos donde los niños comparten sus consumos culturales y se relacionan en referencia a ellos. Así, Abby Patosa y Rusell Benjamón bailan y cantan juntos frente a la televisión cuando exhiben un programa musical. De igual manera, Abby Patosa lee revistas femeninas donde figuran diferentes artículos de interés. La lectura de esos textos la animan a darle consejos a su amigo. Ella argumenta que las revistas enseñan que la comunicación es la mejor opción a la hora de resolver un problema.

Los filmes nacionales por su parte, excluyen por completo de sus universos los consumos culturales. No hay menciones a productos culturales que rodeen las vidas cotidianas de los

pequeños (y de los adultos) sino que todos parecen ajenos a las posibilidades de los medios y el mercado.

Patoruzito es un pequeño tehuelche que vive en la Patagonia, en una zona rural, con su hermano, su niñera y el encargado de la estancia. Sus días transcurren en el espacio abierto y no hay indicios de que los días transcurran de otra manera que no sea al aire libre, con animales y otras personas. El único consumo es la yerba para el tradicional mate.

En el caso de *Los Pintín al rescate*, la familia vive en el extremo sur, en un paraje llamado "Aguas Tercas". Este lugar se asemeja al paraíso ya que todos conviven en armonía y no hay medios de comunicación o mercado alguno que interfiera en las vidas diarias. Los chicos tienen sus aventuras sin alejarse de sus padres.

Por su parte, Anteojito vive en la ciudad pero en condiciones precarias. No exhibe consumos en el mercado, más que los artilugios que necesita su tío para continuar con sus inventos. El único interés surgido por el pequeño es el circo que visita el barrio. Queda maravillado por los espectáculos ofrecidos en la carpa y termina participando de ellos, con tanto éxito que termina siendo contratado para cantante.

Por el contrario, las películas extranjeras muestran más bien el consumo de juguetes y objetos de merchandising propios de otros productos culturales generados por las mismas agencias, en una autoreferencia metadiscursiva que habla del mundo exterior de la película para referir al propio mundo de las audiencias infantiles.

Por ejemplo, la habitación de Bu en *Monsters Inc.* se visualiza repleta de juguetes y dibujos que decoran toda la habitación en tonos de lilas, rosas y amarillos. Entre los muñecos que le muestra a su amigo Sully, observamos un pez payaso como Nemo y una vaquera como Jessie, en Toy Story (1999).

En *Buscando a Nemo*, la vida acuática de los peces no exhibe consumos de productos culturales. No obstante, podemos encontrar algunas referencias en la sala de espera del dentista humano. Allí, una pequeña biblioteca de libros y un baúl repleto de juguetes adornan un rincón de la sala, entendiendo que los niños que allí asisten pueden entretenerse con ellos por encarnar un sentido. Entre los juguetes, vemos un muñeco de Buzz Lightyear de la película Toy Story (1995).

La pequeña Lilo no tiene suficientes recursos para adquirir sus juguetes en el mercado. Por esta razón, tiene solo una muñeca de trapo que construyó ella misma. Como su cabeza es deforme, Lilo inventa una historia que le brinda sentido a su apariencia y a su conservación. No obstante, sus

amigas ostentan otras muñecas de estilo Barbie, las cuales no comparten.

Por su parte, George –en el filme *Stuart Little*- tiene su propia habitación de juegos, donde guarda trenes, autos, y veleros que construyó o compró con su padre. Cuando Stuart lo descubre, comparten sus intereses y juegan toda una tarde completa.

Aquí podemos hacer también una distinción entre los gustos masculinos y femeninos. Como analizamos en el apartado anterior, los roles de género se presentan bien delimitados e inconfundibles en los filmes infantiles. Asimismo, los juguetes y juegos de niños y niñas también están diferenciados, destinando los autos para los varones y las muñecas para las nenas.

Al respecto, citamos nuevamente a Reguillo Cruz, para entender que lo cultural tiene hoy un papel protagónico. De acuerdo con la autora, el consumo constituye un espacio al que se han subordinado las demás esferas constitutivas de las identidades juveniles. "Es el ámbito de los significados, los bienes y los productos culturales donde el sujeto juvenil adquiere sus distintas especificidades y donde despliega su visibilidades como actor situado socialmente con esquemas de representación que configuran campos de acción diferenciados" (Reguillo Cruz, 2000). Las expresiones culturales son entonces los lugares privilegiados donde los niños se vuelven visibles como actores sociales y conforman sus identidades.

Otro de los aspectos importantes para estos menores es el manejo de la tecnología y los saberes al respecto compartidos entre ellos. Dibu ostenta sus saberes informáticos, dominando la computadora de un modo que no está al alcance de sus padres. El acceso a Internet brinda al niño la posibilidad de conectarse con otros niños del mundo y conocer un nuevo amigo llamado Martín. De todos modos, ellos deciden traspasar los límites de la pantalla y se encuentran personalmente para poder jugar juntos. Comparten sus conocimientos sobre informática y profundizan sus lazos de amistad cuando viven juntos una experiencia en la que los adultos requieren de sus habilidades.

Un ejemplo más es la escena de *Chicken Little* donde se muestran a todos los alumnos hablando por teléfono celular, en vez de hablar entre ellos en presencia. Basta con que el profesor abandone el aula para que ellos enciendan sus móviles.

En primer lugar, debemos mencionar que esto nos habla de una infancia con posibilidades económicas para acceder a estas tecnologías nada baratas. En segundo lugar, entendemos claramente que la tecnología les ofrece a los niños nuevas posibilidades de desarrollo, de acceder al conocimiento y de relacionarse. Estas oportunidades los alejan de sus padres y los adultos en

general, aumentando la brecha generacional. Los padres de Dibu y Martín, como analizamos en el film, denuestan estos saberes por considerarlos nocivos para ellos, desentendiendo lo que en verdad significa para ellos y los usos que pueden darles. Finalmente, gracias a sus habilidades informáticas, ambos niños forman una amistad basada en sus intereses y logran salvar a toda la humanidad del ataque marciano.

En este sentido, acordamos con David Buckingham, cuando menciona las posibilidades de la tecnología como “un medio que les permite superar la influencia restrictiva de sus mayores y crear nuevas formas, autónomas, de comunicación y comunidad” (Buckingham, 2007). Esta afirmación nos hace pensar que estamos viviendo en una cultura prefigurativa donde los adultos aprenden de los niños, y estos pueden captar un futuro diferente de las generaciones previas.

VI- CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES FINALES.

Algunas conclusiones.

Entonces… ¿cómo son las infancias?

A lo largo del presente trabajo intentamos dar cuenta de las representaciones de la infancia en los filmes animados dirigidos a un público infantil, estrenados en nuestro país en el período 2000-2005. Nos enfrentamos a un corpus fílmico amplio y diverso, partiendo de una hipótesis que suponía que los filmes nacionales representarían una infancia heterónoma, basada en ideas modernas arraigadas y reforzada en un contexto de crisis de nuestro país donde los niños resultan particularmente vulnerables; en contraste, los filmes extranjeros provenientes de los grandes países desarrollados representarían una infancia independiente y autónoma, nacida en sociedades más avanzadas plagadas de tecnologías y medios de comunicación.

No obstante, debemos reconocer que estas diferencias no son tan categóricas, ni tan abundantes como para realizar una afirmación semejante. Si bien existen disimilitudes entre los filmes nacionales y extranjeros, también encontramos semejanzas y continuidades.

En primer lugar, las diferencias más notorias corresponden a sus instancias de origen. Cada una de las agencias productoras imprime su sello particular en las producciones, colocando en el mercado diferentes filmes en cuanto historias, presupuestos invertidos, modos de narrar, calidad de imagen, banda sonora, etc.

Como mencionamos antes, todas las producciones extranjeras provienen de Estados Unidos, en su mayoría de Walt Disney Pictures, algunas de ellas en asociación con Pixar Animation Studios. Cuatro de las seis películas extranjeras (*Lilo y Stitch*, *Los Increíbles*, *Monsters Inc.*, y *Buscando a Nemo*) pusieron en escena historias completamente originales. Mientras que todas las películas argentinas son historias readaptadas, que toman personajes de la televisión o de generaciones anteriores.

Esto nos habilita a pensar dos cuestiones. En primer lugar, la originalidad nos permite hablar de nuevos temas y nuevas formas de construir los personajes infantiles, mientras que los viejos siguen enquistados en un pasado diferente, trayendo reminiscencias y la nostalgia de otros "tiempos mejores", como suele decirse. No obstante, tanto unos como otros, nuevos y viejos, adquieren sentido en el presente de estreno y convoca a las subjetividades a encontrarse en una

sala semi-oscura. En segundo lugar, no debemos olvidar las cuestiones económicas de este negocio, entendiendo que también se trata de una estrategia económica por captar mayor nivel de audiencia y asegurarse cierto nivel de asistencia. Las grandes producciones impactan por la novedad, mientras que las producciones nacionales atraen desde la añoranza.

Estas cuestiones, como desarrollamos a lo largo de nuestros análisis, no necesariamente determinan las representaciones de la infancia aunque obviamente influyen en ellas.

Tanto en el grupo de películas nacionales como extranjeras encontramos niños en el seno de familias típicas, conformadas por padre, madre y hermanos. Para los casos de *Los Increíbles*, *Stuart Little*, *Los Pintín al rescate* y *Dibu 3*, si bien existen dificultades, los padres ordenan la vida familiar y brindan el marco de acción para los más pequeños. En el caso de *Los Increíbles* o *Los Pintín al rescate*, los chicos se presentan irónicos con sus padres, pero son estos adultos quienes tienen el poder de rescatarlos frente a los malvados.

No obstante, debemos mencionar una distinción clara entre el resto de los filmes. Las películas foráneas -*Buscando a Nemo*, y *Chicken Little*- nos presentan familias monoparentales disfuncionales. En cambio, las demás películas locales –*Patoruzito* y *Anteojito y Antifaz*- hay una ausencia total de padres, y en su lugar aparecen otros personajes adultos que acompañan a los niños. Estas configuraciones generan diferentes reacciones en los pequeños y conforman sus personalidades de formas disímiles.

En los primeros casos, la muerte de las madres es la única razón valedera que justifique esta constitución de familias monoparentales. Esta ausencia dificulta las relaciones de los niños con los adultos, haciendo notar su rebeldía y desobediencia. Empero, siguen necesitando la protección de los adultos cuando se enfrentan a situaciones de peligro o angustias.

Para los casos nacionales, la realidad es otra. La ausencia completa de los padres deja a los niños al cuidado de personajes ajenos a la familia (o de un tío, como el caso de *Anteojito y Antifaz*). No obstante, la infancia parece verse trastornada. Los chicos deben cumplir obligaciones que les impiden ocupar su tiempo en otra cosa que no sea trabajar. Pierden su inocencia tempranamente, para enfrentarse al mundo tal cual es, sin resguardos. Estas características nos remiten a los planteos de Narodowski que propone la definición de "infancia desrealizada" para referir a aquellos niños que construyen sus propios códigos alrededor de las calles y ámbitos donde transitan y los "trabajos" que deben realizar para continuar con sus vidas. Son independientes, autónomos y no asisten a la escuela porque sus obligaciones los retienen

(Narodowski, 1999).

Este concepto se aleja en mucho de las ideas modernas acerca de las características de los niños. Pero, como decimos, esta situación se corresponde justamente con un contexto nacional signado por la crisis económica y social que excluyó a miles y miles de niños del sistema.

Asimismo, podemos mencionar también la crisis de la escuela como institución moderna, en un mundo que presenta grandes cambios a nivel mundial y ofrece nuevas posibilidades de acceso al conocimiento y nuevos saberes que pueden adquirirse. Como esbozamos, creemos en esto como la razón principal por la que la escuela prácticamente no aparece mencionada en los filmes para la infancia: esta institución perdió la centralidad que gozaba otrora.

En los filmes nacionales esto puede detectarse claramente por la ausencia total de referencias a la escuela. La única alusión la hallamos en Anteojito, quien alude al régimen meritocrático de la escuela, como la única posibilidad de progreso en la vida. Entendemos que esto responde a su contexto original de producción y no a su contexto de reestreno.

En sintonía, los filmes extranjeros presentan escasas menciones a esta institución, poco alentadoras para los educadores. Si bien en *Buscando a Nemo* se endilga a la escuela la centralidad de su rol como brindadora de conocimiento –a cargo del docente-, el caso emblemático surge de *Los Increíbles* donde se denota cierto desinterés por parte del niño en las clases y el escaso apoyo de los padres a los profesores.

Por extensa que parezca la cita, nos parece iluminadoras las palabras del sociólogo de la educación Tenti Fanfani, quien expresa que:

> "Las instituciones clásicas como el Estado, la familia, la Iglesia, los partidos políticos, los sindicatos, etcétera, han perdido parte de su poder para "fabricar" subjetividades y determinar prácticas sociales. La pluralidad de significados (modos de vida, criterios cognitivos, éticos, estéticos, etcétera) y la heterogeneidad de sus fuentes (Iglesia, medios de comunicación, espacios que ofrecen bienes culturales, escuela, etcétera) vuelven más azarosa la formación de las nuevas generaciones, ya que no existe un "currículum social" coherente que defina contenidos, secuencias y jerarquías en la cultura que se intenta transmitir. A la debilidad de las instituciones se contrapone el individuo libre y librado a su suerte, quien supuestamente debería "elegir" en la Torre de Babel de los significados y las instituciones". (Tenti Fanfani, 2004).

Este individuo libre y liberado, no obstante, parece prácticamente solo. Nos sorprendió

encontrar escasas relaciones entre pares en todos los filmes. Tanto extranjeros como nacionales presentan niños con dificultades para formar amistades, o bien las forman solo con un único otro, eludiendo la formación de grupos numerosos. En los cuatro casos locales (*Los Pintín al rescate*, *Dibu 3*, *Patoruzito* y *Anteojito y Antifaz*) todas las relaciones entre niños se consuman de a dos. Mientras que en los casos foráneos es abrumador observar que estas relaciones no son profundas ni prósperas sino circunstanciales. Parecen indicar que los adultos son los únicos capaces de acompañar a los niños en todo momento.

A este respecto nos preguntamos si este tipo de escenas es propio de los productos cinematográficos o bien, podemos encontrarlo también en otros dibujos animados en series televisivas. No olvidamos que la asistencia de los niños a las salas de cine siempre es acompañada por adultos que también exigen verse representados y disfrutar de la función a la cual asisten.

Podríamos resumir que los casos nacionales rescatan el valor de la amistad, mientras que los filmes extranjeros nos hablan más bien de relaciones circunstanciales e incluso conflictivas. En ello seguramente residan cuestiones culturales de cada país, que podríamos pensar en un factor a pensar en futuros estudios.

El punto donde no observamos distinciones entre los diferentes orígenes de los filmes es en las cuestiones de género. Los roles protagonistas están reservados para los personajes masculinos, más activos y fuertes. Las niñas y mujeres quedan relegadas a posiciones de ayudantes de los varones. Valientes o sumisas, siempre requieren la protección viril, que las pone a salvo. Lo más llamativo, aún en estos tiempos, es la sublimación de sus tareas al cuidado del hogar y de los hijos.

Asimismo, estos personajes femeninos sobresalen a la vista por el uso de ciertos colores particulares (rosa, rojo, violeta, amarillo) y las figuras mayormente curvilíneas en exageración. Por el contrario, si la mujer cumple otro rol de los asignados estereotípicamente, entonces estas particularidades corporales –ligado a los ideales de belleza- entonces las características típicamente femeninas se desdibujan.

Al respecto, "los psicólogos sociales terminan por reconocer el carácter inevitable, e incluso indispensable, del estereotipo, que no solo es fuente de errores y de prejuicios, sino también un factor de cohesión social, un elemento constructivo en la relación del ser humano consigo mismo y con el otro". (Amossy y Pierrot, 2001). El estereotipo funciona como imagen colectiva que circula y es determinante en la constitución de la identidad y en los comportamientos e interacciones consecuentes. Esto no nos impide analizarlos, denunciarlos y analizar sus mecanismos de

construcción.

De igual modo, es interesante revisar cómo aparecen los consumos culturales de los niños y el uso de las tecnologías de la comunicación, aspectos tantas veces señalados como los causantes de los cambios en la experiencia de infancia.

Una vez más, nos sorprendimos al percatarnos de las escasas reminiscencias a estas cuestiones. Los medios de comunicación aparecen en todos los casos como medios de información, formas de acceder a las noticias, y no como lugares de placer o entretenimiento de grandes y chicos.

En las películas nacionales, el consumo cultural no aparece mencionado bajo ningún concepto, mientras que en los filmes extranjeros el consumo se expresa en juguetes y objetos de merchandising de diferentes producciones famosas (por ejemplo, otras producciones de las mismas agencias).

Respecto de las tecnologías, estas aparecen principalmente en dos filmes del corpus seleccionado (*Dibu 3* y *Chicken Little*) donde se exhiben los conocimientos avanzados que poseen los chicos respecto de su manejo, y su uso como forma de interacción con otros pares. Las tecnologías potencian sus posibilidades de conocer el mundo y actuar sobre él. Estos saberes y modos no son compartidos con los adultos, sino que son propios y generadores de identificaciones y asociaciones. Estos rasgos nos avalan para acordar con Margaret Mead en la idea de la emergencia de culturas prefigurativas, caracterizada por la construcción en el presente. A los niños y jóvenes de hoy el mundo se les presenta radicalmente distinto de lo que era en tiempos de sus predecesores, mientras que los adultos se muestran incapaces de comprender ese nuevo mundo que no es el de su juventud. "Hoy, súbitamente, en razón de que todos los pueblos del mundo forman parte de una red de intercomunicación con bases electrónicas, los jóvenes de todos los países comparten un tipo de experiencia que ninguno de sus mayores tuvo o tendrá jamás. (…) Esta ruptura entre generaciones es totalmente nueva: es planetaria y universal" (Mead, 1980).

Más allá de las diferencias mencionadas entre filmes nacionales e importados, estas cuestiones nos llevan a pensar que las infancias representadas se quedan a medio camino entre características modernas y posmodernas. Si bien existen características que nos permiten dar cuenta de los saberes propios de los más pequeños a los que los adultos no pueden acceder, comprender o compartir, conformando culturas prefigurativas, persisten ciertos rasgos heterónomos en ellos, ya que siempre terminan requiriendo la presencia del adulto que los

rescate, colabore en su crecimiento o le reconozca sus logros. ¿Serán estos los ideales de los adultos que producen los mensajes? ¿O serán las representaciones formadas acerca de los tránsitos de las infancias a principios del siglo XXI? En líneas generales, parece que nos encontramos con muchas de estas características en la mayoría de las películas animadas infantiles.

Consideraciones finales.

Para concluir el presente trabajo, creemos que debemos retomar el concepto de representación y rescatar su importancia social ya que vincula la visión de un objeto con la pertenencia sociocultural del sujeto.

> "Refleja un saber del sentido común entendido como conocimiento espontáneo, ingenuo, o como pensamiento natural por oposición al pensamiento científico. Este conocimiento, proveniente de saberes heredados de la tradición, de la educación y de la comunicación social, modela no solo el conocimiento que el individuo tiene del mundo, sino también las interacciones sociales. Desde esta perspectiva, la representación social puede ser definida como una forma de conocimiento, socialmente elaborada y compartida, que tiene una finalidad práctica y apunta a la construcción de una realidad común a un conjunto social". (Amossy y Pierrot, 2001).

En esta misma definición radica la importancia de los análisis sobre representaciones y la necesidad de su desnaturalización partiendo de una alfabetización en medios para todos los niños. Para ello, es imperioso atender a los intereses y placeres de los más pequeños, para dejarlos entrar al aula y construir nuevos conocimientos junto a ellos. Esto podría ser una de las bases para que la escuela cobre importancia como institución de socialización y formadora de subjetividades.

Nuestro corpus estuvo conformado por películas producidas por grandes agencias conformadas por adultos obviamente. Estos adultos nos hablan sobre las infancias y los diferentes modos de atravesarlas, dirigiéndose hacia ellos. Estos textos están impresos de sus intenciones e ideales sociales, respondiendo a un contexto particular, local y global. Entendemos entonces que no son las infancias que hablan sobre sí mismas, sino los adultos que producen estos filmes. Así, se nos ocurre pensar que sería interesante que los chicos pudieran hacer sus propias producciones y

mostrarse a sí mismos. ¿Habría diferencias? ¿Y qué similitudes?[18].

Acordamos en la necesidad de una alfabetización en medios de los niños en la escuela. La necesidad es de ampliar los abordajes, hacia una perspectiva crítica, creativa y responsable, que conciba a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) como medios de expresión, y por ende, objetos de estudio y reflexión. Habrá que apuntar a la autonomía del alumno, partiendo desde sus propias experiencias y consumos, desde sus gustos y emociones, para tomarlos como punto de partida para la reflexión, construcción de nuevos conocimientos y la producción de mensajes propios de los chicos.

Al mismo tiempo, consideramos que es ineludible continuar rastreando las representaciones de la infancia en el cine nacional, en contraste con las producciones foráneas, a lo largo de las décadas y en los comienzos de este nuevo siglo, tomando la mayoría de los casos (no solo aquellos exitosos en números de taquilla). Esto nos permitiría observar la evolución de las mutaciones y analizar su correspondencia con el contexto macro, incluyendo aquellas que no fueron bien recibidas por el público.

Sería interesante también pensar en el marco latinoamericano, indagando acerca de las continuidades y diversidades en esta geografía policroma. Esto rescataría la necesidad de hacer visibles los problemas y las dificultades, y de reunir los aportes especializados para promover la mirada de los pueblos latinos en la concreción de propuestas y políticas de protección de la infancia y la educación.

[18] La Ley 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual, sancionada el 10 de octubre de 2009, establece en su artículo 17 la creación de un Consejo Asesor de la Comunicación Audiovisual y la Infancia. Dicho organismo debe estar conformado por personas especializadas y representantes de niños y adolescentes, y su función consiste en elaborar propuestas que contribuyan a incrementar la calidad de la programación infantil; elaborar criterios de evaluación de los contenidos y señalar aquellos inadecuados; propiciar la realización de investigaciones sobre lo audiovisual y la infancia y fomentar los concursos y festivales; contribuir a la capacitación docente; fomentar las capacidades críticas y analíticas de los niños respecto de los medios y apoyar la creación y el funcionamiento de redes de niños y adolescentes que puedan crear sus propios discursos audiovisuales e instancias de circulación de los mismos. Este último punto es particularmente interesante y sería renovador que pudieran circular producciones realizadas por los propios niños, para descubrir sus propios discursos acerca de las experiencias que atraviesan y sus intereses.

VII- BIBLIOGRAFÍA

- Amossy, R. y Pierrot, A. (2001): "Historia de las nociones" y "La noción de estereotipo en las ciencias sociales", en *Estereotipos y Clichés*, Eudeba, Buenos Aires.
- Angenot, Marc (1998): "La crítica del discurso Social: a propósito de una orientación en investigación" y "Hegemonía, disidencia y contradiscurso. Reflexiones sobre las periferias del Discurso Social en 1889", en Interdiscursividades. De Hegemonías y disidencias, Córdoba, Editorial Universitaria Nacional de Córdoba, pp. 17-45.
- Arfouch, Leonor: "Representaciones". En: Altamirano, C. (2002). *Términos críticos de sociología de la cultura*, Buenos Aires, Paidós.
- Baquero, R. y Narodowski, M. (1994): "¿Existe la infancia?", en Revista del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación, Año 3, Nro. 4, Julio de 1994.
- Barbero, J. M. (2000): "Ensanchando territorios en comunicación/educación", en C.E.Valderrama (Edit.), *Comunicación-Educación: coordenadas, abordajes, travesías*, Diuc/Siglo del Hombre, Bogotá.
- Barker, C. (1999): *Televisión, globalización e identidades culturales*, Barcelona, Paidós Comunicación, 2003.
- Burke, P. (2001): *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*, Barcelona, Biblioteca de Bolsillo, Crítica, 2005.
- Camarda, Paula (2008): "Los dibujos animados en el aula. (O cómo potenciar los sentidos de los aprendizajes)", en Revista Novedades Educativas 216 - 217
  Diciembre de 2008 - Enero de 2009, Buenos Aires. Disponible en
  <https://docs.google.com/file/d/0BxJOUWL9B4iZbHFvYU1qazNaVDg/edit?pli=1>
- Carli, Sandra (2000): Los niños, un acercamiento a la historia de la infancia desde la escuela, Entrevista publicada en la revista La Obra, Argentina. Disponible en:
  <http://materialparadocentes-silvina.blogspot.com.ar/2009/04/entrevista-sandra-carli-completa.html>
- Carli, Sandra (compiladora) (2003): Estudios sobre comunicación, educación y cultura. Una mirada a las transformaciones recientes de la Argentina, Buenos Aires, La Crujía ediciones.

- Carli, Sandra (2005): "Infancia y peronismo. Los únicos privilegiados son los niños", en: Todo es historia, nº 457, Año XXXVIII, agosto 2005, Buenos Aires.
- Carli, Sandra (compiladora) (2006): La cuestión de la infancia, Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Chartier, R. (1992): "El mundo como representación", en El mundo como representación, Gedisa Editorial, Barcelona.
- Costa, Antonio, "Los orígenes: una mirada histórica", en Saber ver el cine, Barcelona, Paidós, 1992.
- Croce, M. (2008): *El cine infantil del Hollywood*, Alfama, Buenos Aires.
- *Cuadernos de cine argentino. El cine también es un juego de niños*, Buenos Aires, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales -INCAA-, 2005.
- DEISICA Informe Estadístico de la Industria Cinematográfica Argentina, Números 11 (2001) al 15 (2015), Departamento de Estudio e Investigación del Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina.
- Deleuze, Gilles: "Posdata sobre las sociedades de control", en Christian Ferrer (Comp.) El lenguaje literario, Tº 2, Ed. Nordan, Montevideo, 1991.
- Dorfman, A. (1985): *Patos, elefantes y héroes. La infancia como subdesarrollo,* Madrid, Siglo XXI Editores, 2002.
- Dorfman, A. y Mattelart, A. (1972): "Introducción", en *Para leer al Pato Donald*, Buenos Aires, Siglo XXI Editores.
- Eisner, Elliot (1998): "El papel de los sentidos en la formación de concepciones", en *Cognición y Curriculum*, Amorrortu, Buenos Aires.
- El Cine, Enciclopedia Salvat del 7° Arte, Tomo 9, Salvat Editores S.A., Barcelona, 1979.
- Entel, Alicia. Infancias de Latinoamérica. Un cuadro de situación.
- Ferguson, Robert (1997): "Educación en medios de comunicación: desarrollo de una pedagogía adecuada" en "Los medios de comunicación y la representación cultural", ADIRA, Universidad de Londres.
- Ferrer, Joan (2000): "La metáfora de la paloma. Conciliación entre emotividad y racionalidad", en *Educar en la cultura del espectáculo*, Paidós, Barcelona.
- Foucault, Michel (1986). Vigilar y castigar. Madrid: Siglo XXI Editores.

- Giroux, Henry, (1996): "Política e inocencia en el maravilloso mundo de Disney", en Placeres Inquietantes, Paidós, Barcelona.
- Goldstein, Miriam (2008): Jóvenes de película: la problemática juvenil en el cine argentino (1995-2001), San Justo, Grupo Editorial Tercer Milenio. Colección Papeles de cine.
- Goldstein, Miriam (2009): "La película considerada como texto", en Material de cátedra para el seminario optativo "Ser jóvenes en una sociedad fragmentada y excluyente: Cine argentino de ficción 1995-2005. Una propuesta epistemológica-metodológica", Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales-UBA.
- Iturralde Rúa, V. (1984): *Cine para los niños. Proposiciones para fundar cineclubes infantiles*, Buenos Aires, Corregidor.
- Kaplan, E. A. (1983): *Las mujeres y el cine. A ambos lados de la cámara,* Madrid, Cátedra.
- Lewkowicz, I. (2004): "¿Existe el pensamiento infantil?", en *Pedagogía del aburrido*, Paidós, Buenos Aires.
- Mattelart, A. y Mattelart, M. (1995): *Historia de las teorías de la comunicación*, España, Paidós Comunicación, 2005.
- Mead, M. (1980): "Capítulo 2. El Presente. Culturas configurativas y pares familiares", en *Cultura y Compromiso. El mensaje de la nueva generación*, Gedisa Editorial, Barcelona.
- Metz, C. (1974): "El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico", en Lenguajes Revista de lingüística y semiología, Publicación de la Asociación Argentina de Semiótica, Año I, n° 2, diciembre de 1974.
- Paulinelli, María (coordinación) (2000): *Cine e imaginario. Algunos filmes de fin de siglo*, Córdoba, Comunicarte Editorial.
- Pereira Dominguez, C. (2005): *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*, Ediciones PPU, Barcelona.
- Popper, F.: "La era de los superniños. Acerca de la representación de la infancia en los dibujos animados contemporáneos". Disponible en: <http://www.udesa.edu.ar/files//EscEdu/Resumen%20Ma/Propper.pdf>
- Rabello de Castro, L. (organizadora) (1999): Infancia *y adolescencia en la cultura del consumo*, Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen, 2001.

- Reguillo Cruz, R. (2000): "Nombrar la identidad. Un instrumento cartográfico" (Cap. II) y "Entre la insumisión y la obediencia biopolítica de las culturas juveniles" (Cap. III), en *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*, Norma, Buenos Aires.
- Rivera, Jorge, "Reynaud, el inventor de sueños" en Postales electrónicas (Ensayos sobre medios, cultura, sociedad), Buenos Aires, Atuel, 1994.
- Rodríguez Rosell, M. y Melgarejo Moreno, I. (2009): "Cine infantil: aproximación a una definición", en Doxa Comunicación: revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales, ISSN 1696-019X, Nº. 10, 2010, págs. 167-181.
- Stam, Roberto, "Los antecedentes de la teoría del cine", en *Teorías del cine*, Buenos Aires, Paidós, 2001.
- Steinberg, S. y Kincheloe, J. (1997): *Cultura infantil y multinacionales. La construcción de la* identidad en la infancia, Madrid, Ediciones Morata.
- Tadeu da Silva, T. (1995): *Escuela y conocimiento. Ensayos críticos*, Miño y Dávila, Buenos Aires.
- Tenti Fanfani, E. (2004): "Viejas y nuevas formas de autoridad docente", en Revista Todavía 07, Buenos Aires, Fundación Osde, Argentina, 2004. Disponible en <http://www.revistatodavia.com.ar/todavia21/7.fanfaninota.html>
- Tenti Fanfani, E. (2008), "Introducción. Mirar la escuela desde afuera", en *Nuevos temas en la agenda de política educativa*, Buenos Aires, Siglo XXI Editores Argentina.
- Tiramonti, G. (2005): La escuela en la encrucijada del cambio epocal. Revista Educação & Sociedade, Campinas, vol. 26, n. 92, p. 889-910, Especial. Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87313714009>
- Verón, E (1988): "El sentido como producción discursiva", en *La Semiosis Social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*, Barcelona, Editorial Gedisa.

Referencias electrónicas:

- Fundación Comparte (2003): "Situación de la Infancia en Argentina", Barcelona. Disponible en: <http://www.comparte.org/wp-content/uploads/2013/06/Dossier-Argentina-web-Cerrado1.pdf>

- González, Leandro (2009): "Vulnerabilidad social y dinámica demográfica en Argentina, 2001-07". Disponible en: <http://www.ugr.es/~cuadgeo/docs/articulos/045/045-009.pdf>
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2004). Artículo: "El cine de animación". Disponible en: <http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material_cinedeanimacion.pdf>
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2006). Encuesta Nacional: "Los consumos culturales de los chicos de 11 a 17 años en la Argentina". Disponible en: <https://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CCsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.me.gov.ar%2Fescuelaymedios%2Fmaterial%2Fencuesta.pps&ei=pDihUqbXFaiosQSdzYGYBA&usg=AFQjCNFq-2Pz5s3e-JnqQKWsvg3HlWPyxQ&sig2=ycYm1L6vB3WZ2B7owX4Eyw&bvm=bv.57155469,d.cWc>
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2007). Programa Escuela y Medios. Artículo: "La escuela al cine: Patoruzito, Buscando a Nemo". Disponible en: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001379.pdf>
- UNESCO -Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe- (2004). Artículo: Participación de las familias en la educación infantil latinoamericana, Chile. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001390/139030s.pdf>

Páginas web consultadas:

- Cine Nacional: <www.cinenacional.com>
- Cines Argentinos: <www.cinesargentinos.com.ar>
- Diario Clarín: <www.clarin.com>
- Diario La Nación: <www.lanacion.com.ar>
- Infoamérica: <http://www.infoamerica.org>
- La Butaca: <www.labutaca.net>
- The Internet Movie Database: <www.imdb.com>
- Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki>

VIII- ANEXOS

FILMES ANIMADOS PARA LA INFANCIA.

Observaciones y Análisis individuales.

STUART LITTLE

Ficha Técnica

Título original: Stuart Little

Origen: Estados Unidos.

Actores: Geena Davis, Hugh Laurie.

Actores Secundarios: Jeffrey Jones, Steve Zahn, Chazz Palminteri, Nathan Lane, Jonathan Lipnicki.

Director: Rob Minkoff.

Fotografía: Guillermo Navarro.

Guión: M. Night Shyamalan.

Música: Alan Silvestri.

Voces Originales: Michael J. Fox.

Género: Animación, Aventuras, Comedia, Familiar.

Duración: 84 Minutos

Calificación: Apta todo público

Productora: Columbia Pictures

Distribuidora: Sony Pictures

Formatos: 35mm o Digital 2D.

Estreno en Buenos Aires: 27 de Enero de 2000

Estreno en USA: 10 de Diciembre de 1999

Espectadores: 688.030

Sinopsis

El Sr. y la Sra. Little tienen un hijo pequeño y desean adoptar otro. En la agencia de adopción en vez de elegir a un niño, el matrimonio se decide por un ratoncito llamado Stuart. Pero su hijo George no tiene afinidad con su hermanastro. Por su parte, Snowbell, el gato de la familia, urde un plan para echar a Stuart de casa para siempre. Pero Stuart tratará de conquistar la amistad de George y el corazón de todos los integrantes.

El origen de la historia.

El filme Stuart Little está basado en el libro homónimo de Elwyn Brooks White, uno de los clásicos de la literatura infantil en Estados Unidos. Fue publicado en 1945, constituyendo el primer texto dedicado para niños del autor.

La obra de E. B. White dista de la historia presentada en la película. En principio, el relato es tratado con ironía y humor. Trata sobre un ratón-niño que nació en el seno de la familia Little en una ciudad de Nueva York idealizada, con parques y animales inteligentes. Sus padres temen todo el tiempo perderlo, ver cómo lo devora un gato o sufrir alusiones desagradables hacia los ratones en canciones infantiles. Pero a pesar de ser una criatura de 5 centímetros, lleva su vida con normalidad y extrema confianza. Para definirse, en una carta que envía a una jovencita a la que le gustaría conocer, Stuart Little emplea la siguiente seductora fórmula: "Soy una joven persona de proporciones modestas". Y cuando alguien le remarca que es demasiado pequeño para un trabajo en particular, el roedor replica "Pamplinas, la talla no tiene nada que ver con esto. Es el temperamento y la competencia lo que cuentan".

En contraposición, el filme trata estas cuestiones más bien desde una óptica moralista, proponiendo que las diferencias externas no deben ser relevantes a la hora de juzgar a un ser.

Según los relatos del guionista M. Night Shyamalan, siempre había estado intentando adaptar el cuento clásico infantil Stuart Little buscando una forma de llevarlo a la pantalla, hasta que entendió que reinterpretar la historia para hacer el filme sobre un ser que no pertenece a ninguna parte y siente que no encaja. Así, algunas de las aventuras de Stuart en el libro (incluida una carrera en bote en miniatura en Central Park) se trasladaron a la película, pero dentro de un contexto totalmente distinto.

Su producción técnica.

La película fue producida por Columbia Pictures, y dirigida por Rob Minkoff, quien había codirigido "El rey león" (1994).

El personaje de Stuart es un dibujo tridimensional realizado por computadora, que se combinó con las escenas reales de actores. Este trabajo de montaje estuvo a cargo de Sony Pictures Imageworks, la compañía dedicada a la creación del ratón digital y de los efectos visuales que lograron la verosimilitud en la visualización. Entre los expertos que conformaban el grupo se

hallaba John Dykstra, ganador de un Oscar en el rubro Efectos Visuales por "La guerra de las galaxias".

Los trabajos de diseño comenzaron en julio de 1997 y abocaron a cientos de artistas. Muchos meses después de trabajar sobre múltiples bosquejos, lograron obtener los primeros cuatro segundos de de actuación de Stuart. El coproductor Jason Clark recuerda la emoción del momento porque había desarrollado un “personaje que se sostiene por sí mismo, un ratón muy particular que puede hablar con la gente y con otros animales, y que tiene una actitud de vida positiva y puede enfrentar los obstáculos a pesar de su tamaño".

Stuart Little tenía una complejidad extra que otros dibujos animados debido a su multiplicidad de vestuario y cambios de ropa en el desarrollo de las escenas.

No obstante, debe mencionarse que los gatos también implicaron arduo trabajo. Cinco ejemplares de la raza Persa Chinchilla hicieron el papel de Snowbell, y otros 23 gatos actuaron bajo las órdenes de ocho entrenadores de mascotas que lograron obediencia de los felinos. Posteriormente, se debieron retocar las escenas digitalmente para lograr que los animales hablaran, tal como se había hecho en otras películas como Babe.

La relación entre niños.

Desde la escena inicial se percibe la importancia asignada en este filme al vínculo entre pares, fundamentalmente entre hermanos. Los protagonistas principales pertenecen a la familia Little, y se rescata el valor de pertenecer a ella.

George grita exaltado “hoy es el día, hoy es el día” y se acurruca en la cama familiar, ansiando la llegada del hermano. Quiere tener un hermano menor para enseñarle a jugar a la pelota.

Sin embargo, para sorpresa del niño, sus padres le presentan un ratón. En un primer momento cree que se trata de una broma, pero cuando asume que es verdad entonces manifiesta su descontento y se encierra en su habitación.

George había indicado que quería un hermano menor. No obstante, obtiene un ratón que parece un poco mayor en edad, aunque sea minúsculo en tamaño. Esta singularidad parece indicarle al niño que ya no podrá compartir las experiencias que él deseaba, y la frustración le impide pensar en otras posibilidades.

Durante la cena, George hace notar su desacuerdo cuando le pide a su “hermano” que le pase

la salsa. La cámara enfoca la fuente connotando el tamaño mucho mayor que el ratón y reforzando la imposibilidad de Stuart de hacerle un favor a George.

Percibimos que en primera instancia, el pequeño humano manifiesta su rechazo hacia otro diferente de él. No le interesa relacionarse ni cree que pueda aportarle algo significativo en su vida. Prefiere permanecer solo como antes de su llegada, aunque evitarlo se torne un gran esfuerzo, frente a la mirada de sus padres y la presencia en su propio hogar.

A la mañana siguiente, la madre los despierta y ambos realizan el mismo ritual: se levantan de sus camas, se dirigen al baño para mirarse al espejo, se peinan, se lavan los dientes, y se quitan sus pijamas. Hasta aquí podría decirse que el ratón antropomorfizado comparte las mismas características que su hermano. Sin embargo, rápidamente la ilusión se disuelve cuando Stuart Little se enreda entre las prendas de su hermano y termina metido dentro del lavarropas.

Las cosas mejoran entre estos hermanos cuando comienzan a compartir un interés. Stuart se acerca al salón de juegos de George y descubre todos los

proyectos que el niño construyó en conjunto con su padre. Una maqueta del lejano oeste y el sonido de un tren lo inspiran al ratón para jugar y divertirse con su hermano "mayor". Stuart expresa que es la primera vez que se siente a gusto realmente y le ofrece al niño su amistad. "Esa idea suena interesante", concluye el humano.

Es destacable que la relación entre pares sea el único vínculo que pueda gratificarlos y lograr que expresen sus sentimientos más profundos, angustias, miedos y deseos. La construcción conjunta del velero los une y los inspira a superar los límites de su tamaño. Cuando George le explica a Stuart que se considera demasiado pequeño para participar de la competencia, el roedor lo insta a continuar y le explica que para él, no es pequeño. El niño replica que lo atemoriza perder, y Stuart lo convence diciendo que al menos, se habrá ido y probado a sí mismo que pueda participar.

El lazo estrecho entre ambos se manifiesta también en ciertas expresiones verbales privativas, como por ejemplo, la frase "oki doki" para realizar afirmaciones o confirmaciones. En cada una de estas complicidades se afianza el vínculo y se construye.

La carrera de veleros es un evento al aire libre, en una plaza pública, donde se reúnen las familias y sus hijos. Esta circunstancia los enfrenta también al encuentro con otros niños, de otras edades.

Sin embargo, parece que las relaciones por fuera de la familia son decepcionantes y negativas. El niño que se acerca es mayor que George, y se burla de él. Está vestido muy formal y peinado prolijamente pero intimida y humilla. Su barco es negro y rojo, remitiendo a los colores asociados comúnmente al peligro o la maldad. Este niño insulta a Stuart llamándolo rata y provoca la reacción de George que toma coraje y se enfrenta a él: lo golpea para defender a su hermano.

Cuando finaliza la carrera y Stuart es declarado ganador del evento, George exclama "Él no es un ratón, él es mi hermano". Y el roedor expresa que es el momento más feliz de su vida. "Me siento super alto", concluye.

La relación con los adultos.

La imagen del recreo en el orfanato a través de una cámara subjetiva nos permite acercarnos a la mirada de los adultos sobre la infancia contemporánea. En una toma en picado observamos una gran cantidad de niños y niñas indiferenciables en la multitud, prácticamente sin rostro, juegan,

gritan, corren y recorren el espacio que habitan sin orden aparente. Parecen indiferentes ante la presencia del par de adultos que los observan, seguramente acostumbrados a que los miren sin mirar o sin interesarse. “Son maravillosos”, dicen los Little a coro con voz perpleja. Nos brindan la sensación de una escena abrumadora.

No casualmente, los Little se alejan de los niños y conversan con un joven ratón. Este ratoncito se presenta a sí mismo y al resto de los pequeños, detallando las particularidades de cada uno. Argumenta que muchas familias vienen pero nadie opta por quedarse con él porque es un roedor. Si bien el ratoncito parece un adulto en sus actitudes y forma de expresarse, se muestra sumiso y denota la necesidad de afecto. Estas condiciones movilizan a los Little a tomar la decisión de adoptarlo.

La directora del orfanato completa los papeles. El legajo de Stuart recoge sus datos de identidad y sus características físicas (medida, peso, foto 4x4) aludiendo a lo que podría ser un prontuario. Esto nos remite a los textos de Michael Foucalt y Gielles Deleuze respecto de las instituciones de encierro y las sociedades de control. Ambos autores proponen que la escuela, el hospital, la cárcel y podríamos agregar el orfanato, tienen carácter disciplinario. Deleuze afirma que a través de estos dispositivos en los que se atiende a la individuación al mismo tiempo que a la inclusión de los individuos en ámbitos masivos, se forman sujetos fuertes pero dóciles y obedientes. Así parece ser la personalidad de Stuart.

Una vez salido del orfanato, la directora se mantiene en permanente contacto con los padres para asegurarse que Stuart se acomode en su nuevo hogar y que no deba intervenir. Deleuze afirma que "Estamos entrando en sociedades de control que ya no funcionan mediante el encierro, sino mediante un control continuo y una comunicación instantánea." (Deleuze, 1991). Asimismo, observamos la angustia del ratoncito por sentirse desencajado en las circunstancias que lo rodean y su constante esfuerzo por lograr pertenecer.

Al llegar al hogar de la familia Little, los padres invitan al ratón que los llame papá y mamá. El gato Pelusa aparece en escena e intenta comérselo respondiendo a su naturaleza instintiva. Pero el matrimonio lo reta y le indica que es de mala educación comerse a un integrante de la familia. A partir de ese momento, la mascota manifestará siempre su descontento con esta nueva presencia, que goza de mayores privilegios que él a pesar de su tiempo de permanencia en la familia y de ser también un animal.

George por su parte, si bien es un niño tranquilo y obediente, hace notar sus disconformidades y descontentos. Cuando la familia completa se dirige al centro comercial, el niño se aleja hacia una vidriera donde hay un gran barco de madera y exclama que no quiere ir de compras. Frederick, el padre, se acerca para conversar y sugiere que debería pasar más tiempo con Stuart para poder conocerlo. Sin embargo, allí comprende que el malestar de su hijo se debe a sus ganas de competir en una carrera de veleros pero que se considera demasiado pequeño para participar: el miedo de perder y la frustración que podría causarle no lo dejan avanzar. "Nunca he ganado una competencia", dice el chico. "Ganar no es lo más importante", responde su progenitor. Esta es la primera, y una de las pocas escenas donde padre e hijo se encuentran realmente.

Esa misma noche, todos los integrantes de la familia vienen a la casa de la familia para conocer al nuevo miembro y quedan desconcertados cuando bajan la mirada y ven que se trata de un ratón. Aquí se muestra un plano general del grupo con una toma subjetiva desde los ojos de Stuart, dando cuenta de las diferencias de proporciones entre los adultos y el niño. Sin embargo, lo aceptan de inmediato, le ofrecen regalos y exclaman que "es adorable". El ratón expresa que "es la familia más bonita del mundo. Los cuentos de hadas son reales".

No obstante, cuando un tío sugiere a George que vaya afuera a jugar al beisbol con su hermano, este se harta de la actuación y comienza a cuestionar lo que está viviendo. "¿Están todos locos?", increpa a los adultos. Es el único personaje que parece darse cuenta realmente de la naturaleza de la situación. "Él no es mi hermano, es un ratón", grita. Semejantes declaraciones acaban la fiesta.

Esa misma noche, Stuart les dice a sus padres que no quiere desanimarlos ni decepcionarlos pero su deseo es saber lo que sucedió con su verdadera familia ya que se siente desilusionado. No logra encajar. Ellos se muestran consternados ante esta expresión de sentimientos y prometen averiguar su origen.

Estas dos situaciones demuestran la sinceridad que caracteriza a los niños frente a las situaciones del mundo y evidencia las dificultades de integración que pueden existir entre pares de diferentes orígenes o culturas. Los adultos parecen atónitos ante las expresiones verbales porque no se toman su tiempo de analizar las señales previas. Las obligaciones diarias y sus propias vivencias los convierten en ciegos frente a los sentimientos de los pequeños, que los miran desde abajo.

Durante la carrera de veleros, George vuelve a expresar sus nervios y enuncia "Mejor vámonos". Si bien el padre intenta animarlo afirmando que lo más importante es no darse por vencido, George se queda en la carrera pero no parece muy convencido de ello. Los padres son incapaces de animarlo. Solo la presencia y la actitud de Stuart es la que logran demostrarle al pequeño lo que verdaderamente importa: actuar tenazmente, con confianza, y no rendirse.

En la reunión familiar de esa noche, los Little festejan el triunfo en la carrera de velero. Ambos hermanos están subidos a la escalera y los adultos esta vez los observan desde abajo. El enfoque de la cámara está invertido respecto de una instancia anterior: ahora que están unidos, son ellos los altos. El vínculo de hermanos los hizo crecer.

El problema comienza cuando los verdaderos padres de Stuart vienen a buscarlo. "¿Por qué no me quisieron?", interroga concretamente. Explican que habían tenido que abandonarlo porque

no tenían dinero para darle de comer, a lo que George replica enojado que no cree que el ratoncito tuviera que comer demasiado. Los esposos Little les piden a los niños que vayan a sus habitaciones para poder mantener una conversación entre adultos, excluyéndolos de la discusión.

Finalmente, los Little le comunican a Stuart que lo mejor es que se vaya con sus verdaderos padres, priorizando el vínculo sanguíneo antes que el vínculo afectivo. Es paradójica esta decisión, cuando ellos mismos fomentaban superar las diferencias de especie y formar una familia unida. Stuart se sube al auto y se aleja con sus supuestos padres reales.

Resolución del conflicto.

Cuando la directora del orfanato comunica a la familia Little que los padres de Stuart fallecieron en un accidente hace varios años, se percatan del engaño y deciden llamar a la policía.

George, por su parte, propone armar pancartas y carteles con una foto de Stuart y distribuirlos por diferentes zonas de la ciudad. El niño se queda pendiente del teléfono esperando que alguien llame avisando que lo encontraron. Su imagen sentado en un gran sillón, vuelve a mostrarlo pequeño, y solo.

Mientras tanto, "los padres ficticios" le comunican a Stuart que le mintieron y le engañaron debido a un plan macabro de los gatos. El ratoncito se alegra profundamente porque entonces "es un Little" y puede regresar a la casa con su familia de corazón. En el camino se cruza con los felinos que lo acechan pero los enfrenta con valentía.

Pelusa lo divisa y se acerca a buscarlo. Le manifiesta su arrepentimiento y lo defiende de los ataques siguientes: "Es de la familia. No hay que parecerse para ser de la familia", les aclara a los gatos. Finalmente, ambos logran ahuyentar a todos los felinos y retornan al hogar para reintegrarse a la familia. "Un Little aquí, un Little allá".

Definitivamente, el filme apuesta por lo valores de la familia y la unidad entre sus integrantes. Sin embargo, debemos decir que el ratoncito debió arreglárselas solo (junto a Pelusa) para salvarse de ser comido por los

gatos y retornar al hogar. Los humanos adultos no fueron capaces de encontrarlo, sino que el pequeño se defendió solo con valentía y determinación, valiéndose de su propio ingenio para sortear los obstáculos y encontrar el camino de regreso.

Cuestiones de género.

En este filme no destacan personajes femeninos. La única representante es Eleanor, la madre de Stuart, como si el único rol posible para una mujer fuera el de madre.

Su figura esbelta viste atuendos elegantes y sumamente femeninos. Su presencia siempre está acompañada de su esposo Frederick con quien se complementa. El hombre sale a trabajar y ella se queda realizando las tareas del hogar: lava la ropa, plancha, cocina. Sorprende lo anacrónico de algunas de estas rutinas respecto de los nuevos usos en la sociedad contemporánea, donde las mujeres también deciden obtener empleos remunerados fuera del hogar.

Con sus hijos se muestra cariñosa y comprensiva. Se preocupa por el bienestar de ellos y trata de acompañarlos. Pero cuando la situación es apremiante no acciona ella misma sino que reclama la resolución del marido: en el momento en que descubren que Stuart navega el velero de juguete de George, Eleanor se atemoriza y exclama "Frederick, esto no me gusta nada".

George y Stuart, por su parte, se caracterizan por ser "niños" intrépidos, obedientes pero valientes, que expresan sus propios miedos. Su rol masculino queda evidenciado en sus gustos por los autos, los barcos, y los juegos de vaqueros.

Consumos.

Es llamativa la ausencia a referencias sobre consumos culturales o medios de comunicación en este filme. Pareciera que esta familia vive aislada del mundo y las incitaciones del mercado.

Quizás los únicos momentos que podemos referir son aquellos momentos de juegos y compras que realizan los integrantes de la familia.

Cuando los Little se dirigen al centro comercial, George se muestra interesado por un velero. Mientras tanto, su madre se ocupa de renovar el ropero de Stuart: viste diferentes atuendos de un típico muñeco llamado Ben (en clara alusión a Ken, el novio de la famosa muñeca Barbie de Mattel). Los modelos del muñeco sirven para vestir en diferentes ocasiones, incluso para fiestas.

En la habitación de juegos de George, como mencionamos antes, se presentan con mayor evidencia sus gustos y consumos de niño. Una maqueta que recrea una escena del "lejano oeste", con las típicas tiendas que demarcan el camino central donde los vaqueros transitan con sus caballos y desenfundan sus armas en caso de riñas. Un auto descapotable rojo deslumbra a su hermano menor Stuart. Y un velero a medio construir es la excusa que une a los pequeños en una actividad que resulta interesante para ambos.

LOS PINTÍN AL RESCATE

Título Original: Los Pintín al rescate

Origen: Argentina.

Director: Roberto De Biase.

Guión: Marcos Carnevale.

Música: Jorge Ferrari.

Voces Originales: Arturo Maly, Alfredo Casero, Diego Peretti, Rosario Sánchez Almada.

Género: Animación, Infantil.

Duración: 82 Minutos

Calificación: Apta todo público

Distribuidora: Buena Vista

Formatos: 35 mm (común).

Estreno en Buenos Aires: 13 de Julio de 2000

Sinopsis

La familia Pintín integrada por Ada, Bepo y el abuelo Fierro emprenden un viaje con el objetivo de rescatar a Luna, la hija menor de la familia, que fue secuestrada por humanos (Cacho y Tacho) y llevada hasta una isla que funciona como zoológico privado de un siniestro personaje. Allí los espera una travesía llena de peligros y aventuras.

El origen de la historia.

Los Pintín iniciaron su historia en las tandas de diferentes programas de Canal 13 a partir del 3 de mayo de 1999. En un principio, aparecían en 5 emisiones diarias de un minuto, en los cierres de las tandas de Caramelito y vos (de 12 a 12.30), Amigovios (a las 17), Leonela (a las 16), Causa común (a las 19) y Gasoleros (a las 21). Los sábados se emitían en la primera tanda de El auto fantástico 2000 (a las 14), Los impostores (a las 15), Cine Plus (a las 16 y a las 18), y El mundo del espectáculo (a las 20). Y los domingos, al final de las 3 primeras tandas de Sorpresa y media (a las 20), se mostraba un compilado de la semana. A partir de julio de ese año comenzaron a tener más presencia en el aire, cerrando también la transmisión del canal.

La idea original fue de Adrián Suar que presentó una propuesta de desarrollar un dibujo animado que se centrara en la Patagonia. Así surgió esta familia de pingüinos que vive frente al Atlántico, en una colonia llamada Aguas Tercas. El padre Bepo es un ex atleta que trabaja en seguros; la mamá Ada, ex reina del Atlántico, coqueta y elegante, tiene un salón de belleza en el garage de la casa; Luna, la hija más grande de 13 años, es amante de la moda y fanática del cantante Jorge Luis (que podría ser Luis Miguel); Ito, tiene 8 y es el hijo travieso y aventurero, y Uvi, permanece dentro del cascarón y se expresa a través de vibraciones.

Si bien es complejo y riesgoso pasar de un formato mínimo a la pantalla grande, los productores contemplaron la posibilidad de realizar un largometraje cinematográfico para el año siguiente ya desde el primer momento. Y así fue. Las series televisivas sirvieron de promoción, conjuntamente con todo el despliegue de merchandising (25 productos que se lanzaron por medio de Multideportes, empresa del holding Torneos y Competencias).

Su producción técnica.

Para producir los micros televisivos trabajaban 75 personas que les daban vida a los personajes. El director de animación se encargaba del desglose de las tomas de cada episodio para pasarlas a cuadros tipo historieta. Luego se pasaban a un boceto, donde se marcaban las principales actuaciones de los personajes, incluyendo los fondos. Después se dibujan en papel las puntas de animación, que son los dibujos clave que definen el movimiento. Y en la etapa de posproducción, se escaneaban las tintas y se coloreaban en la computadora, agregando movimientos de cámara (paneos y zoom).

Para producir el filme, todo se debió complejizar. La productora encargada de la empresa fue Patagonik Film Group, líder en Latinoamérica. Fue fundada en 1996 por el productor Pablo Bossi y está integrada por The Walt Disney Company, Artear Argentina y Pol-ka Producciones, dotándola de ventajas competitivas únicas en la región.

El desarrollo de la película *Los Pintín al rescate* fue supervisado por especialistas de Disney, y se dividió en dos partes. En la productora Bujos se realizó a mano la animación de los personajes, y en forma separada, se prepararon en computadora los fondos de la película.

En las oficinas de Patagonik, un grupo reducido de personas se dedicaba a pintar en computadora los personajes enviados por Bujos y a integrarlos con los fondos y con algunas imágenes 3D, a través de una composición digital con una máquina especial denominada Flame. El director del proyecto, Roberto De Biase (de Bujos) explicaba que "Si bien la animación de "Los Pintín" se realiza en forma tradicional, no se utilizan acetatos (como sí continúa haciéndolo García Ferré). Los personajes se pintan en la computadora y se someten luego al proceso integrador de la computadora Flame. La película será mayormente en 2D y tendrá apenas algunas escenas en 3D. Principalmente ha sido una decisión estética". (La Nación, 1 de marzo de 2000)[19].

Respecto del producto final que efectivamente se vio en las salas de los cines, puede resaltarse que el color azul es el tono predominante, entre otros colores pasteles que pintan a los dibujos. Una de las críticas publicadas en el diario La Nación subrayaba que "Sólo pueden endilgárseles algunas flaquezas a ciertas imágenes crepusculares del horizonte marino, de olas algo desvaídas, algo que al fin de cuentas es una prueba de fuego incluso para los dibujos de las grandes majors. Pero en conjunto, el nivel se mantiene durante toda la cinta" (La Nación, 6 de julio de 2000)[20].

Es relevante destacar que esta película compitió en cartelera con "Corazón, las alegrías de Pantriste", estrenada en la misma semana. Ambas fueron financiadas por las productoras más importantes del país y gozaron del soporte promocional de los principales multimedio: *Corazón, las alegrías de Pantriste*, fue producto de una asociación entre Telefé y Manuel García Ferré, y *Los Pintín al rescate*, un proyecto conjunto de Artear (Canal 13), Patagonik Film Group y Pol-ka.

"En realidad, no hay competencia, somos todos de Telefónica", bromeó Roberto Di Biase en

[19] Ver Nota 4 en este Anexo.
[20] Ver Notas 5 y 6 en este Anexo.

una nota, productor general de *Los Pintín al rescate* (La Nación, 6 de julio de 2000)[21]. Debido a que el grupo español controla Telefé y a su vez es socio minoritario en Patagonik.

Además, estas películas nacionales compitieron en cartelera con otros filmes animados extranjeros: "Dinosaurio", la novedad anual de Walt Disney, y "El camino hacia El Dorado", largometraje de DreamWorks de Steven Spielberg. Entre las 4 producciones capturaron casi las tres cuartas partes de las salas disponibles en todo el país, confirmando la importancia de este tipo de género en las dos semanas de las vacaciones de invierno que gozan los escolares.

La relación entre niños.

Ito personifica al único "niño" que se presenta en esta historia y parece relacionarse solo con los adultos integrantes de su núcleo familiar.

Así, el viaje a la isla misteriosa lo provee de nuevas andanzas y experiencias por vivir. Se topa con un par llamado Leopardito que está solo en el mundo. Un caballo estrella de cine llamado Chubers explica que Leopardito fue separado de su madre, razón por la cual está sin familia. Lo inexplicable es que tampoco tenga amigos de su edad, al igual que el pingüinito.

La extrañeza que nos produce la situación se ve reforzada por el acento extranjero de este pequeño felino. Es el único de todos los personajes que presenta un tono diferente en el habla, aunque esto no parece llamar la atención de nadie. Si bien podríamos conjeturar que se trata de un "otro", Ito no lo discrimina sino que se integran y complementan.

En el primer momento del encuentro con Leopardito, Ito lo desafía diciéndole que lo va a picar con su pico poderoso si intenta comérselo (dada su condición de depredador). Sin embargo, una vez superada la primera impresión, Ito lo incita a jugar una carrera hasta los arbustos y empieza a correr. Leopardito le da ventaja pero el pingüinito no la acepta. Así comienzan juntos una relación de complicidad.

Se alejan hasta el sector más frio de la isla donde continúan jugando distraídos y se lanzan bolas de nieve. Inesperadamente hallan el auto que utilizan los malvados para movilizarse por el lugar. Ito, siempre lleno de energía, se exalta con la adquisición y se sube al auto para conducirlo. Leopardito duda alegando que puede ser peligroso, pero es arrastrado por su amigo hacia la aventura. Manejan descuidadamente pero se divierten.

[21] Ver Notas 5 y 6 en este Anexo.

Cuando los 2 niños pasan a toda velocidad cerca de su padre y su abuelo (que habían encontrado a Luna), los saludan efusivamente. Pero el abuelo Fierro se monta en el caballo Chubers y los persigue para ayudarlos a controlar el vehículo. Sin embargo, todos terminan metidos en la guarida del malvado Jorba Tarjat, corriendo peligro sus vidas y su integridad.

Aquí se descubre que el villano casualmente tenía una cuenta pendiente con el abuelo (que le picó el ojo cuando era niño) y quiere vengarse con el más pequeño. Fierro pide piedad, alegando que se trata "solo de un niño".

Mientras tanto, Leopardito se asusta pero logra escaparse desapercibido. Se dirige con rapidez en busca de la ayuda de los adultos y guía a estos hacia la cueva.

La relación con los adultos.

Los Pintín conforman una familia típica, compuesta por el padre Bepo, la madre Ada, la hija Luna, el hijo de 8 años Ito y el más pequeño Uvi, aún sin salir del cascarón. No hay que olvidar mencionar al abuelo Fierro quien también tiene un papel importante en esta historia.

Todas las relaciones que se tejen en este filme refieren a los lazos entre adultos, o entre pequeños y sus mayores, principalmente dentro del núcleo familiar[22].

Desde el primer momento, podemos notar que Ito es un pequeño travieso y aventurero pero que tiene una relación de obediencia y dependencia con su padre. Realiza travesuras pero nunca se aleja de los mandatos que lo guían. No obstante, muchas veces aparecen detalles de insubordinación cuando contesta con ironías. Incluso en algunos momentos parece cuestionar la idoneidad de su padre. Por ejemplo, cuando Luna es raptada por los humanos Cacho y Tacho, Ito se sube a los hombros de Bepo y le pega en la cabeza diciéndole que le ayuda a pensar. Y cuando el padre dice que se le ocurrió algo, el pequeño expresa que creyó que aún no tenía ideas.

Cuando los mayores planearon esta cruzada para rescatar a Luna, Ito se entusiasmó con la idea alegando "por fin un poco de aventura". Pero al ser reprimido por las miradas, se retractó diciendo "pobre hermanita". Esto delata su condición de niño, despreocupado o desentendido de los problemas que urgen a sus mayores.

[22] Vamos a centrarnos primordialmente en las relaciones de Ito con su entorno, ya que su hermana mayor, de 13 años, es una adolescente cuyos intereses, problemáticas y experiencias difieren de los que pueden presentarse en la infancia tal como la definimos en este trabajo.

A pesar del entusiasmo de Ito, el padre le ordena quedarse en casa de los abuelos para no ponerlo en peligro. No obstante, el niño se cuela en la mochila de su padre para ser parte de la expedición a la isla misteriosa en la mayor desobediencia del pequeño.

Cuando descubren su presencia, Ito es consciente de su falta y pide que no lo reten porque su intención es ayudar. El abuelo interviene y lo consciente. Esta relación de condescendencia entre el abuelo y su nieto se mantiene a lo largo de todo el filme, denotando incluso cierta inmadurez y complicidad.

Ito demuestra inquietudes propias de la infancia y hace preguntas a sus mayores; esto no quita que exhiba un pensamiento ingenioso. Por ejemplo, cuando logran sortear las pirañas y los tiburones que rodean la isla misteriosa, el pequeño interroga si esos animales duermen. Cuando la madre cuestiona por qué le surgió esa duda, este le responde que sería la única forma en que van a poder volver a su casa pasando por el mismo lugar. El abuelo lo alienta y le dice que es una muy buena pregunta.

A continuación, ayuda a su padre y su abuelo a librarse de los malvados Cacho y Tacho, lanzándoles salvavidas que los atrapan e inmovilizan. Fierro reconoce su astucia y le guiña un ojo.

Resolución del conflicto.

La historia de Los Pintín plantea 2 conflictos: en primer lugar, rescatar a Luna. Pero más tarde, termina surgiendo también el deber de rescatar a Ito. En ambos casos, son los adultos los encargados de llevar la empresa adelante.

Cuando Luna es secuestrada, los padres y el abuelo salen en su búsqueda. Recorren la isla, encontrando otros personajes adultos en el camino, que se unen a ellos. Finalmente, Bepo, Fierro, el caballo Chubers y el mono Tuco encuentran a Luna y su compañero Guibor sobre un árbol, sanos y salvos.

Es destacable que Ito no participe de este grupo, siendo que se había mantenido junto a ellos desde el principio. Momentos antes se había alejado de los mayores jugando con su amigo Leopardito.

Esto da inicio al segundo conflicto: ambos pequeños se aventuran a conducir el vehículo de los malvados y terminan siendo atrapados en la cueva del malvado amo Jorba Tarjat, como mencionamos anteriormente. El abuelo los sigue a todo galope con el caballo Chubers pero es

apresado también.

Una vez más, el grupo de adultos debe emprender la tarea de un rescate, esta vez de Ito y su abuelo que siempre lo había consentido. Podríamos conjeturar que se pretende igualar ambas figuras, antes cómplices frente al padre Bepo, y ahora vulnerables y necesitados de su ayuda.

Finalmente, todos los animales juntos atacan a los malvados que experimentaron con ellos, y la familia de pingüinos los ayudan a volver a la normalidad. Ito vuelve a demostrar su desenfado riendo del revuelo generado en el recinto, mientras que el abuelo se encarga de presionar el botón que activa las máquinas de transformación.

Como conclusión, podemos decir que los niños no son protagonistas en la resolución de los conflictos sino más bien quienes los ocasionan. "¿Que no haría yo por mis hijos?" es la frase final que enuncia Bepo, para reafirmar los lazos familiares y la necesidad de protección de los más pequeños.

Cuestiones de género.

Luna es una adolescente moderna, coqueta, que comienza a interesarse por el sexo opuesto. Los chicos se sienten atraídos por su figura esbelta, de curvas marcadas. Ella utiliza sus encantos para lograr sus objetivos. Por ejemplo, cuando inicia la historia, Luna aprovecha la presencia de unos jóvenes de la playa para que la ayuden a inflar su colchoneta de agua.

Cuando es secuestrada, su actitud cambia a llorosa, sensible, necesitada de cuidados y protección masculina. Afortunadamente, un pingüino llamado Guibor aparece en escena para acompañarla hasta el final de la aventura. Junto a él recorre la isla misteriosa, enfrentando diferentes situaciones y conociendo personajes extraños, algunos de ellos facilitadores en la búsqueda. La chica no pierde oportunidad de insistir en que quiere reunirse con su familia, y que el único lugar donde va a estar bien es su hogar.

Guibor se muestra comprensivo y la reconforta: sirve de sostén en las debilidades de Luna, para que no se rinda. Esto parece subrayar un cierto estereotipo machista de que las mujeres no

pueden valerse por sí mismas, sino que necesitan o ansían la ayuda de los hombres para sortear las dificultades.

No obstante, la presencia de Guibor va más allá: estos jóvenes se enamoran. Hay una escena donde se construye el amor: cantan juntos, los pájaros y ardillas los corean, y flores de colores rosa sobrevuelan sus cabezas[23]. Mientras dura la canción, todo se refuerza con la aparición de imágenes de los momentos que vivieron juntos hasta el momento. Al finalizar, le regala una flor y la besa. Ya no es una niña.

Volviendo a las representaciones de las mujeres, podemos agregar que tanto Luna como su madre Ada parecen interesarse por su apariencia. Usan collares, lucen pelo largo, y la adolescente lo lleva atado. Los colores que predominan en sus accesorios son el rosa y el violeta, socialmente ligados a la femineidad.

Por su parte, Ada no aparece como una figura débil sino más bien como la encargada de poner orden y alinear a su marido. Es ella quien le exige a Bepo tomar cartas en el asunto para rescatar a su hija. De hecho, ella también sale en búsqueda de su hija, a la par que su marido, su suegro y su hijo. Esto puede hablarnos también del rol de madre, que puede realizar cualquier acción por sus hijos. Como remarcamos antes, los adultos velan por la seguridad y protección de los más pequeños, quienes muestran dependencia, subordinación y respeto.

Consumos.

En esta historia no aparecen referencias a los consumos de los más pequeños. Podríamos conjeturar que se trata de presentar un mundo ideal, aislado de las ofertas y demandas del mundo

[23] Esta descripción nos recuerda a las escenas románticas de las películas animadas tradicionales de Cenicienta, La Bella Duermiente o Blancanieves. No es casual, entendiendo que algunos técnicos de la compañía Walt Disney Pictures –en asociación- supervisaron el desarrollo del filme.

capitalista.

Aguas Tercas es un paraje en algún lugar del sur, lejos de las perversiones de la sociedad urbana. Este ideario se ve reforzado por las imágenes lúcidas, de colores claros y pasteles, luminosos. Los individuos parecen disfrutar sus vidas al aire libre, apaciguas, sin nada que los altere.

Revisando con detenimiento el filme, podemos destacar 2 únicos momentos donde se hace referencia al consumo de los niños/adolescentes.

Al inicio del filme, Luna está escuchando música con los auriculares de su reproductor, aislada en sí misma. Esto le impide escuchar las advertencias y el llamado de su padre.

Y en otro momento, cuando Bepo e Ito están al borde de caer en un precipicio, el padre le pide a su hijo que se sostenga fuerte de él para no caer. Cuando el niño clama que ya no resiste, su padre le promete que le comprará lo que él desee si se mantiene sujeto. Una vez sanos y salvos, Ito reclama su dinero exclamando "Poniéndose, poniéndose", y obtiene 3 monedas.

Ambas situaciones parecen reflejar cierta pérdida de autoridad o importancia de la figura paterna frente a los consumos de los menores. Luna no oye los avisos de su padre y finalmente es secuestrada. Ito, por su parte, pone esfuerzo en cumplir con el pedido de su padre y salvar su vida solo a cambio de un bien material.

Adicionalmente, podemos mencionar una de las escenas finales, donde el ratón y la elefanta se paran en la proa de un barco con los brazos abiertos. Esto rememora una de las imágenes típicas del film Titanic (1997) con Leonardo Di Caprio y Kate Winslet, en un claro guiño a los adultos que acompañan a los más chiquitos al cine. Un recurso prácticamente infaltable en este tipo de género en los últimos años, porque el mercado exige captar la mayor cantidad de espectadores posible: de esta manera, los mayores también pueden elegir y disfrutar del género.

ANTEOJITO Y ANTIFAZ

Título Original: Anteojito y Antifaz

Origen: Argentina.

Director: Manuel García Ferré.

Género: Infantil.

Duración: 80 Minutos

Calificación: Apta todo público

Estreno en Buenos Aires: 05 de Julio de 2001

Sinopsis

El niño Anteojito vive con su querido tío Antifaz, quien se cree científico e intenta una y otra vez dar con la fórmula de la invisibilidad que les permita convertirse en ricos. Sus experimentos resultan en explosiones que molestan a su vecina la bruja Cachavacha. Ella jura vengarse.

En tanto, Anteojito es descubierto por dos improvisados empresarios teatrales, Bodega y Rapiño, que ven su potencialidad como cantante. Cachavacha aprovecha la oportunidad de alejarse al niño de su tío y pide a los empresarios que lo engañen con falsas promesas de triunfar en el mundo del espectáculo. A partir de allí, surge una amplia gama de encuentros y desencuentros entre Antifaz y su sobrino.

Origen de la historia.

Los personajes de *Anteojito y Antifaz* se encuentran entre las primeras creaciones de Manual García Ferré. Este dibujante, editor, cineasta y productor nació en España en 1929 pero vino a Argentina a sus 17 años. Comenzó trabajando en agencias de publicidad pero pronto se dedicó a los dibujos animados.

En enero de 1964 presentó a Anteojito y Antifaz en canal 9, dos personajes animados que servían para promocionar distintas marcas. Las historias contaban pequeñas aventuras en pocos minutos, donde se mencionaban zapatos, útiles escolares, alimentos. En una entrevista con un medio gráfico, el creador recuerda que «Después de tres o cuatro años de hacerle avisos a diversas marcas importantes, dije: "¿Por qué no hago una historieta de tres minutos y pongo allí esos cortos avisos?". Ahí se me ocurrió lo de un tío y un sobrino, el primero para los productos de adultos y el otro, para los infantiles. Así surgió la tira de Anteojito y Antifaz, que estuvo seis años en el aire. Cada quince días renovaba un capítulo" (La Nación, 18 de julio de 2001)[24].

Gracias a la popularidad de estos personajes, en octubre de ese mismo año García Ferré comenzó a publicar la revista infantil *Anteojito*, con artículos escolares sobre diversos temas, tomando como modelo a *Billiken* donde el dibujante se había iniciado con la historieta Pi-Pío.

La fama de los personajes empezó a crecer generando la producción de diversos productos. Por aquella época, el golpe fuerte de ventas lo daba el chocolatín Jack que incluía las miniaturas de todos los personajes de García Ferré. También podían conseguirse otros ítems de merchandising: juguetes, alimentos, ropa, golosinas, figuritas, posters, historietas, discos.

Los estudios de García Ferré empezaron a sumar cada vez más empleados, porque a la parte editorial se agregó la realización del primer largometraje de dibujos animados en color de la Argentina: "*Anteojito y Antifaz. Mil intentos y un invento*".

Posteriormente, estos personajes continuaron su trayectoria en la serie televisiva El club de Anteojito y Antifaz (1982-1984) con muñecos e ilustraciones producidos especialmente y que fueron material de exportación.

Su producción técnica.

Como acabamos de mencionar, "Mil intentos y un invento" constituyó el primer largometraje

[24] Ver Nota 8 en este Anexo.

argentino realizado con la técnica 2d de dibujos animados y a color, estrenada por primera vez en 1972. La realización de la película llevó tres años de producción y más de cien personas comprometidas en el proyecto.

Para comenzar, se partió de un guión escrito y un storyboard realizado por el director de animación. En base a ello se repartió el trabajo en todo el equipo. Los dibujantes realizaban las puntas de las caminatas y luego el trabajo se enviaba a otro equipo encargado de dibujar las poses intermedias.

A continuación, los dibujos se trasladaban a los celuloides que eran pintados por detrás con la participación del fondista. El encargado de los trucos de filmación era Osvaldo Domínguez que utilizó una técnica llamada multiplano, semejante a como se trabajaba en Disney. Por ejemplo para dar movimiento a nubes sobre la ciudad se colocaban en dos planos distintos elevados sobre el fondo.

En 1972 la película duraba 90 minutos. Si bien a velocidad debía ser de 24 fotogramas por segundo, la película se debió realizar bajo 12 fotogramas por segundo por problemas de costo y tiempo. Esto no fue en desmedro de su éxito, ya que fue un suceso de taquilla y además, ganó varios premios internacionales.

En 1984, esos personajes todavía no estaban definitivamente agotados, y García Ferré decidió reponer el film, esta vez con 95 minutos de duración.

En 2001, García Ferré se asoció con la distribuidora norteamericana Buena Vista International y repuso la película con 80 minutos de duración, renovando la banda sonora y contando con sonido Dolby.

La relación entre niños.

Anteojito es un niño amable, humilde, simpático y alegre que vive solo con su tío en un departamento reducido y precario. Se hace evidente la falta de recursos, porque el niño sale a vender globos para conseguir dinero que los ayude a solventar sus días. Es destacable que Anteojito no entable relaciones de amistad con otros niños de su edad sino que se mantiene aislado de ellos. Esta afirmación la podemos ver justificada en algunas escenas del filme.

En su camino a la feria, Anteojito se cruza con su amigo Buzoncito –nada menos que un buzón de correo- encargado de entregar la correspondencia que proviene de diferentes partes del

mundo. Es el único amigo de Anteojito que parece compartir el mismo rango etario.

Es notable que ambos "niños" deban trabajar para ganarse la vida. En ningún caso se aclara sobre sus familias, otros parientes u otros amigos.

Buzoncito expresa su pesar porque nadie le escribe a él, pero se contenta con llevarles cartas y alegrías al resto de las personas. Anteojito, por su parte, también se encuentra solo pero muestra alegría por ayudar a su tío que debe continuar buscando la fórmula de la invisibilidad.

Una vez en la feria, Anteojito se relaciona con diferentes individuos que pululan por allí haciendo compras de víveres. Quizás podemos destacar esto como una de las escenas donde se denota lo asincrónico del film respecto de su año de reestreno: las costumbres y modos de vestir de las personas ya no son los mismos. Hoy en día las ferias de frutas y verduras parecen cosa del pasado, las señoras no usan pañuelos en la cabeza ni grandes sacones, y las pequeñas niñas no suelen llevar vestiditos sino más bien ropas que imitan los atuendos de los mayores.

Anteojito canta promocionando su servicio, explicando que vende globos para los más chicos pero que gustan a los más grandes también. Cuando una niña se le acerca para pedirle un globo, la relación se encuentra mediada por un adulto que resuelve finalmente la compra del bien.

Quizás uno de los momentos más angustiantes del filme surge en la siguiente escena, cuando unos chicos mayores que Anteojito se burlan y acosan de él. Acusan a su tío de loco, pero el protagonista lo defiende diciendo que es un gran científico. Con bastante razón, los chicos le increpan que si su tío fuera tan inteligente, entonces él no debería estar trabajando. Los chicos lo rodean a Anteojito, encerrándolo con sus alturas y aires petulantes, denotando la pequeñez del protagonista frente a ellos. No contentos con la agresión simbólica y verbal, los chicos le sueltan los globos a Anteojito, en un acto de maldad

injustificada.

Anteojito, impotente ante la situación, toma un tomate de un puesto y lo lanza hacia sus agresores, con tanta mala suerte que le pega a Cachavacha.

La redención llega más tarde, cuando se encuentra nuevamente con su amigo Buzoncito en la calle. Le cuenta que tuvo un día afortunado, porque la gente de la feria le regaló frutas y verduras, asimilándose a un adulto con sus preocupaciones. Pero su niñez vuelve a aflorar cuando pasa la caravana del circo que llega a la ciudad. Anteojito se lamenta no poder ir porque no tiene dinero para la entrada.

No obstante, su pequeño amigo se ofrece a ayudarlo, y consigue ocultarlo para que pueda ingresar a la función. Es llamativo que finalmente Anteojito ingrese solo al espectáculo, sin la compañía de un par o un adulto. Cuando lo vemos sentado solo entre la gente, riendo y aplaudiendo, percibimos su soledad y su poca socialización con otro chicos. De hecho, es notable que Anteojito no asista a la escuela, factor que se atribuye a su pobreza y falta de recursos.

Por último, debemos mencionar la escena que ilustra una pareja de hermanitos pobres que cantan pidiendo limosna en una noche oscura y nevosa. Anteojito se muestra soberbio y desinteresado, aumentando la sensación de tristeza de la escena. Se encuentra solo y sigue caminando sin rumbo, prácticamente sin mirar a su alrededor.

La relación con los adultos.

A falta de niños, Anteojito genera vínculos con un abanico de adultos que cumplen diferentes funciones en su vida. Como dijimos, él vive con su tío Antifaz, a quien admira y quien lo educa bajo las normas de trabajar, estudiar y soñar para ser feliz, manteniéndose juntos y valorándose como

familia.

La canción "Tío, tío, tío" denota el tipo de relación que se establece entre ambos personajes:

"Tío, tío, tío,

Yo quisiera ser como vos.

Tan grande y tan bondadoso,

Como en el mundo no hay dos."

Anteojito deposita toda su confianza en su tío, y está convencido que algún día va a triunfar. Mientras canta la canción, los dos trabajan juntos para arreglar el laboratorio que se desordenó luego de una explosión. El tío le promete que cuando sea rico va a comprarle una casa linda, zapatos, ropa, un colchón, e irá a la escuela para poder ser doctor, o inventor como él. Antifaz reproduce y reafirma aquí la metáfora del progreso y ascenso social de la escuela moderna, con su régimen meritocrático.

Anteojito se ilusiona en esa promesa y se aferra a ella.

Para ayudar a Antifaz, el niño realiza los quehaceres domésticos, hace los mandados y trabaja vendiendo globos en la feria. Esto lo lleva a relacionarse con diferentes personas, mostrándose siempre amable, inocente y sumiso.

Un ejemplo paradigmático lo constituye la escena con el policía de la feria. Cuando quiere contestar una agresión de otros chicos con un "tomatazo", Anteojito golpea a Cachavacha por accidente. La bruja furiosa fue a buscar al oficial y le cuenta lo sucedido. El policía interroga a Anteojito, con una toma desde abajo que denota la mirada del pequeñín, y engrandece la figura del agente. Le pregunta si tiene familia, y se indigna al pensar que pueda permitirse que un niño trabaje en la feria. De acuerdo a su pensamiento, nadie debería permitir que un niño esté fuera de la escuela y que se malogre así.

Esta denuncia queda sin efecto cuando la gente rodea al policía, lo hace bailar y le estalla una calabaza en la cabeza. Es decir, una denuncia social –que sorprende y abruma en este tipo de género- queda burlada y olvidada inmediatamente.

Anteojito parece un adulto y es tratado como tal en la feria, cuando recibe los consejos para ganarse la vida y el dinero a cambio de su trabajo. Sin embargo, es víctima de diferentes abusos.

Cuando visita el circo, conoce a un payaso que no puede realizar su número debido a que su hija está enferma. Anteojito se ofrece a ayudarlo, pero cuando se percata que debe hacer equilibrio en las alturas, se arrepiente y quiere abandonar el show. Sin embargo, el adulto lo obliga a terminar el evento. El niño primero se muestra temeroso pero después se anima cantando que si llega a caerse, volverá a levantarse.

Al finalizar el show, dos señores quieren aprovecharse de su talento para presentarlo en otros shows y ganar dinero. Para tentarlo con la idea, le muestran una moneda, le prometen ganar mucho dinero y ser famoso. Anteojito se entusiasma y le cuenta a su tío acerca de la propuesta. Antifaz, de manera distraída, le dice que si Bolaño y Rapiño son buenas personas, entonces puede ir con ellos. Lo alienta a seguir su sueño, diciéndole que tiene una hermosa voz y sin duda podrá ser un gran cantante.

Al momento de firmar el contrato, Anteojito está solo, sin nadie que lo asesore. Por ello firma un contrato sin leer mientras los empresarios se ríen de su ingenuidad.

En su primera experiencia frente al escenario, Anteojito se muestra asustado y nervioso. Le pide a su tío que lo ayude porque no sabe qué cantar pero Antifaz no sabe que decirle. Permanece detrás del escenario solo contemplándolo. Vemos cómo Anteojito debe resolver el embrollo solo frente a un público que lo observa expectante. Finalmente, Anteojito se inspira y le canta a su tío,

caracterizándolo de bondadoso, soñador, generoso e inventor.

Un reflector lo ilumina desde arriba y la "cámara" lo capta en un plano completo. Se enaltece la figura del niño, quien a su vez enaltece la figura del adulto a quien admira a través de su canto.

Cuando finaliza su número, los empresarios le confirman su éxito pero no le comparten las ganancias con la excusa de que deben cubrir los gastos realizados. A pesar del abuso evidente, Anteojito no es capaz de decir nada y su tío tampoco.

Por el contrario, ambos siguen las instrucciones de Bodega y Rapiño, quienes lo envían a clases de canto para que pueda perfeccionarse y educar la voz. Anteojito obedece todas las lecciones del maestro Meethoven, y asiste religiosamente. Se lo puede observar a través de la ventana, denotando también el paso del tiempo en los árboles.

El mismo día que recibe su diploma de cantante, Bodega y Rapiño pasan a buscarlo en un auto para llevárselo de gira. Bodega, un gato distraído y fracasado como cantante, lo acompaña en la aventura. Para lamento de Anteojito, no puede despedirse de su tío y aquel nunca se entera por

qué Anteojito se fue sin despedirse.

Comienza su carrera artística de presentaciones en diferentes teatros alrededor del mundo. Cada vez más ocupado con sus asuntos del espectáculo, Anteojito nunca concreta el envío de una carta. Desprecia a su compañero Bodega, a quien llama inútil. Y con el paso de los shows, se percata de su poder y comienza a pedir más dinero a sus representantes, alegando que es la persona que realmente importa. Esta mutación del niño asombra: Anteojito comienza como un niño casi de la calle pero feliz a pesar de su pobreza, pues no conoce el dinero y conserva la inocencia; sin embargo, a lo largo de la historia se corrompe por el poder y las riquezas.

La imagen representativa de este cambio radica en el momento en que su tío Antifaz asiste al teatro, pero es despreciado por su sobrino debido a su vestimenta poco apropiada para la situación. Antifaz se queda mirando pensativo un afiche con la imagen de Anteojito vestido de traje, prácticamente de su mismo tamaño, pero elevada en altura. El niño es más grande que el adulto, condenando esta situación a través de la angustia y depresión del familiar, que termina caminando solo en una noche fría y oscura.

Anteojito comprende su error cuando discute nuevamente con sus representantes por más dinero. Bodega, Rapiño y Anteojito parecen decididos a obtener mayores riquezas, y sus 6 manos tironean de la bolsa con el preciado metal hasta que la misma cae en una alcantarilla. El niño observa la escena desde arriba de una escalera, viendo cómo los dos adultos se convierten en ratas sucias que luchan entre ellas por algo superficial.

A partir de una metáfora literal, Anteojito recapacita sobre sus actitudes y se arrepiente de sus actos.

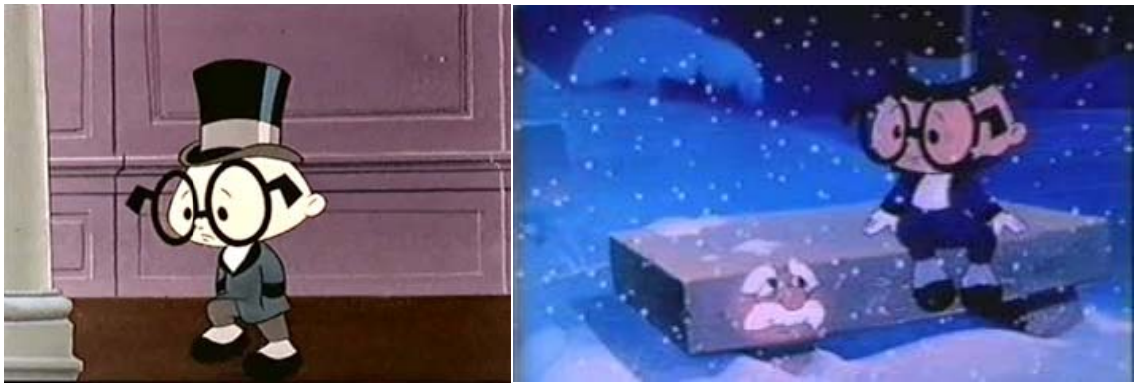
Resolución del conflicto.

Anteojito sufre una transformación muy grande en el desarrollo de la historia. En un principio, se presenta como un niño dócil, inocente, sumiso, alegre. Podemos destacar también su carácter, ya que no tiene problema en enfrentarse –aunque solo verbalmente- con los chicos que lo tratan mal en la calle o con adultos que le engañan.

No obstante, al ser tentado con una oferta de fama y dinero, Anteojito comienza una carrera como cantante donde cada vez ambiciona más dinero y se olvida de sus raíces. Se convierte en un ser codicioso, avaro, despreciable, cada vez más solitario.

Luego de la riña con sus representantes por el dinero, Anteojito se disgusta con la imagen y se aleja de ellos. Empieza a percibirse solo, sin la compañía de su entrañable tío.

La máxima reflexión y el puntapié inicial para el cambio vienen de la mano de una imagen en un banco de plaza. Una especie de abuelo (que remite un poco a la apariencia del creador Manuel García Ferré) le cuenta a Anteojito un cuento acerca de un hierro que siempre deseó cumplir una función más importante que la que ejecutaba en el momento, subestimando al resto de los seres y aislándose cada vez más. La moraleja del relato es que la ambición no es buena compañera, transforma a las personas en seres despreciables y solitarios.



A raíz de este relato, Anteojito se desespera por cambiar su actitud y regresar con su tío Antifaz, redimirse ante su presencia. Inmediatamente decide tomar el tren para regresar a su hogar pero el tren ya arrancó. Es Bonaño quien lo ayuda a subir al vagón y lo acompaña en su regreso a casa.

Una vez en la ciudad, Anteojito transforma su apariencia mágicamente, cuando cae una lágrima de arrepentimiento en la fuerte de agua de la plaza. Anteojito vuelve a vestir su típico atuendo sencillo: pantaloncito, remera, gorro y bufanda. Bonaño y el pequeño festejan el suceso cantando “El arrepentimiento te cambió en un momento”.

Cuando Anteojito se angustia por no encontrar a su tío en la vieja casa, su viejo amigo Buzoncito lo ayuda a encontrarlo en una nueva dirección. El abrazo final entre tío y sobrino redime al pequeño, merecedor del perdón luego de las peripecias sufridas.

Antifaz: “Sobrino de mi alma”

Anteojito: “Tío, tiito, yo nunca más te abandonaré. La ambición me alejó de ti. Y estando lejos me di cuenta cuánto te quería”

Antifaz: “Yo también te descuidé”

Esta vez, el tío se agacha para poder estar a su altura y decide dejar de dedicarse a los inventos para focalizarse en el vínculo familiar y las necesidades del pequeño. De fondo se escucha la canción que había sonado al comienzo: “Tío, tío, tío” y ambos personajes sonríen y bailan.

Cuestiones de género.

Es notoria la ausencia de figuras protagónicas niñas o mujeres. Estos personajes suelen estar argumentalmente a fines de un rol subordinado. Casi siempre cumplen funciones generales de madre, hija, hermana o tía, ligados a ciertos estereotipos de género.

Una niña pequeña se le acerca y le pide un globo cuando están en la feria. La madre selecciona el azul, pero Anteojito recomienda el color rosa porque combina mejor para una nena. Aquí se verifican ciertos clichés en torno del sexo femenino.

Para agregar, la señora viste pañuelo, saco y pollera y carga una bolsa de mandados. Podría conjeturarse que se trata de un ama de casa. La nena, por su parte, lleva un vestido clarito y un moño rosa que le sujeta el cabello. Ningún elemento escapa al estereotipo más enquistado, inclusive arcaico de una sociedad que podría de lo socialmente esperado.

En contraste, la bruja Cachavacha cumple otro rol. Realiza embrujos y hechizos para hacer el mal. Viste de negro, usa medias rayadas y un sombrero puntiagudo. Una caricatura perfecta de una bruja fracasada, que no logra cumplir sus objetivos. Engaña, persuade, y tergiversa.

Este personaje está muy distante de mostrar sentimientos maternales. Por el contrario, quiere alejar a Anteojito de su tío, solo a fines egoístas: quiere deshacerse de este "científico" para dejar de soportar las explosiones y apropiarse de su casa.

Como todo actor malvado, su final no es feliz. Cuando combina mal los elementos, genera una explosión en la casa apropiada y todo estalla: termina volando por el aire.

Consumos.

En este filme no existen referencias directas a los consumos de los más pequeños. No aparecen elementos tecnológicos, sino que se hace referencia a un mundo más sencillo y ascético. No obstante, podemos realizar algunas menciones al respecto.

Por empezar, es destacable la ausencia de juguetes que posea Anteojito. Podríamos conjeturar que esto se relaciona directamente con su condición económica precaria. No obstante, esto no sería un condicionante para que Anteojito pudiera entretenerse con diferentes juegos o charlas de

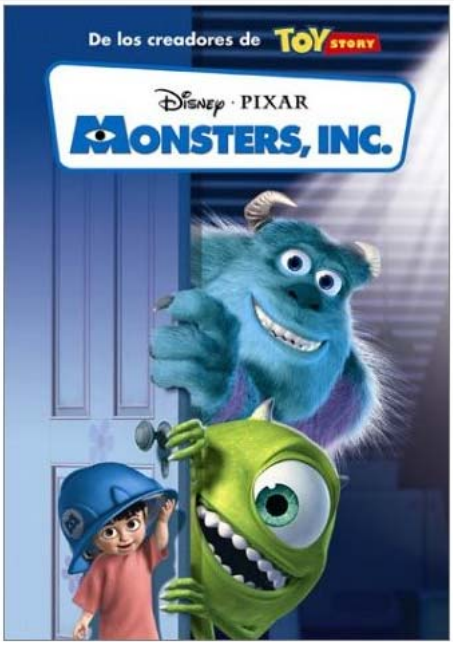
esparcimiento con amigos o con algunos adultos, pero esto tampoco sucede.

El circo, en cambio, aparece como un elemento de disfrute importante en la vida de los pequeños. Anteojito se fascina con la idea de asistir, y cuando lo logra se ríe y aplaude los diferentes shows. Es un evento masivo, que convoca a las familias.

Los medios de comunicación, por su parte, son el símbolo de noticias y sucesos importantes. Entrevistan a Anteojito tras su éxito masivo como cantante, y publican sus próximos eventos.

Así, el tío Antifaz puede enterarse dónde está su sobrino: de una manera impersonal y distante. Los medios parecen significarse masivos, abrumadores, e implacables en su objetivo de comunicar y vender. Pero en cuanto Anteojito vuelve a su vida humilde en los suburbios, los medios se olvidan de él; y él de ellos también.

MONSTERS INC.



Título Original: Monsters Inc.

Origen: Estados Unidos.

Director: Lee Unkrich, David Silverman , Peter Docter.

Guión: Peter Docter.

Música: Randy Newman.

Voces Originales: John Goodman, Billy Crystal, Bonnie Hunt, Frank Oz, Steve Buscemi, James Coburn, Jennifer Tilly, John Ratzenberger.

Género: Animación.

Duración: 92 Minutos

Calificación: Apta todo público

Distribuidora: Buena Vista

Formatos: 3D.

Estreno en Buenos Aires: 06 de Diciembre de 2001

Estreno en USA: 02 de Noviembre de 2001

La vieron: 1.141.000 espectadores

Datos para destacar: Ganó el Oscar por Mejor canción "If I didn´t have you" y estuvo nominada como Mejor película animada, Mejor banda sonora y Mejor edición de sonido.

Sinopsis.

Monsters Inc. es la mayor empresa de miedo del mundo, y James P. Sullivan es uno de sus mejores asustadores. Asustar a los niños no es un trabajo fácil, ya que todos creen que los niños son tóxicos y no pueden tener contacto con ellos. Pero un día una niña se cuela sin querer en la empresa, provocando el caos en la ciudad Monstruo.

Ahora Sully y su mejor amigo Mike deberán encontrar la manera de devolver a esta niña a su mundo sin poner en riesgo el de ellos. Esto los llevará a descubrir los engaños de las autoridades, revivir sus lazos de amistad y entablar nuevas relaciones con una pequeña humana.

Origen de la historia.

La historia de *Monsters Inc*. surgió a raíz de las ideas de unos de los animadores de Pixar, Pete Docter. Él recuerda que, cuando terminó Toy Story, se percató que la diversión de la gente radicaba en su identificación con la historia. "Empecé a pensar en detalles que se remontan a mi infancia. Por ejemplo, de pequeño sabía que existían los monstruos y que se escondían en los armarios por la noche. Mi ropa adquiría forma de tentáculos, garras y ojos. Empezamos a pensar que debía haber alguna razón para que los niños tuvieran miedo a los monstruos y nos pusimos a reflexionar sobre este asunto tan peculiar" (La Butaca, 2001)[25].

Los animadores de la productora empezaron a pensar que los monstruos son creaciones propias del miedo, y se preguntaron de qué tendrían miedo los monstruos. La respuesta se tornó evidente: de los niños. Esta idea dio origen al filme.

El concepto original de Docter atravesó muchos cambios durante el proceso de desarrollo. Finalmente, el equipo responsable de la historia decidió que una niña inocente sería el contrapunto perfecto para un protagonista de 2 metros y medio de alto recubierto de pelos celestes. Los animadores crearon monstruos que viven una vida similar a la nuestra, que van a trabajar, hablan de todo tipo de cosas y tienen parejas. En ese contexto, asustar a los niños solo era un tipo de empleo.

Su producción técnica.

Este filme es el producto de la cuarta colaboración entre Disney y Pixar Animation Studios. La producción se extendió por cuatro años y la dirección y supervisión del equipo creativo estuvo a cargo de Docter, el ideario de la historia.

La fase preliminar de diseño de la película incluyó viajes de investigación a ciudades industriales y fábricas locales con líneas de montaje para empezar a crear el aspecto visual y la configuración de la ciudad de Monstruópolis y todas las áreas de la planta de *Monsters Inc.* –con un aire anticuado, de los años 60-. La fábrica en sí recuerda un poco los años 1960, ya que se le quiso imprimir un carácter ligeramente anticuado. En total, se diseñaron 22 platós distintos, desde la habitación de Boo hasta el restaurante japonés y la casa de Yeti.

[25] Ver Nota 8 en este Anexo.

La película contó con la versión más avanzada y sofisticada de la tecnología de animación por computadora. Hicieron falta 2,5 millones de rendermarks (la medida de potencia informática) en comparación con los 1,1 millones que se utilizaron en "Toy Story 2".

Los mayores progresos respecto de los filmes anteriores estuvieron dados en la representación de la piel y los pelos para lograr que los colores, densidad, luminosidad y movimientos se vieran más reales. El ejemplo más concreto es el personaje de Sulley, que incluye 3 millones de pelos azules y violetas, y en las dos colitas de Boo. Además, la producción contó con otro programa de simulación, para lograr que la camiseta de Boo se moviera independientemente del cuerpo.

Como dato relevante, Pixar creó una nueva organización llamada Departamento de Tomas, que asignó las 1.500 tomas de la película a supervisores de secuencias y directores técnicos individuales, para que cada uno siga la evolución de las tomas durante todas las fases del proceso.

Otra novedad en *Monsters Inc.* fue la designación de un responsable de personaje para cada uno de los personajes principales. Se crearon esculturas de arcilla que se digitalizaron para los personajes principales mientras que otros 50 monstruos fueron creados por ordenador a partir de un paquete de elementos virtuales. Basándose en la experiencia adquirida en las dos entregas de "Toy Story" y en "A Bug’s Life" (Bichos, una aventura en miniatura), los maquetistas utilizaron y programa patentado llamado "Geppetto" para añadir más controles a los personajes, para después crear movimientos más sutiles. Según las declaraciones que hicieron los animadores, Boo fue el personaje más complejo porque debieron captar los comportamientos reales y actitudes faciales de un niño, ver cómo andan, cómo interactúan, lo que llama su atención y como se comportan cuando alguien les habla.

La relación entre niños.

Monsters Inc. se centra en la relación entre los monstruos adultos, asustadores de niños, y la pequeña Boo que entra en su mundo por accidente. No hay referencias a otros niños humanos ni tampoco aparecen muchos monstruitos en pantalla porque están excluidos del desarrollo narrativo. No obstante, podríamos referir dos momentos puntuales que presentan algunos infantes en interacción.

El inicio del filme exhibe la rutina de Sull James P. Sullivan (conocido como "Sulley") y Mike Wazowski, su mejor amigo y compañero de trabajo. Un plano secuencia retrata las particularidades de la ciudad y los variados personajes de Monstruopólis. Entre ellos hay un grupo de pequeños de muy corta edad que se entretienen emulando el juego humano de saltar la soga pero con la extensa lengua de uno de ellos. Cuando Mike y Sulley pasan a su lado los saludan y se distraen ocasionando la caída de uno de ellos. Es interesante notar que un gran ojo los observa por una ventana, como si vigilara su comportamiento y estuviera atento a que nada les pasara.

Otro de los momentos de interacción entre pequeños lo constituye el encuentro de Boo con un grupo de monstruitos en la planta. Ella se separa de Sulley y Mike y se topa cara a cara con un ser de su mismo tamaño. Nuevamente, un adulto los cuida y le interroga a la pequeña "Hola nena, ¿tu quién eres?" Ella responde "Mike Wazowski", identificándose con el nombre que tantas veces escucha mencionar por sus tutores. Es destacable que no sepamos el nombre real de la niña, sino que solo sea referida por un apodo que Sulley decidió[26].

La niña se une al grupo y todos los monstruitos repiten "Mike Wazawoski" tal como ella lo hace. Percibimos que los niños integran al otro inmediatamente, aceptando

[26] Cabe destacar que cuando Sulley menciona a Boo por primera vez, su amigo Mike le increpa que no debe asignarle un nombre porque eso favorece que se encariñe y hace más difíciles las cosas.

sus diferencias e incluso, adoptando algunas de sus características. Marchan en fila tras la niñera que se encarga de ellos y balbucean, pareciendo que se comunican.

En ese instante, se corta la luz y eso desata el descontrol de los pequeños que gritan, corren desesperados y se chocan entre ellos. Pero siempre bajo la mirada de la niñera que se encarga de cuidarlos y contenerlos mientras sus padres trabajan.

Ambas situaciones presentan a los adultos como figuras de vigilancia. Los niños son frágiles, vulnerables y necesitan la protección de sus padres o de tutores. La corta edad favorece esta necesidad ya que no pueden desenvolverse solos. Se trata entonces de una infancia inocente, falta de conocimientos y destrezas.

La relación con los adultos.

En varias oportunidades los personajes de Monstruópolis hacen referencia al miedo que sienten frente a los niños humanos.

- Waternoose, el director de la compañía, sentencia “No hay nada más tóxico y dañino que un mortal niño”.
- Un monstruo que fracasó con un niño de 6 años exclama “Casi me mata”.
- Otro empleado de la compañía expresa “Los niños de ahora ya no se asustan con nada”

El primer encuentro de Boo y Sulley denota el miedo generalizado. Cuando Sulley ve a Boo jugando con su cola, ella sonríe pero él grita de espanto e intenta llevarla a su habitación.

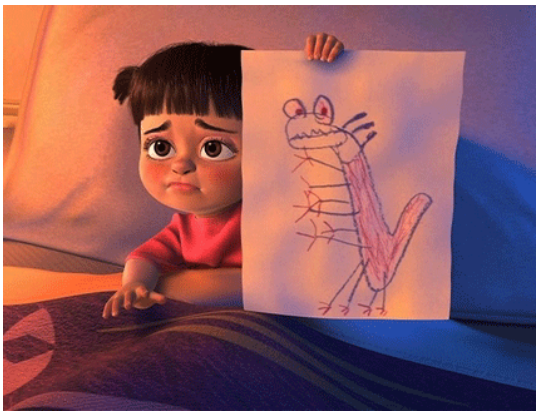
Boo lo llama “Gatito” y quiere jugar con él, pero Sulley la mete en un bolso para ocultarla y buscar ayuda. Cuando se descubre la presencia de Boo en el restaurante de comida china, los habitantes de Monstruópolis corren despavoridos mientras llegan las fuerzas de seguridad para descontaminar el área. Los medios registran el pánico y algunos testimonios de los presentes

sobre el hecho.

- “Un niño flotó sobre mí y voló un auto con su rayo láser”
- “Quise ocultarme pero me levantó con sus poderes mentales y me sacudió”

Estos sentimientos de temor y desconfianza radican en el desconocimiento total sobre la naturaleza de lo temido, atribuyéndole características supuestas. También podría decirse que estas frases rememoran algunos discursos sobre el fin de la infancia o sus nuevas características, informatizada y cada vez más cercana a los adultos en lo que respecta a saberes.

Como resultado del escándalo, Mike y Sulley escapan llevando a la niña a su departamento. Sulley observa a la niña y empieza a comprender que quizás no sea tan peligrosa como suele decirse. Ella quiere jugar, se acerca, balbucea, sonríe. Se comunica por medio de dibujos que demuestran sus emociones y miedos. Además, Boo se muestra sumisa y obedece las indicaciones de su tutor peludo de inmediato. Esto se contrapone a los discursos apocalípticos sobre la infancia. Este filme propone una niñez vulnerable y necesitada de protección.



Al día siguiente, Mike y Sulley llevan a la niña a la planta camuflada con un disfraz. Así comienzan las peripecias para poder devolverla a su hogar. En el trajín, los monstruos descubren el fraude que comete su principal rival junto a su jefe para conseguir mayores recursos energéticos.

En un momento de descuido, la niña desaparece de la vista de los monstruos y Sulley se desespera. Instantes después la reencuentra junto a un grupo de niños. La abraza aliviado pero la reprende severamente por haberse alejado. En adelante Boo siempre se muestra obediente a Sulley y no se despega de su lado. Cuando Sulley le solicita hacer silencio o esconderse para no ser descubiertos, ella lo hace al pie de la letra.

Asimismo, Sulley le reconoce sus buenos actos y la felicita cada vez que lo sorprende. Por ejemplo, cuando encuentra la entrada al pasadizo secreto donde Randall se llevó a Mike capturado, Sulley le dice "¡Boo, qué lista!". Usa esa misma frase reiteradamente, destacando las habilidades de la pequeña.

La llegada de la niña a la vida de Sulley le cambió sus prioridades completamente. Todo gira en torno a ella. Esto puede pensarse semejante a una relación padre-hija: Sulley se convierte en responsable de la integridad de la niña, se encariña con ella y la disciplina. La reprende cuando se equivoca y la felicita cuando demuestra su inteligencia. La niña por su parte, se comporta de modo obediente y realiza constantes demostraciones de cariño con el adulto.

Resolución del conflicto.

Luego de haber sido exiliado al mundo de los adultos (tras descubrir el fraude), Sulley consigue regresar a la planta y encuentra a Boo en el momento justo en que iba a ser sometida por una máquina asustadora. Su protector rompe el artefacto y rescata la niña justo a tiempo.

El conflicto comienza a solucionarse con el cambio de actitud de Boo. Ante la amenaza de Randall de asesinar a Sulley, Boo toma coraje y enfrenta sus miedos más básicos para defender a su tutor. Boo sujeta a Randall desde la cabeza y lo golpea varias veces. Cuando Sulley se recupera felicita a la niña por su logro: "Es cierto Boo, lo hiciste, eres fuerte".

Finalmente, las autoridades de la organización de seguridad descubren el plan fraudulento de Waternoose y lo arrestan. La directora de la organización (una monstrua llamada Roz) felicita a Sulley y Mike por su trabajo y explica que la niña debe volver a su hogar.

Mike la abraza. Sulley la toma de la mano para llevarla a la habitación. La toma muestra lo pequeña que es la niña en comparación con la mano de su protector que la recuesta en su cama como un padre puede hacerlo con su hija. Ella lo abraza y se entristece al comprender que se trata de una despedida.

Boo participó de la resolución del conflicto con un rol protagónico pero no decisivo. Salvó la vida de su protector, enfrentándose a sus propios miedos, pero el resto de las acciones para descubrir y apresar a los delincuentes las llevó a cabo Sully. Podríamos resumir que esta niña ingresó a Monstruópolis para ayudar a desenmascarar al villano y al mismo tiempo, salvar a la ciudad de la crisis energética. En el camino, ella también creció con la experiencia, y sus actitudes y acciones consiguieron transformar la vida de los adultos.

Cuestiones de género.

En el filme que estamos analizando destacan los colores utilizados para cada uno de los personajes. Podemos afirmar que todos los personajes femeninos aparecen delineados bajo estereotipos marcados de género.

Boo es una niña inocente, sumisa, dulce, y muy cariñosa. Lleva su pelo cortito atado con dos colitas rosas. Su habitación también está al tono, con matices de rosas y lilas que pintan las paredes, el acolchado, los juguetes.

Inicialmente viste una remera rosa con unos pantaloncitos violetas, pero luego cambia por un atuendo lila que Sulley fabricó con el tapizado de su sillón para mimetizarla con el resto de los monstruos.

Como hecho característico de género, Sulley se encuentra en un dilema cuando la niña quiere ir al baño. Él la lleva al baño de hombres pero se preocupa y le comenta a su amigo Mike que eso “no es correcto”.

Por su parte, Celia y Roz son mujeres que trabajan en la planta de *Monsters Inc.* como secretarias.

Nuevamente, el tema del color es condicionante. Ambas están maquilladas, y presentan colores típicamente asociados a la feminidad: Roz viste un saco rosa y Celia, si bien usa un vestido verde, su piel y sus cabellos (serpientes) son lilas y rosa.

Ambas desempeñan sus funciones tras escritorios. Celia es la recepcionista que atiende las visitas y las llamadas telefónicas. Roz se encarga de ordenar los registros de los sustos diarios. Podríamos conjeturar que estas funciones relegadas corresponden a un género relegado.

No obstante, al final del filme descubrimos que Roz es la directora de la CDA, la organización que se encarga de la seguridad de Monstruópolis y los peligros que implican la toxicidad humana. Pareciera entenderse su personalidad rígida, estricta, exigente y su seriedad en el tratamiento de los procedimientos y normativas.

De todo lo descripto anteriormente, vemos la importancia asignada al color para la identificación de ciertos personajes y particularmente con el género. Permite transmitir sensaciones y reforzar asociaciones socialmente establecidas, para confirmar la pertenencia a una misma comunidad interpretativa.

Consumos.

A lo largo del filme surgen algunos elementos que nos permiten dar cuenta de los consumos de los personajes.

Boo es una pequeña niña de alrededor de dos años que proviene del mundo de los humanos. La puerta de su ropero es la entrada a su habitación, repleta de juguetes y sus propios dibujos acordes con su edad.

La primera vez que Sulley ingresa a este cuarto, sale atropellado arrastrando una hilera de patitos con rueditas, un sonajero móvil para colgar y un dibujo de una mariposa. Estos elementos caracterizan la edad de la niña y su género.

Cuando Boo puede retornar finalmente a su cuarto, comparte con Sulley algunos de sus muñecos entre ellos una vaquera y un pez en clara alusión de la agencia a otros títulos de su producción (*Toy Story* y *Buscando a Nemo*). Boo está inmersa en un mundo donde se entretiene con productos del merchandising provenientes de otras producciones, generando un mundo completo de sentido.

Es de observar que las habitaciones de los niños son diferentes, dependiendo de la zona donde se encuentran. Aparecen diferentes colores, juegos, y elementos, manteniendo siempre la cama como el elemento ancla que nos permite saber que estamos viendo la habitación de un niño.

Por otra parte, los medios de comunicación aparecen fuertemente en este filme como indicadores de contexto. Podrían citarse algunos ejemplos:

- Cuando comienza el filme, Mike y Sullivan ven un comercial que publicita y explica la actividad de la planta *Monsters Inc.* y se emocionan por verse en televisión.
- Caminando hacia sus trabajos, aparece una primera plana de un diario que indica que hay problemas de energía porque bajan los niveles de sustos en los niños humanos.
- Con el incidente en el restaurante de sushi, donde se hace evidente la presencia de un niño en la ciudad y cunde el pánico, los noteros hacen entrevistas a los testigos. El noticiero cubre la noticia tomando imágenes desde el aire.

Los medios de comunicación están presentes en la vida cotidiana y los habitantes de Monstruópolis los consumen para informarse.

DIBU 3: LA GRAN AVENTURA

Título Original: Dibu 3

Origen: Argentina.

Actores: Germán Kraus, Stella Maris Closas.

Director: Raúl Rodríguez Peila.

Género: Infantil.

Duración: 80 Minutos

Calificación: Apta todo público

Estreno en Buenos Aires: 18 de Julio de 2002

Sinopsis

Dibu vive encerrado en su casa. Esta situación le permite pasar muchas horas frente a su computadora chateando y conocer a su amigo Martín con quien vivirá una increíble aventura.

Mientras tanto, los marcianos se disponen a acabar con la raza humana con un dispositivo explosivo. El Profesor Doxon - un científico frustrado - materializa una nave espacial por medio de tecnología digital para llegar rápidamente a Marte y disuadirlos de detener el ataque. El problema es que la nave no es muy sólida y solo un dibujo animado podría pilotarla. Martín, hijo de Doxon, recurre a su amigo Dibu por ser el piloto ideal para llevar a cabo la misión.

Dibu viaja a Marte como mensajero de paz y debe sentarse a negociar la salvación de la Tierra. Pero el general a cargo de la operación esconde un malvado propósito: destruir a los habitantes de ese planeta. El abuelo de Dibu y Martín descubren los planes del General y envían a Buji - hermana de Dibu - para salvarlo.

El origen de la historia.

Todo comenzó de una manera impensada en 1996. Cuando Telefé encargó a Rodolfo Mutuverría la creación de un personaje animado, el dibujante supuso que se trataría de un comercial o una placa fija de presentación de algún programa. Los primeros esbozos dieron origen a un pequeño llamado "Pecas", con algunas características diferentes.

Con el paso de los días y los objetivos más claros, nació Dibu. Quienes conocen al creador, aseguran que la criatura se parece mucho a su padre, excepto por el color de pelo."Si era morocho se iba a confundir con las sombras y no quise hacerlo rubio porque es un color muy trillado. Dibu es igual a cualquier chico de 7 años. Es tierno, necesita que lo quieran, ama a su familia, le gustan los animales, la computadora y los videojuegos. El peor castigo que puede recibir por no hacer los deberes es que lo dejen sin ver la TV", describía el dibujante en una nota al diario La Nación (La Nación, sábado 05 de julio de 1997)[27].

Ese pequeño dibujo se convirtió en la figura central de una comedia llamada Mi familia es un dibujo. Fue la primera comedia argentina en tener a un dibujo animado como protagonista en interacción con actores reales. El grupo humano que lo acompañaba estaba compuesto por Germán Kraus, Stella Maris Closas, Alberto Anchart, Juan Vitali, Facundo Espinosa, Marcela Kloosterboer y Andrés Ispani.

La tira comenzó relatando el origen de Dibu. Marcela estaba embarazada, y durante los últimos meses del embarazo tuvo deseos de ver dibujos animados. Finalmente, el día del parto dio a luz a un niño dibujo animado, al que nombraron Dibu. Con el avance de los capítulos empezaron a aparecen las aventuras de vivir con una caricatura y el reto de tener que ocultar dicho miembro familiar a la mayoría de las personas.

Las dos primeras temporadas se transmitieron en 1996 y 1997 todos los martes a las 21 hs. A partir de 1998, la tira cambió de nombre y horario: se llamó simplemente Dibu y se transmitía los sábados a las 19 hs.

Debido al éxito en la pantalla chica, los productores pensaron llevar al personaje a la pantalla grande aumentando su aparición. "Dibu, la película" fue estrenada el 10 de julio de 1997. Mientras que en la serie televisiva el dibujo apenas compartía cartel unos tres o cuatro minutos, en la película se llevaba 25 minutos de actuación. Además, en el film el chico sale de la casa: visita un

[27] Ver Nota 15 en este Anexo.

kartódromo para correr una carrera y viaja a San Martín de los Andes para encontrarse con su nueva compañera: Buji, una bebé de un año. Rubia, un poco torpe todavía, preocupada por cuestiones femeninas como el maquillaje y el peinado.

Como el primer filme superó en taquilla a "Hércules" (de Disney), los productores pusieron en marcha una nueva historia. La segunda película de la saga se denominó *Dibu 2, la venganza de Nasty* con una trama de aventuras y suspenso. Fue estrenada el 2 de julio de 1998 y trataba sobre Nasty, un dibujo animado con aspecto de niño travieso, que quería llevarse a Buji y toneladas de caramelos masticables al mundo de los dibujos animados. Los caramelos le permiten cambiar de aspecto y convertirse en humano o en cualquier otro dibujo, ocultando su verdadera y temible apariencia de monstruo.

Años después, los objetivos comerciales llevaron a reflotar este personaje. El día 18 de julio de 2002 se estrenó *Dibu 3, la gran aventura*.

Su producción técnica.

"Dibu, la película", la primera de la saga, significó un múltiple desafío para sus responsables: por primera vez en nuestra cinematografía se combinaron personajes reales con dibujos animados dentro de una moderna técnica que permite aglutinar la realidad con la fantasía.

En 2002 repitieron la hazaña por tercera vez. Telefé, Patagonik Film y Buena Vista Internacional se asociaron para llevar adelante un nuevo film. El mayor salto esta vez estuvo dado en la calidad de la animación 2d y la combinación con la tecnología 3d.

Toda la acción que deben desarrollar los actores reales y animados, se delineaba previamente en el story board. A la hora de las filmaciones, el director impartía directivas a los actores y paralelamente imaginaba la actuación de los cartoons en esa misma toma. Después conversaba con el dibujante sobre cómo incorporar los personajes animados a lo ya filmado en un procedimiento técnico bastante complejo.

El costo mayor de la película residió en el momento pos-rodaje, que demoró aproximadamente 16 semanas para realizar el trabajo con los dibujos y efectos. Casi setenta dibujantes se encargaron de dar vida a Dibu y Buji. Para lograr las actitudes y expresiones de Dibu, los profesionales copiaban las expresiones que indicaba su creador Rodolfo Mutuverría. En cambio, para el caso de Buji, debieron documentar cómo se mueven los bebes, cómo gateaban y descubrir

los modos particularmente femeninos.

La relación entre niños.

Este filme valoriza fuertemente la relación entre pares como lazo de socialización, identidad, complicidad y crecimiento.

El filme comienza con las voces en off de Dibu y su hermanita Buji. Ella recuerda que el padre había prohibido jugar con un avioncito a control remoto, pero Dibu insiste e incita su hermanita a subirse para pilotearlo. Como era de esperarse, Dibu pierde el dominio del juguete y terminan metiéndose en líos. El abuelo no se entera de nada porque estaba escuchando música con auriculares. Su hijo Pepe lo advierte del desastre y le muestra que Buji terminó metida en la heladera, a sus espaldas.

Dadas sus características físicas particulares, Dibu no puede salir de su hogar al mundo exterior y por ende, tampoco conocer a otros chicos. Cuando los padres lo reprenden por lo sucedido, se excusa diciendo que se aburre en la casa, que quiere tener amigos. Los padres le explican que él no puede tener amigos porque es distinto –como si la condición de "otro" justificara su exclusión-. Los padres insisten que debe contentarse con la familia que tiene porque eso es lo más importante.

Apelando a sus conocimientos informáticos, Dibu encuentra en la red a Martín, un chico solitario con quien conversa frecuentemente y entabla una amistad. Después de un mes de relación virtual, Martín reclama que deberían verse personalmente. Él activa la cámara web para que puedan verse y pide una foto a cambio. Dibu duda si confesar su secreto o no, pero Martín le asegura que puede confiar porque son amigos.

Cuando finalmente se conocen, nos percatamos de que Martín también es un niño solitario. Ambos parecen compartir la cualidad de ser niños excluidos. En su habitación Martín tiene una mascota robotizada –llamada Trueno-, único juguete que el padre le permitió conservar y única compañía. Dibu lo halaga y le dice que es un genio.

De inmediato comienzan a jugar juntos al tradicional juego de las escondidas. Así descubren una puerta clausurada que conduce al laboratorio secreto de su padre Doxon. Martín explica que su padre trabajaba allí hasta que él tuvo 5 años, pero que no sabe a qué se dedicaba ni por qué dejó de hacerlo. Dibu lo incita a investigar y ayudar a su papá.

Así, Dibu termina involucrándose en un proyecto militar para salvar al planeta de un ataque extraterrestre. Su amigo y su papá lo necesitan para concretar un vuelo a Marte.

Cuando comienza el entrenamiento para tripular la nave espacial, suena una música cantada por niños donde se resaltan los dotes del pequeño y lo animan a avanzar:

Niños: "Fuerza, coraje y valor. Suerte en la misión"

Dibu: "Soy un héroe invencible. El mundo está en peligro. Con mi fuerza y coraje puedo ser la salvación".

Niños: "Dibu, el planeta está contigo, no le aflojes un instante. Dibu adelante".

Mientras tanto, se presentan imágenes de todas las pruebas que el niño va superando con diversión pero también con compromiso. Aunque solo se trata de un niño, Dibu se convierte en el único ser capaz de salvar a toda la humanidad.

Una vez llegado a Marte, Dibu conoce a una marcianita llamada Grumy. En un primer momento ella se asusta de él cuando el chico pretende ayudarla. Cuando se presentan, Dibu se sonroja frente a ella. Ella desconfía que provenga de la Tierra porque no se ve como los humanos normales pero decide creerle.

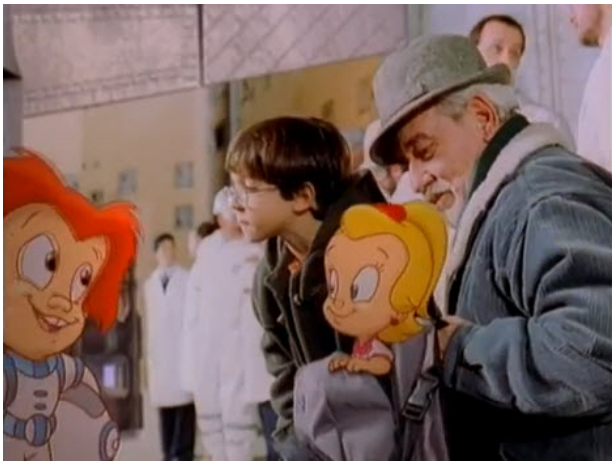
Esta confianza puesta en el chico se ve decepcionada cuando los marcianos descubren que la ofrenda entregada como símbolo de paz era en realidad una bomba. Dibu es arrestado de

inmediato y encerrado en un calabozo.

Su amiga Grumy va a visitarlo momentos después para cuestionarle los motivos de la traición pero Dibu argumenta que no sabía nada. A ella le gustaría creerle y a él le gustaría que le crea. Para demostrar su inocencia, le pide que se dirija a la nave y hable con los humanos. Cuando ella le pregunta por qué habría de hacerlo, Dibu responde que de esa manera salvaría su planeta y podría volver a confiar en él.

Destacamos en estos casos dos propiedades fuertemente ponderadas. Por un lado, se proclama el valor de la confianza y soporte entre amigos. Por otro, se rescata el valor de la diversidad en cuanto a culturas, orígenes e intereses. Básicamente, la diversidad puede verse como la presencia de diferencias entre individuos y entre grupos de individuos que favorecen el intercambio de saberes, la vivencia de experiencias nuevas, y el desarrollo integral de los individuos.

Por último, podemos resaltar la relación entre hermanos. Dibu y Buji se presentan estrechamente unidos y cariñosos entre ellos. Así lo demuestran en la despedida antes de que Dibu parta hacia el espacio. "Te quiero mucho hermanito" dice Buji. "Y yo también a vos", le responde el nene.



Al escuchar que su hermano está en peligro, Buji no lo duda y se alista para ser enviada a Marte, demostrando incondicionalidad: "Dibu me necesita".

Podemos sintetizar que los lazos entre pares se presentan estrechos y fuertes, sin importar edades, condiciones físicas u orígenes.

La relación con los adultos.

La relación de los niños con los adultos parece difícil. Se producen desentendimientos por parte de los adultos respecto de lo que hablan o sienten los menores, pero al mismo tiempo, ellos les deben respeto, obediencia y cariño.

Cuando Dibu expresa su aburrimiento y su necesidad de tener amigos para compartir

actividades, los padres argumentan que la familia es lo más importante y que por tanto, debería sentirse feliz. No le brindan contención ni solución a su dilema, dando por finalizada la conversación cuando le indican que es la hora de irse a dormir. El tema queda sin resolverse y cierran la puerta tras ellos, concluyendo un tema que produce angustia en el pequeño. Para reforzar la idea, la cámara se queda del lado de la habitación y vemos cómo Dibu se acuesta a dormir, triste y apesadumbrado.

De igual manera sucede con Martín. Su padre Doxon entra en la habitación de su hijo para despedirse antes de ir a trabajar –debe subsistir con las monedas que le dejan en una plaza donde permanece caracterizado de Mozart junto a un amigo que oficia de Batman, todo un símbolo de la crisis laboral y económica de Argentina. Está disfrazado pero su hijo no reconoce el personaje. El padre lo reprende por el uso de la computadora, alegando que le arruina la cabeza a la gente. Le pide que apague todo sin dejar lugar a réplicas. El adulto muestra desentendimiento y distancia. Cuando cierra la puerta, nos quedamos con la vista de Martín que responde a solas "Si papá", aunque profundamente desanimado.

Sin embargo, el abuelo de Dibu es un adulto compinche y cómplice con sus nietos. Transgrede las reglas impuestas por los padres para aliarse con las necesidades de los más pequeños[28]. Dibu le pide que lo lleve de incógnita a la casa de Martín para conocerlo y compartir un momento con él. Para convencerlo, Dibu le pregunta si él tiene amigos y si le gustaría no verlos nunca. Luego de pensarlo unos instantes, el abuelo finalmente accede y lo lleva oculto en una mochila. Esto inicia el comienzo de las aventuras para toda la familia.

Martín descubre las actividades que realizaba su padre cuando el presidente de la República y los militares vienen a buscarlo para pedir su ayuda. Era un científico dedicado a estudiar la materialización de objetos virtuales. Como la Tierra está en peligro, solicitan sus servicios para construir una nave espacial y salvar al planeta. Doxon no está convencido de querer colaborar: había destinado muchas horas de su vida –relegando a su mujer e hijo- pero luego se sintió defraudado cuando le quitaran el presupuesto para seguir investigando.

Sin embargo, al escuchar la historia, Martín le pide a su padre que vuelva a trabajar, "para salvar al mundo y estar juntos". El niño cree que este proyecto puede unirlos, y lograr la

[28] Esto nos recuerda un poco a la relación abuelo-nieto que se presenta en el filme Los Pintín. El adulto es el único que apaña y consiente a Ito en sus travesuras. No casualmente ambos terminan en líos y deben ser rescatados por Bepo, el padre del niño, adulto responsable.

admiración por su padre. La escena culmina en un fuerte abrazo entre ambos, albergando la esperanza del inicio de un nuevo vínculo.

Finalmente, Doxon logra construir la nave espacial. Al verla materializada, Martín mira a su papá desde abajo y le dice “Sos un genio pa”. Pero no todo está resuelto. La materialidad se desvanece al tocarla y el científico se siente frustrado. Su hijo va a buscarlo y lo encuentra devastado, sentado en el piso. Su hijo lo anima, y le pregunta si puede presentarle a un amigo que puede ser capaz de tripular la nave.

Antes de entrar en la misión, Dibu explica que debe pedir permiso a sus padres. Cuando entabla la conversación con sus padres, Martín lo acompaña. El padre se muestra desinteresado, con el diario en la mano. No cree que sea cierto que debe ir al espacio. Dibu busca la confirmación de su abuelo, pero este se escapa. Solo la presencia de otros adultos da crédito a lo que los niños relatan: el científico Doxon, el presidente de la República y otros militares visitan el hogar de la familia de Dibu, en lo que pareciera ser un barrio cerrado. Dibu, Buji y Martín permanecen en el interior de la casa, observando alejados la conversación de los adultos.

Notamos aquí que los niños no gozan de mucho crédito cuando se trata de temas de gran envergadura: los padres no creen en sus palabras cuando cuentan sobre la misión, ni tampoco pueden intervenir con su voz en la decisión de su participación en ella.

No obstante, cuando Dibu emprende su viaje toda su familia lo acompaña. “Cuidate mi amor. Estamos orgullos de vos”, expresa su mamá Marcela. Todos marchan detrás del pequeño, mientras los científicos lo aplauden. La toma lo muestra grande aunque esté a nivel de los pies de sus mayores.

Una vez embarcado, los padres, el abuelo, el científico y Martín siguen los pasos de Dibu a

través de una cámara que transmite en vivo todas las imágenes de su aventura. Cuando la nave atraviesa los límites del planeta, convierte su aspecto en un automóvil antiguo. Ante esta situación inesperada, Doxon explica que Dibu había exigido algunos cambios en el diseño.

-“¿Te gusta pa?”, pregunta a Pepe, buscando la aprobación de su progenitor.

-“Te felicito Dibu, está mejor que mi taxi”, responde reconociendo la superación de su hijo.

Luego agrega una recomendación desde su rol de padre. “Manejá como te enseñó tu papá”. “Te dije que manejes despacio”.

-“Fumá pa, tranqui, esto es pan comido”,

Dibu asume la misión con responsabilidad, e intenta cumplirla perfectamente. Al patear la caja que lleva en su nave como ofrenda, el general se altera y le pide que tenga cuidado. “Tranqui, no olvido mi misión”, replica el chico. Y más tarde, responde como un soldado “Estoy listo señor general”, gesticulando el saludo militar,

No obstante, esta aventura también pone a prueba sus miedos y habilidades. Mientras pilotea, se muestra preocupado y teme cometer algún error que afecte la misión.

En el momento en que arriba a Marte, se debe enfrentar a un monstruo enorme, similar en color y forma a un dinosaurio. De forma muy astuta, Dibu logra evadir su ataque quitándose el traje y engañando a la bestia.

Mientras esto sucede a millones de kilómetros de distancia, y todos los adultos observan los sucesos, Buji se escapa de la mirada de su abuelo y recorre las instalaciones. Así, escucha una conversación entre el general y una científica que conversan sobre la bomba oculta que lleva Dibu para estallar el planeta rojo.

El abuelo la encuentra y se agacha para ponerse a su altura y escuchar el relato. Atilio cree en la palabra de la pequeña, decide intervenir para salvar la vida de su nieto y se le ocurre que lo

mejor es buscar a Martín.

Entretanto, Dibu se enfrenta al rey de los marcianos acompañado de su pequeña descendiente Grumy. Explica que viene de la Tierra para solicitar que reconsideren su decisión de destruirla. Su nueva amiga intercede y le dice a su padre que cree que debería darle una oportunidad.

El rey declara que no puede hacer nada porque la decisión fue tomada por el consejo de sabios, que sólo se reúne una vez por mes. Dibu no se deja engañar a pesar de ser solo un niño y replica que si él es la autoridad suprema, puede ordenar una sesión extraordinaria "Y listo el pollo", en palabras del personaje animado. "Dale pa", le insiste la nena.

Debemos hacer aquí un paréntesis para rescatar las numerosas alusiones al particular lenguaje compartido entre los niños, muchas veces inentendible para los mayores. Expresa en palabras la complicidad entre ellos y evidencia la distancia generacional de pensamiento con los adultos.

Cuando finalmente se encuentra ante ellos, Dibu actúa seriamente y se pronuncia de modo formal como podría hacerlo un profesional adulto. Ante la negativa de los jueces, Dibu les pregunta por lo que más respetan. "La vida", dicen. Entonces Dibu argumenta que en la Tierra hay vida, que entienden el error cometido y que prometen vivir como hermanos, como amigos. "El chico tiene razón", afirman los sabios. Esto nos habla nuevamente, de una clara integración con el otro diferente.

Dibu comunica a los adultos que los marcianos decidieron darnos una oportunidad y enviar las esferas de residuos nucleares al sol. "Ese es mi hijo", expresa el padre poniéndole voz al orgullo que siente por la hazaña que realizó el pequeño mientras todos festejan.

Resolución del conflicto.

Si bien parece que todo fue solucionado, aún queda pendiente resolver el tema de la bomba que Dibu transporta sin saberlo en la ofrenda de paz que debe entregar a los marcianos.

Atilio y Martin apresan a la doctora Ramos atándola a una silla. La obligan a revelar la fórmula del antídoto pero ella descree que puedan hacer algo para revertir el plan. Sin embargo, Martín demuestra sus habilidades informáticas para enviar a Buji a través de la red de Internet hasta la computadora de la nave que se encuentra en Marte. "Y pensar que mi viejo decía que los jueguitos no sirven para nada". Las cosas se complican cuando los militares se percatan de sus acciones y detienen al abuelo y al chico.

En medio de los festejos en Marte, el rey descubre que la ofrenda de paz en realidad era una bomba y arresta a Dibu.

Afortunadamente, Doxon encuentra a su hijo y lo desata demostrando que no tenía noción acerca de los planes malvados del general. Martín continúa con la operación de enviar a Buji hasta Marte. Allí la recibe la pequeña marcianita Grumy.

A pesar de todos los esfuerzos, la bomba se activa y Dibu decide alejarse con la bomba para evitar la explosión y salvar a sus nuevos amigos. En principio todos creen que falleció durante la acción. Buji llora por su hermano y el rey proclama "Desde hoy será considerado nuestro mayor héroe". Pero segundos después, Dibu aparece en las alturas y desciende lentamente.

Al finalizar el filme, Dibu y Buji sobrevuelan la ciudad de Buenos Aires con la nave/auto que les permitió concretar la aventura. Mientras se muestran imágenes de las personas tomadas desde arriba, el discurso del presidente ensalza la acción de los niños de esta historia: "Dos pequeños valientes arriesgaron su vida por nosotros y nos devuelven la posibilidad de soñar. Recordaremos este día como símbolo de la amistad".

Dibu, Buji, Martín y Grumy son los protagonistas principales de la resolución de los conflictos iniciados por los adultos. Se rescata la inocencia de los niños, que aborrecen las rivalidades armadas y demuestran que es posible construir relaciones de amistad entre diferentes personas, culturas e incluso planetas.

Si bien los niños se presentan como seres dependientes, obedientes y dignos de protección, el filme demuestra el valor de sus saberes particulares y los convierte en héroes de la humanidad porque son los responsables de salvarla.

Cuestiones de género.

La caracterización de los personajes femeninos y masculinos de este filme recae en ciertos estereotipos sociales.

El padre "Pepe" es quien pone los límites y reprende a los hijos (y a su propio padre también) cuando considera que se comportan por fuera de lo establecido. En cambio, la madre Marcela solo acompaña con su presencia y acota para reforzar los planteos de su marido.

En la relación con sus hijos, Marcela se muestra cariñosa, preocupada por su bienestar y orgullosa de sus personalidades. Sus intervenciones son escasas pero siempre recaen en ciertos clichés típicos. Cuando Dibu se embarca en la nave dispuesto a iniciar su misión, ella le pregunta si hace frío y le pide que se abrigue. Otras exclamaciones típicas son "No tengas miedo Dibu", "Cuidate mucho mi amor", "Dibu, sos un héroe".

Por su parte, Buji es una beba pequeña que habla con voz aguda y se relaciona mayormente con su hermano mayor a quien admira y quiere. Se trata de una nena de marcados rasgos femeninos a pesar de su corta edad. Sobresaltan sus ojos celestes delineados por pestañas arqueadas y su pelo largo rubio atado con una colita roja que hace juego con su atuendo. Lleva aros, y un vestido rosa con un corazón en el centro.

Grumy, la amiga extraterrestre de Dibu, viste con colores similares a la pequeña Buji: un atuendo rosa y amarillo delimita su cuerpo. Unas lucecitas rosas adornan sus antenas y unas pestañas largas decoran sus ojos. Se siente atraída por el nene desde el primer momento y siempre adula a su compinche. "Es un churro bárbaro", exclama cuando lo presenta ante el rey.

Los varones de esta historia en cambio, se caracterizan por su valentía e ingenio para resolver las cosas. Actúan de inmediato cuando la situación lo requiere valiéndose de sus saberes y su ímpetu. En ambos casos resaltan los colores naranjas y azul de sus ropas.

Consumos.

En este filme se resaltan fuertemente los saberes informáticos exclusivos de los más chicos. Los adultos no comparten estos conocimientos y por momentos, los denuestan.

Ellos pasan varias horas del día frente a la pantalla. Las habilidades informáticas les permiten conocer otras personas a través de la red, compartir experiencias, formar amistades. Además, resuelven situaciones usando solo la computadora y la red.

Estas características se presentan como propias de las nuevas generaciones, compartidas entre todos ellos (desde Martín y Dibu hasta Buji y Grumy) como síntoma de los nuevos tiempos y las nuevas infancias, massmediatizadas. Aquí se legitima la computadora como un recurso más que facilita a los más pequeños la adquisición de experiencias, conceptos y nociones que constituyen la base de su pensamiento.

Cabe resaltar que no hay menciones sobre la escuela, como institución de educación de los pequeños. Podríamos conjeturar que una explicación sea que el espacio temporal de la historia representada no corresponde al período escolar, ya que no hay menciones al momento del año en que transcurre el relato. Sin embargo, es notable la omisión en contraposición con las alusiones a los saberes extracurriculares.

Respecto de algunos gustos culturales, podemos mencionar la escena de la fiesta en la que participa Dibu. En una demonstración de cordialidad y respeto, Dibu baila con la marcianita la música que escuchan en Marte para festejar el acuerdo de paz. Pero después de unos temas se cansa y propone un ritmo terrestre. Lo que parecería ser un intercambio cultural en realidad roza la imposición y el colonialismo: los extraterrestres terminan perdonando el envío de desperdicios a

su planeta y deben conceder escuchar nuestros temas musicales. “A bailar en Marte yo puedo enseñarte. Se puso buena la fiesta”, canta Dibu mientras enseña la coreografía de la conga y todos los marcianos lo copian.

LILO Y STITCH

Título Original: Lilo & Stitch

Origen: Estados Unidos.

Actores: Tia Carrere, Jason Scott Lee, Daveigh Chase.

Director: Chris Sanders, Dean Deblois.

Género: Infantil.

Duración: 85 Minutos

Calificación: Apta todo público

Distribuidora: Buena Vista

Estreno en Buenos Aires: 18 de Julio de 2002

Sinopsis

Lilo, una niña hawaiana que se siente sola, decide adoptar un "perro" muy feo al que llama Stitch. En realidad, se trata de un experimento genético que se escapó de un planeta alienígena y aterrizó en la tierra por casualidad.

Con su amor y su inquebrantable fe en el "Ohana" (el concepto hawaiano de la familia), Lilo logra conquistar y convertir el corazón de Stitch ofreciéndole algo que este ser nunca pensó tener: un hogar.

El origen de la historia.

Lilo y Stitch es una historia sobre la identidad y la familia, cargada de contenido social. La trama se desarrolla en Hawái, una isla paradisíaca que cada año recibe la visita de millones de turistas. El archipiélago forma parte de los Estados Unidos, aunque su cultura no se parece en nada a la del continente.

La película se basó en una idea de Christopher Sanders imaginada 15 años antes, cuando por primera vez esbozó los rasgos de Stitch. En aquel momento, se figuró un extraterrestre que llegaba a un alejado rincón de Kansas y se relacionaba con un chico del lugar. Esta idea mutó cuando Sanders viajó a Hawái y descubrió lo propicio que era el lugar para la historia, por su aislamiento geográfico, su belleza natural y sus valores que resaltan la familia por sobre todo. Los realizadores de este filme quedaron impactados por una expresión de la cultura hawaiana: Ohana, una palabra con la que los nativos de las islas definen el sentido y la búsqueda de la unión familiar.

Cuando Stitch llega a la Tierra, adapta su aspecto para escapar de sus perseguidores y Lilo lo adopta como su mascota. Lilo es una niñita huérfana y solitaria que vive con su hermana mayor, Nanny, pero su conflictiva relación provoca el recelo de un asistente social llamado Cobra Bubbles, que advierte el riesgo de una posible separación.

Las diferentes experiencias renuevan y convierten a esta familia disfuncional en un grupo sumamente unido basado en la comprensión y el amor. Podríamos rescatar la siguiente frase, para comenzar nuestro análisis: "En Disney, ante todo, hacemos películas para la familia y siempre pensamos en ella en sentido tradicional, pero también le damos valor a otro tipo de familias, que pueden incluir a extraños y reconstruirse a partir de lazos rotos", explicaba Thomas Schumacher, presidente de la división de largometrajes animados de Disney (La Nación, Viernes 28 de junio de 2002)[29].

Su producción técnica.

La película fue escrita y dirigida por Chris Sanders y Dean DeBloise. Fue producida principalmente por el estudio de animación Hollywood Studios en Orlando, Florida (antiguo Disney-MGM Studios). A diferencia de otros filmes, este encarnó un proyecto más pequeño acorde al espacio también más pequeño de dichos estudios: "Aquí tenemos 370 personas frente a las

[29] Ver Notas 10 y 11 en este Anexo.

1000 que tenemos en California" argumentaba el productor del film, Clark Spencer.

Para este largometraje animado, los directores decidieron retomar el dibujo realizado a mano y la técnica de pintar con acuarela. Así lo explicaba Dean DeBlise en una entrevista: "Queríamos aprovechar lo mejor de la animación tradicional y la acuarela es una técnica simple y maravillosa a la vez. Así lo decidimos: nada de fórmulas complicadas, nada de excesos con las computadoras y una vuelta a lo básico, a las raíces. A un pasado que nos inspira, pero a la vez surge como un estímulo fresco para ofrecer algo que hace mucho tiempo no se hace" (La Nación, Viernes 28 de junio de 2002)[30].

Los responsables de *Lilo y Stich* reconocieron que las influencias más explícitas del film son dos clásicos de la historia de Disney, *Bambi* (1941) y *Dumbo* (1942), cuyo valor surge de los personajes por sí mismos y no de su fuente originaria, como un cuento de hadas.

Podríamos conjeturar que la idea principal que guió la elección de la técnica de la acuarela fue la intención de reforzar la inocencia de los personajes, y de evocar un cierto ideal tradicionalista del sentido de la familia, más allá de la situación de orfandad o de extrañeza de los integrantes.

Cuando comenzaron las promociones del filme anteriores al estreno, Stitch aparecía interactuando con diferentes personajes principales de la agencia: surfeando con la Sirenita, viajando en la alfombra mágica junto a Aladino y ocupando el lugar de Simba en el nacimiento del Rey León. Así quedaba planteado el ideal de ubicar este nuevo filme entre los clásicos del planeta Disney.

No obstante, es interesante resaltar que en Estados Unidos fue catalogada como PG - Guía Paternal Sugerida- por su uso de ciencia ficción y algunas actitudes groseras de Stitch, como romper todas las cosas, comer algo y devolverlo o mostrar el trasero a sus perseguidores. Esto es sumamente extraño en un filme infantil, pero está directamente relacionado con la apuesta de los directores de mostrar características más extremas y controversiales en los personajes.

La relación entre niños.

Lilo es una niña solitaria, con problemas para relacionarse con sus pares. Esto queda demostrado desde el inicio del filme: llega tarde a su clase de baile y termina causando la caída de sus compañeras. Cuando la increpan preguntando por qué está mojada, ella responde que tenía

[30] Ver Notas 10 y 11 en este Anexo.

que darle de comer un sándwich a Pato el pez, porque controla el clima y era día de tributo.

Ante este relato, que podemos sospechar si es producto de su imaginación o de algún mito en la cultura hawaiana, las otras niñas la acusan de loca y Lilo responde a la agresión mordiendo y golpeando a una de ellas. Cuando logran soltarse de Lilo, las chicas corren tras las espaldas del profesor quien la reprende por lo sucedido.

Al salir de la clase, las otras chicas se alejan hablando entre ellas. Cuando Lilo se les acerca, la víctima le dice que si ella tiene rabia van a tener que encerrarla. Lilo intenta socializar con ellas, interesándose por las muñecas que llevan. Pero estas pequeñas las esconden recelosas y se espantan ante la presentación de su muñeca de trapo. Lilo les explica que ella imagina que su cabeza deforme se debe a la picadura de un insecto lo cual genera la huida de todas.

Tras esta escena, Lilo se abraza a su fea muñeca y vemos cómo se aleja en el camino entre árboles, haciéndose cada vez más pequeña a ojos del espectador, por mantenerse fija la cámara en el mismo punto. Queda denotada la soledad de la pequeña y su tristeza.

Lilo es típicamente nativa de Hawái, representando un “otro” frente a los ojos de los estadounidenses blancos que habitan la isla o la visitan en calidad de turistas. Ella se fascina con los turistas gordos y pálidos, quemados por el sol, y les saca cientos de fotos a su apariencia. Esto parece reforzar la idea de desentendimiento entre culturas y extrañeza de Lilo frente al mundo que la rodea.

Lilo es discriminada y aislada por las niñas de su propia edad. Sin embargo, ella las menciona como sus amigas, quizás porque son las únicas pares que aparecen en su vida. Cuando el trabajador social se acerca para despedirse de ella, luego de una visita de inspección, Lilo hace prácticas vudú con cucharitas que imitan las caras de las otras niñas. “Mis amigas recibirán su castigo”, le dice a Bubbles.

Esa misma noche Lilo ve caer un objeto brillante desde el cielo y cree que es una estrella fugaz. Se arrodilla frente a la ventana y comienza a rezar, pidiéndole a Dios que le conceda un amigo que no se vaya, un ángel que se quede con ella. En este momento, la vemos de espalda como testigos inmiscuidos en la escena -al igual que su hermana mayor-, confiriéndole tono de privacidad al momento de la oración. Nos enteramos de los deseos más profundos de la niña.

Así entra en escena Stitch. Este extraterrestre es el experimento 626 de un científico loco. Si bien no podemos considerar a Stitch como un par de Lilo, porque no sabemos si este monstruo tiene infancia, es verdad que se comporta como tal, convirtiéndose en el único compañero de la niña.

Ahora son dos los discriminados. Cuando Lilo se acerca a sus amigas para pedir perdón por la mordida y presentar a su "perro", ellas no aceptan sus disculpas y le dicen que su mascota es la cosa más horrorosa que hayan visto, seguramente capaz de ocasionarles una enfermedad. En esta escena Lilo se nos muestra a la niña de espaldas, parada frente a las chicas que están sobre sus triciclos: Lilo se enfrenta siempre a las adversidades del mundo. El poder está del lado de las amigas, subidas sobre ruedas, con la capacidad de atropellarla. Pero la diferencia radica en la presencia de Stich: esta vez es él quien muerde a la niña, y le quita el triciclo, "castigando" a la insolente pelirroja.

La diferencia entre Lilo y las otras niñas es notable en cuestiones físicas y de apariencia. Lilo, como dijimos antes, es una pequeña nativa de la isla. Su color oscuro de piel, su nariz ancha y su

pelo negro denotan sus raíces; y su vestimenta consta solo de vestidos coloridos, con hojas de palmeras. En cambio las niñas tienen color de piel clara, cabelleras pelirrojas, rubias o morenas; y visten remeras, polleras, bermudas.

No es casual que Lilo solo logre relacionarse con un otro tan diferente: un extraterrestre que no la juzga por su apariencia porque él mismo es un extraño, alguien raro que también busca compañía.

La relación con los adultos.

La corta vida de Lilo se basa en la relación que entabla con diversos personajes adultos, disfuncionales y diferentes.

Retomando la escena inicial que comentamos en el apartado anterior, podemos mencionar la relación de Lilo con su profesor de baile. Si bien Lilo llega tarde reiteradamente a la clase y agrede a sus compañeras, el profesor se agacha para ponerse a la altura de la pequeña y se muestra compasivo. Demuestra comprender su situación conflictiva, que aún no se nos revela pero se nos da a entender. Le advierte que llamará a su hermana para contarle lo sucedido y venga a buscarla. Ella acepta la reprimenda porque sabe que ha actuado mal y se entristece.

Sin embargo, esta situación abruma tanto a Lilo que parece olvidarse de esperar a su hermana y retorna sola a su hogar.

Cuando Nanny llega a su casa no puede ingresar porque Lilo había trabado las puertas. Su hermana mayor puede observarla tirada en el piso, cantando una canción de Elvis Presley. Se niega a abrirle la puerta, mientras que Nanny la reprime por no haberla esperado.

En esta escena, se muestra a ambas hermanas recostadas en el piso: Lilo dentro de la casa, dueña de la decisión de no abrirle la puerta, dueña del espacio. Y decidida a querer estar sola con su angustia, acompañada de la música de su ídolo. Por su parte, Nanny yace en el piso del porche, del lado de afuera de la casa, comunicándose con su hermana por la entrada para perros e intentando desclavar los clavos que traban la puerta. Ambas hermanas aparecen separadas por mucho más que una puerta. Nanny pareciera no tener completo control sobre la pequeña, ni

suficiente autoridad para ser obedecida. Lilo no la deja entrar y ella no puede acercársele.

Notamos aquí cierto verismo crudo en la relación de las hermanas: Nanny es la encargada de cuidar a Lilo luego de que sus padres fallecieran en un accidente de automóvil. Es una responsabilidad muy grande, porque debe trabajar, ocuparse de la casa y cuidar de la educación de la niña. Podríamos decir que esta mirada sobre las problemáticas de los hermanos mayores en familias donde faltan integrantes no es muy común en el cine de animación[31].

El trabajador social que vela por los intereses de la menor llega en el momento preciso de la pelea entre hermanas y es testigo del conflicto. Lilo pregunta su nombre, a lo que él responde "Bubbles". Ella observa el tatuaje en su mano y le replica "Tus nudillos dicen Cobra". La niña se muestra curiosa, desconfiada y atrevida: le indica que no parece un trabajador social, y le pregunta si alguna vez asesinó a alguien.

Al igual que el profesor de baile, Bubbles se muestra compasivo con la niña, se acerca a ella, se agacha para quedar a su altura, y le pide que se comunique con él cuando lo necesite.

Cuando Bubbles abandona la casa, las hermanas comienzan una nueva pelea donde ninguna escatima en gritos o frases hirientes. Lilo le sugiere que se compre un conejo, con quien seguramente se llevará mejor por ser oloroso como ella. Nanny le ordena ir a su habitación, pero Lilo ya se encuentra allí y responde irónicamente "Adivina donde estoy". Y vemos desde debajo de la escalera cómo cierra la puerta

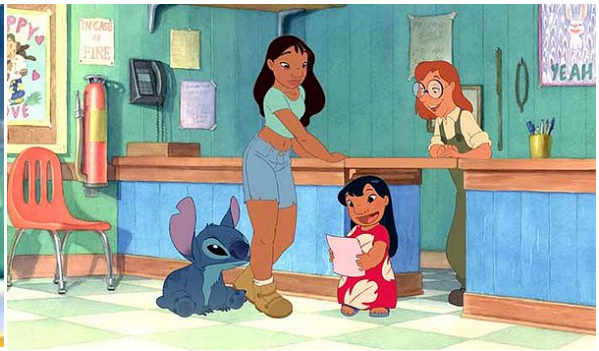
[31] En las producciones de Disney es muy común encontrarnos con familias monoparentales, pero no así niños huérfanos.

con un golpe fuerte. Una vez más, Lilo enfrenta a su hermana y no le reconoce autoridad absoluta.

Podríamos adelantar que en este filme se presenta una infancia capaz de confrontar y doblegar a sus mayores. Un ejemplo ilustrativo de esta afirmación podría ser la escena donde *Lilo y Stitch* están en el bar que atiende Nanny. Ella les había servido batata, pero la niña exige insistentemente que les traiga postre para los dos. Nanny se da por vencida, cediendo en el pedido, y alegando que debe ir a ver otra mesa donde un niño está tirando todo.

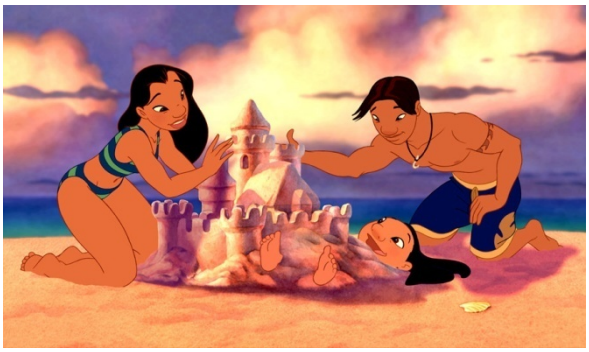
No obstante, las hermanas tienen momentos de acercamiento. Cuando le cuenta a su hermana su pelea con las otras chicas de la clase de baile, Lilo busca refugio en ella y le expresa su angustia por ser tratada diferente. Nanny solo puede decirle que no la entienden y la reconforta con su abrazo, su palabra, su amor.

Al día siguiente Nanny la lleva al refugio de animales para que pueda elegir un perro como mascota. Al momento de pagar la licencia, un plano general de la escena permite percatarnos que Lilo es tan pequeña que no llega al borde del mostrador. No obstante, le pide dinero prestado a su hermana para poder hacer el pago correspondiente por sí misma. Quiere sentirse responsable como su hermana.



Durante todo el film se resalta el concepto de “Ohana”, basado en la unión y apoyo familiar: “Ohana significa familia. Y tu familia nunca te abandona ni te olvida”. Esta frase se repite en diferentes situaciones, en un intento constante por lograr la estabilidad emocional en el hogar. Cuando Nanny y su amigo David logran disfrutar un momento con Lilo en la playa, se muestran una serie de imágenes familiares que denotan la felicidad surgida del vínculo. Parecen una familia joven y feliz. Se recurre a algunos clichés, como el castillo en la playa, y los juegos de la mano, como construcción conjunta de un ideal de armonía.

Todas las situaciones complejas logran solucionarse, y es allí donde radica la marca del género, y también de la agencia. No hay sabores completamente amargos en estas narraciones sino que siempre el espectador obtiene un aliciente, un final feliz que le evite la angustia de la vida cotidiana.



Resolución del conflicto.

Los trastornos ocasionados por Stitch en la casa y la falta de empleo de Nanny provocan la decisión del trabajador social de quitar a Lilo de la custodia de su hermana y llevársela. Cuando le comunica esta resolución a Nanny, nos ubicamos en la cabina del auto junto a la niña, percibiendo casi en primera persona la angustia y la tristeza de la menor. Pero una vez más, Lilo no acata las órdenes y toma la determinación de escaparse.

Se encuentra con Stitch y juntos son capturados por Gantu, capitán encargado de la persecución del experimento extraterrestre. Empero, Stitch logra escapar e inicia los planes para rescatar a Lilo. La pequeña queda encerrada en una cápsula de vidrio, sin margen de acción y a la espera de la acción de otros. Finalmente, es Stitch quien logra sacarla del cautiverio, con la ayuda de Nanny y los extraterrestres Jumba y Pleakley.

En la última escena, Stitch es absuelto de su condena y la Alteza sentencia a Stitch a vivir con su familia terrenal. La resolución está relacionada con la presentación del certificado de adopción del refugio que Lilo guardaba en su bolsillo. Sin embargo, quien percibe esta posibilidad es Bubbles y no la niña. Si bien se le atribuye pensamiento individual y fuerza de carácter, la resolución del conflicto no depende de la niña sino de quienes la rodean.

Cuestiones de género.

Nanny debe cuidar, educar y mantener a su hermana más pequeña. Estas responsabilidades,

sumadas a su apariencia física más bien robusta (de músculos marcados, caderas anchas y piernas gruesas) la convierten en una mujer fuerte. Esta imagen la distancia de la fragilidad planteada típicamente en diferentes tipos de relatos.

Lo mismo sucede con Lilo. Es una niña inquieta, con carácter enérgico. No duda de pelear con otras niñas, incluso golpeando y mordiéndolas, o gritar y desobedecer a otros adultos cuando lo cree conveniente para ella.

Sin embargo, debemos mencionar también la aparición de David y Cobra Bubbles como dos hombres que rodean, protegen y pretenden ayudar a estas hermanas. Se presentan fuertes, compasivos, comprensivos, y sobre todo, pacientes.

Nuevamente volvemos a encontrarnos con la idea de que las mujeres necesitan ser protegidas siempre por algún hombre que se preocupe por ellas.

Así, destacamos la escena en que Lilo debe ser salvada por David cuando cae al agua y es arrastrada por Stitch hacia el fondo del mar. La toma sigue a David que nada en la oscuridad hacia la profundidad hasta que finalmente alcanza la mano de Lilo y logra subirla a la superficie.

De igual manera, cuando los extraterrestres atacan su casa, Lilo decide llamar por teléfono a Cobra Bubbles para que venga a ayudarla en el desorden. El trabajador social le inspira seguridad.

Consumos.

Bubbles había responsabilizado a Lilo sobre convertir a Stitch en un buen ciudadano. Para educarlo, Lilo acude al ejemplo de su máximo ídolo Elvis Presley. En la foto que ella es su modelo a seguir. Es un ejemplo de una “buena persona”.

Si nos detenemos a pensar acerca del fanatismo de Lilo por Elvis Presely, podemos puntualizar dos aspectos. En primer lugar, Elvis es una figura relacionada con Hawái, debido a que el cantante realizó varios shows en la isla, incluyendo la primera televisación en directo de un concierto suyo en 1973. Esto pudo haber calado hondo en la cultura de los nativos, y los directores podrían haber querido reflejarlo a través de esta característica.

Otra explicación posible radica en la inteligencia de los productores de Disney sabe cómo condescender al público adulto que acompaña a sus hijos al cine. Ellos pueden disfrutar de los delirios de la niña y las diversas canciones de la estrella del rock, clásicos como "Stuck on You", "Suspicious Minds", "Heartbreak Hotel", "Devil in Disguise", "Hound Dog" y "Can´t Help Falling in

Love”. La versión en español de este tema ("Muero de amor por ti"), fue cantado por el grupo Bandana, surgido de un reality show, y muy promocionado en aquel momento.

Respecto de los consumos de las niñas, podemos mencionar que las amigas de Lilo poseen muñecas similares a las Barbies, mundialmente conocidas y queridas por las pequeñas. Lilo en cambio, posee solo una muñeca de trapo hecha por sí misma, y por esa razón es discriminada.

No se mencionan otros consumos culturales. Todo lo contrario, pareciera que las hermanas viven alejadas del mundo de los consumos culturales o comerciales.

BUSCANDO A NEMO

Título Original: Finding Nemo

Origen: Estados Unidos.

Director: Andrew Stanton, Lee Unkrich.

Fotografía: Sharon Calahan.

Guión: Andrew Stanton, Bob Peterson.

Música: Thomas Newman.

Productor: John Lasseter.

Voces originales: John Ratzenberger, Eric Bana, Elizabeth Perkins, Geoffrey Rush, Vicki Lewis, Stephen Root.

Género: Animación.

Duración: 100 Minutos

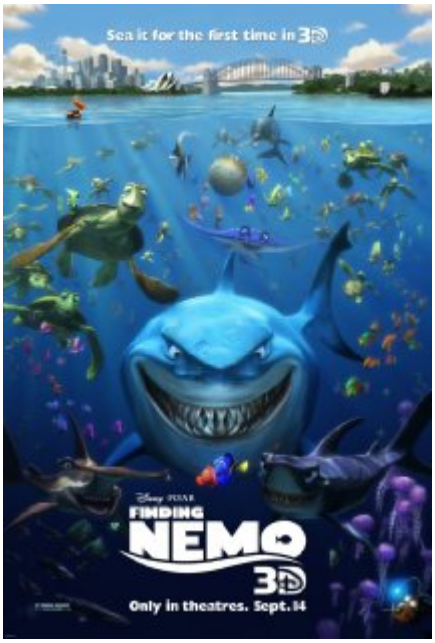
Calificación: Apta todo público

Distribuidora: Buena Vista

Formatos: 35 mm (común).

Estreno en Buenos Aires: 03 de Julio de 2003

Estreno en USA: 30 de Mayo de 2003



Buscando a Nemo ganó el Oscar como Mejor película animada. También estuvo nominada a Mejor banda sonora, Mejor edición de sonido y Mejor guión.

Sinopsis

El pequeño pez Nemo, hijo único, muy querido y protegido por su padre, ha sido secuestrado de la gran barrera del arrecife australiano y ahora vive en una pequeña pecera en la oficina de un dentista de Sídney.

El tímido padre de Nemo se embarcará en una peligrosa aventura dónde conocerá a Dory una pececita con un grave problema de memoria que lo ayudará a buscar a Nemo y traerlo de regreso. Pero Nemo y sus nuevos amigos también tienen un astuto plan para escapar de la pecera y volver al mar.

El origen de la historia.

Buscando a Nemo no surge de un relato previo, sino de la imaginación del director y guionista Andrew Stanton, ya que la escribió inspirándose en una serie de acontecimientos de su propia vida.

En 1992 visitó un oceanario y allí comenzó a considerar la posibilidad de captar el mundo submarino mediante la animación digital por computadora, tres años antes del estreno de "Toy Story".

Este director reconoció también la influencia de sus propios recuerdos de infancia, cuando esperaba tener que ir al dentista sólo para poder contemplar la pecera y pensar: "Qué lugar más extraño para un pez del océano. ¿No echarán de menos su casa? ¿Habrán intentando escapar y volver al océano?" (La Butaca, 2003)[32].

Por último, la relación con su hijo también tuvo mucho que ver. "Recuerdo un día que llevé al parque a mi hijo cuando tenía cinco años. Había estado trabajando muchas horas y me sentía culpable por no haber pasado más tiempo con él. Pero seguí caminando y diciendo: 'No toques eso. No hagas eso. Te vas a caer'. Pero dentro de mi cabeza oía una vocecita que me decía: 'Estás desaprovechando el tiempo que estás pasando con tu hijo'. Me obsesioné con la idea de que el miedo te puede impedir ser un buen padre. Cuando hice ese descubrimiento, todas las piezas encajaron y pude completar la historia de *Finding Nemo* (*Buscando a Nemo*)".

Cuando tuvo todos los elementos en mente, le planteó el proyecto a su mentor y colega John Lassester quien no dudó en rodarla.

Su producción técnica.

Está dicho que *Buscando a Nemo* marcó un nuevo hito en el arte y la tecnología de la animación digital por su recreación del mundo submarino poblado de personajes. La animación de peces era algo que nunca se había hecho, y resultaba bastante complicado.

Toda la animación comenzó en enero de 2000 y se realizó en Pixar Animation Studios, una instalación situada en Emeryville (California). El filme estuvo a cargo de un equipo de 180 personas que se interiorizaron de cada detalle y lograron dotar a las imágenes de un aspecto creíble.

[32] Ver Nota 16 en este Anexo.

Para emprender el trabajo, los técnicos visitaron acuarios, practicaron submarinismo en Monterrey y Hawái y pasaron horas estudiando la pecera de 95 litros que montaron en el estudio de Pixar. En busca de inspiración, los animadores también vieron algunos de los clásicos de Disney que incluyen escenas submarinas, como Pinocho, Merlín el Encantador, La bruja novata y La Sirenita. Pero "Bambi" fue la que más les impresionó por su retrato de la vida animal.

Buscando a Nemo resalta por los fondos suaves, los colores intensos y brillantes, y la luz solar que atraviesa los escenarios acuáticos.

En algunas notas sobre la producción se destaca el trabajo de Oren Jacob, Director de Supervisión Técnica, quien lideró la tarea de captar el aspecto y las sensaciones que despierta el arrecife de coral y la inmensidad del océano. Identificó cinco componentes clave de los entornos submarinos: la iluminación (y haces de neblina que brillan desde la superficie), partículas (los desechos que siempre hay en el agua), el oleaje y la marea (el movimiento constante que dirige las plantas y la vida acuática), la penumbra (cómo se filtra el color de la luz en la distancia de modo que parece oscura) y los reflejos y refracciones. A eso debían añadirse burbujas, olas, ondulaciones y ondas.

Según Jacob: "Esta película resultó mucho más complicada que *Monsters Inc.* ya que en casi todas las escenas interviene algún tipo de programa de simulación o de movimiento simulado". Para la creación de los personajes, Pixar creó departamentos especiales abocados solo a interpretación y animación de los protagonistas por computadora.

Todos estos aspectos relatados dan cuenta de la envergadura de la agencia, capaz de destinar recursos prácticamente ilimitados en lo que respecta a los aspectos técnicos, estéticos y promocionales.

La relación entre niños.

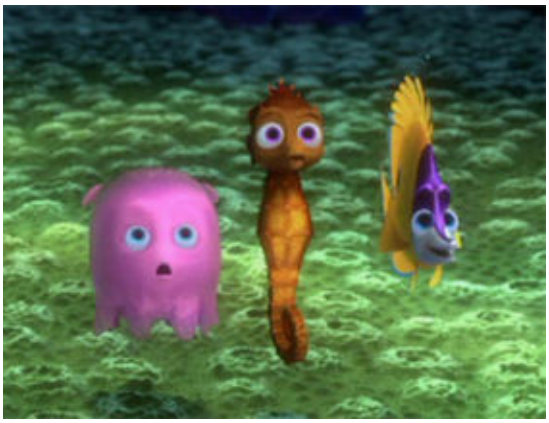
El primer día de clases Nemo está exaltado, enérgico, sumamente animado. Espera que la escuela sacie su curiosidad sobre el mundo, el océano, las tortugas, los tiburones ya que hasta el momento solo cuenta con algunos dichos de otros peces[33]. La escuela, además, es el único ámbito donde Nemo se relaciona con otros peces de su edad. En este sentido, podemos rescatar la

[33] Todos los momentos iniciales de este film son un vaticinio de lo que sucederá después: el encuentro con tiburones, tortugas, medusas. Todo lo que Nemo quiere saber, lo sabrá a través de su padre que experimentará el encuentro con diversos seres del océano en su búsqueda del hijo perdido.

valoración de la escuela como entorno importantísimo de socialización entre pares, un ámbito para la adquisición de habilidades, actitudes y experiencias que contribuyen a la adaptación social, emocional y cognitiva de los niños.

Cuando llega a la escuela, se acerca a jugar con otros chicos. En las presentaciones, los niños interrogan a Nemo acerca de su aleta y el responde que es su característica de nacimiento, "su aleta feliz". Perla, una pequeña pulpita, le explica que ella tiene un tentáculo más corto que el resto pero que nadie lo nota si ella los mantiene en movimiento. Quizás sea la primera vez que alguien le dice que no se preocupe por su defecto.

Una vez en clase, los amigos de Nemo lo incitan a alejarse del grupo para explorar por ellos mismos. Si bien Nemo no parece de acuerdo, tampoco quiere excluirse de sus compañeros. Juntos se asombran de la inmensidad del océano, a orillas de un arrecife. A lo lejos divisan un bote, y desafían a Nemo a nadar hasta allí. En ese momento, el padre los sorprende y los reprende fuertemente. "Te crees capaz de hacer estas cosas pero no es así Nemo", sentencia Marlin, subestimando por completo a su hijo. Los niños intentan defender a su amigo, alegando que en realidad Nemo no quería alejarse. Pero en un acto desenfrenado Nemo nada hasta el bote para demostrar a su padre y a sus amigos que él sí puede nadar. El padre le ordena que regrese, que no se atreva a tocar el bote, pero Nemo desafía a su padre y toca el bote. No quiere sentirse avergonzado, y al mismo tiempo, quiere demostrar sus habilidades. Esto se enfatiza con la expresión de autosuficiencia del pececito en primer plano de su rostro, y la toma sucesiva del padre desenfocado en la lejanía, esperando su regreso. Nemo es "grande" frente a su padre inmóvil en el arrecife.



Sin embargo, esta desobediencia lo pone en peligro y es capturado por los humanos que bucean en el lugar. Los niños se espantan y son alejados del lugar por el profesor, mientras que Nemo clama "Papi, papi" esperando ayuda.

Durante toda su odisea lejos de casa, Nemo no se encuentra con ningún otro par. Podemos pensar que los niños o bien protagonizan el conflicto, o están ajenos a él. Los únicos capaces de ayudar son los adultos.

Una vez resuelto el problema, Nemo y su padre retornan al arrecife. Nemo regresa al colegio. Se muestra más animado y confiado en sí mismo, debido a la experiencia atravesada y la nueva relación forjada con su papá. Así, percibimos hasta qué punto es relevante la mirada de los adultos sobre la construcción de la identidad de los más pequeños.

En el día de clases, todos se suben felices sobre la espalda del maestro Raya, quien promete más conocimiento. Entre los alumnos aparece Chiqui, la tortuguita que guió a su padre por la corriente australiana CAO como estudiante de intercambio. Si bien Nemo no la había conocido antes, se relacionan de manera entusiasta. Los niños no parecen problematizar sobre los peligros, sino que para ellos se trata de aventura, descubrimiento y exploración del mundo.

La relación con los adultos.

La relación de Marlin y su hijo Nemo comienza de manera trágica: son los únicos sobrevivientes del ataque de otro pez, que mató a la madre Coral y al resto de los cientos de hermanos-huevos que esperaban nacer. Cuando Marlin encuentra el huevo, lo toma con su aleta y la cámara enfoca en primer plano la acción, denotando la pequeñez del nonato. "Tranquilo, yo estoy aquí. Papi te cuida. No dejaré que nada te pase, Nemo", y en esta sentencia, bautiza a su hijo e inicia su lazo de sobreprotección.

Al sentimiento de sobreprotección, se le suma cierta subestimación por las capacidades del hijo. El cree que su "aleta feliz" le impide nadar correctamente porque es más pequeña y deforme. Así por ejemplo, cuando Nemo queda trabado en un tubo del coral, Marlin se desespera y lo saca del atolladero antes que su hijo intente salir por sus propios medios.

Los planos tan cortos de estas escenas iniciales refuerzan la idea de dependencia y agobio en la relación. A tal punto que Marlin no quiere que hijo comience la escuela porque puede ser peligroso que Nemo se enfrente al mundo.

Cuando llegan a la "escuela", un plano general demuestra que todos los peces se conocen entre sí, grandes y chicos, e interactúan alegremente. "Por fin saliste de la anémona", le dicen a Marlin. Durante mucho tiempo, este pez payaso decidió mantener a su hijo en una especie de cautiverio lejos de los peligros del afuera. Sin embargo, su escaso carisma para relacionarse con otros peces avergüenza a Nemo que denota querer alejarse de su padre. A pesar de ello, el pequeño se muestra obediente a su padre y pide permiso para ir a jugar con otros niños.

El maestro Raya parece ser un profesor muy querido por todos los infantes que se suben a sus espaldas para iniciar el paseo que les permite descubrir el conocimiento. Este profesor les canta las curiosidades del mundo marino, mientras que todos observan asombrados. Podríamos conjeturar, por contraposición a sus padres, que los niños admiran a los adultos que puedan ofrecerles nuevos horizontes y saberes sobre el mundo.

Así sucede también cuando Nemo entabla relación con Gill. Este pez es el líder de la pecera del dentista, donde es llevado después de su captura. Nemo lo mira con admiración después de comprobar que este pez también tiene una aleta defectuosa, lastimada en alguna experiencia en el océano de donde proviene.

En el primer encuentro, Nemo queda atascado en el aireador de la pecera pero Gill no lo ayuda (como otrora hiciera su padre), a pesar de que el pececito pide ayuda porque no cree poder hacerlo solo. Gill, en cambio, lo alienta a hacerlo por sus propios medios. "Tú te metiste ahí, tu puedes salir".

Cuando los peces de la pecera se presentan, se fascinan con la idea de que Nemo provenga del océano. Lo rodean y le preguntan cómo es, en un

plano corto: "Azul y enorme", responde sencilla y concretamente.

Esa misma noche de su llegada deciden integrarlo al club mediante un acto ritual que consiste en atravesar un "aro de fuego", que no es más que una corriente de burbujas. Nemo está sorprendido y no sabe de qué se trata. Sube a la cima del monte "Quiquiriesquiaga" donde lo espera Gill y nuevamente lo incita a tomar acción. Cuando finalmente lo logra, su especie de tutor lo nombra "Tiburoncín", y le asegura el compromiso, confraternidad y ayuda del grupo.

Es llamativo el apodo que obtiene Nemo. Se ensalza su presencia, se engrandecen sus capacidades, se lo anima a confiar en sí mismo, en una contundente contraposición con su padre Marlin. Esto mismo se enfatiza cuando Gill les asegura a sus compañeros de pecera que podrán efectuar un escape exitoso porque la presencia de Nemo establece una diferencia.

El plan es ensuciar el agua de la pecera para que el dentista deba sacarlos y limpiar. Mientras Gill describe la acción mientras se presentan imágenes desde la perspectiva del pez y suena una música al estilo de la película "Misión Imposible", denotando la hazaña que se propone a Nemo realizar.

Nemo adquiere coraje y se alista para hacerlo. Entra en el aparato, coloca la piedra para trabar el mecanismo y se apronta a la salida. Pero la piedra se destraba poniendo la vida de Nemo en riesgo. Los peces intervienen y logran rescatarlo, pero Nemo tiembla de pánico por lo sucedido. Gill se siente culpable y Nemo se refugia en el abrazo de Peach, la estrella de mar.

Otra de las escenas que debemos mencionar en este apartado es la interacción entre las tortugas y Marlin. El grupo que nada en la corriente australiana CAO está compuesto por tortugas adultas y pequeñas. Cuando Chiqui, el hijo de Crush, se retrasa Marlin se desespera por ir a buscarlo. Pero el padre le sugiere un modelo diferente acerca de la educación infantil: hay que

dejar solos a los pequeños de modo que aprendan a valerse por sí mismos, en lugar de asfixiarlos y anularlos bajo la sobreprotección. Citamos a continuación el diálogo entre ambos personajes:

- Crush: Para tu tren, hay que dejar que Chiqui lo haga solo.

- Marlin: ¿Pueden solos?

- Crush: Si.

- Marlin: ¿Y cómo entiendes que ya están listos?

- Crush: Es que nunca entiendes, pero si ellos entienden entiendes, ¿entiendes?

Las pequeñas tortuguitas se apiñan para escuchar los relatos de las aventuras de Marlin en su travesía por el océano. Su historia captura la atención y admiración de los pequeños (al igual que el maestro Raya con sus alumnos, en nuestro ejemplo anterior).

Esto refuerza la idea que los niños se deslumbran por los adultos que puedan brindarles saberes acerca del mundo, y se alejan de quienes los anulen.

Resolución del conflicto.

El desenlace se torna extenso porque podría dividirse en varios momentos.

Los rumores acerca de la gran búsqueda de Marlin para llegar a reencontrarse con él, motivan a Nemo a llevar a cabo una vez más el plan de escape. Se mete adentro del purificador y logra trabar su mecanismo con una piedrita. Sin embargo, el dentista cambia el dispositivo y saca a Nemo de la pecera para colocarlo en una bolsa y entregárselo a su sobrina Darla como regalo. Pero astutamente, Nemo finge su muerte para ser desechado a las cañerías que lo conducen al océano. Esto solo puede ser posible con la ayuda de Gill, que lo catapulta con un salto sobre un utensilio del odontólogo.

Paralelamente, su padre llega hasta el consultorio pero cree verlo muerto. Se desanima profundamente, creyendo que no logró salvar a su hijo, y se aleja de Dory para poder olvidarse de todo.

Nemo llega al océano y se encuentra con Dory, llorando sola porque está perdida. Cuando se

presentan, Dory recuerda todo lo sucedido y emprenden la búsqueda de Marlin. Finalmente, padre e hijo se reencuentran en una escena repetida hasta el hartazgo para estos casos: uno de cada lado de la imagen, se acercan rápidamente y se estrechan en un abrazo. El padre le dice "Tranquilo hijo, no pasa nada".

Doris es atrapada por la red de un barco pesquero conjuntamente con un banco de atún. Nemo piensa un plan para salvarla y se lo explica a su padre: deben convencer a todos los peces de nadar juntos hacia abajo (rememorando lo aprendido en la pecera cuando el dentista quiso sacarlo del agua).

El pececito ha madurado y ahora sabe defenderse solo además de ayudar otros. Adquirió confianza en sí mismo, liberado de la sobreprotección de su padre. Pero Marlín también ha mejorado y ahora sabe que no debe subestimar a su hijo sino alentarlo a superarlo: "Es cierto, sé que lo harás".

En un film repleto de luz y colores –en los peces y en los ambientes- quizás esta sea una de las escenas más oscuras. Predomina el gris oscuro. La red y la cuerda que la sostiene se tensan a medida que los peces nadan con más fuerza hacia abajo y crecen los nervios y las expectativas por la resolución. Finalmente, la viga del barco se parte y los peces se liberan.

Después de tanto esfuerzo, Nemo yace pequeño en el suelo, enredado en la grandeza de la red. Marlin se acerca y le repite la frase que le dijo cuando era solo un huevo: "Tranquilo, yo estoy aquí, papi te cuida", recurso que se ve reforzado con la re-memorización de las imágenes del inicio.

Si bien Nemo logra evolucionar y obtener mayor confianza en sí mismo, el film promueve los valores familiares y la importancia de los adultos en el aprendizaje y crecimiento de los niños. No pueden solos, sino que necesitan la mirada y el aliento de sus padres o tutores.

"Papi te quiero" le dice Nemo a Marlin, antes de emprender un nuevo día de escuela junto al maestro Raya.

Cuestiones de género.

Respecto de las cuestiones de género podemos resaltar el rol femenino de cuatro personajes claves de la historia.

Coral es la esposa de Marlin y madre Nemo. Es cariñosa y juguetona con su marido, pero

también se muestra ansiosa por el nacimiento de sus hijos. Es ella quien elige el nombre de Nemo. Cuando aparece la barracuda, solo piensa en los niños y quiere protegerlos sin tener en cuenta que esta acción provocaría el desastre.

Investigando las condiciones naturales de la especie, Coral debería ser unas dos veces mayor en tamaño que Marlin. Los peces payasos además son hermafroditas: nacen con los órganos sexuales masculinos y femeninos, pero el sexo se determina según su entorno y madurez. Las hembras (más grandes y agresivas) mandan. Si la hembra dominante muere o la expulsan del grupo, el macho más dominante (el de mayor tamaño) muta a hembra, y el resto de los machos cambian de rango en la jerarquía. Entonces, nos percatamos que Marlin debería haberse convertido en hembra luego de la muerte de Coral. Obviamente esto es imposible en un film animado infantil, sobre todo si se trata de la agencia Disney.

Dory es la co-protagonista de la odisea de la búsqueda. Es una pececita azul, trastornada pero voluntariosa y solidaria. Cuando Marlin la encuentra, ella le ofrece ayudarlo aunque admite que sufre "falta de memoria a corto plazo". Dory no tiene lazos familiares y quizás por ello se aferra tan fuertemente a Marlin, empecinada a colaborar en la búsqueda de su hijo.

Su filosofía se basa en no preocuparse por las cosas triviales, y seguir adelante aún en condiciones adversas: "si la vida te derrota, ¿qué hay que hacer? Nadar, nadar" le canta a su amigo. Así, se mantiene fiel y leal a su amigo, alentándolo a seguir sin desanimarse.

Es llamativa la apreciación que hace Doris respecto la aversión de los hombres por pedir indicaciones, insertando los estereotipos y prejuicios sexistas más arraigados. Cuando no saben hacia dónde dirigirse, Dory quiere preguntarle a una ballena, aunque Marlin no está de acuerdo. Las mujeres parece que pueden preguntar cuando están perdidas o ignoran un camino; a los hombres en cambio esta situación los incomoda o avergüenza.

Peach es la estrellita de mar que vive en la pecera. Ella aporta orden y equilibrio en las situaciones, donde el resto de los personajes parece tener diferentes obsesiones: Gill con el escape, Bubbles con las burbujas, Bloat con la suciedad, Gurgle con los microbios, Jacques con la limpieza, y Deb con su hermana gemela (que no es más que su propio reflejo en el vidrio). Peach cumple el rol de una madre que comprende pero no juzga. Por ejemplo, cuando Nemo entra en pánico luego de arriesgar su vida para arruinar el limpiador, Peach lo abraza y lo contiene. El pececito parece muy pequeño rodeado por las puntas de la estrella de mar.

En cuanto a los más pequeños, solo aparece un personaje femenino entre ellos: Perla. Se trata de una pulpita rosa, regordeta, que desde el principio se muestra comprensiva y amable. Ella es quien intenta hacer sentir bien a Nemo, minimizando la aleta defectuosa al explicarle que ella también tiene un tentáculo diferente al resto. Es sensible, y también temerosa, lo que se evidencia cuando expulsa tinta como acto reflejo de defensa cuando los otros pececitos machos la asustan.

En este filme no existen diferencias en cuanto a vestimentas o accesorios. El filme recrea el océano y sus diferentes especies de una manera muy fiel a la realidad. Las diferencias radican en las personalidades, voces, trazos, detalles.

Podríamos concluir que los personajes femeninos de este filme se presentan como sostén y apoyo de los personajes masculinos. Los potencian, alientan, miman, y comprenden, colaborando en su evolución.

Consumos.

Poco podemos decir respecto de consumos que aparezcan referenciados en esta historia. El filme, si bien describe situaciones que asimilan a las humanas, recrea también la vida en el océano. No hay medios de comunicación, ni modas, ni bienes en la vida de los peces.

No obstante, si nos trasladamos al consultorio del dentista donde residen los peces en cautiverio, podemos resaltar algunos detalles. Por empezar, se asume que todos los niños –que eventualmente puedan visitar al especialista- pueden divertirse con los diferentes juguetes que se encuentran en el rincón. Esto rememora el film "Toy Story", que retrataba los consumos de los más pequeños, su amor por los muñecos y el merchandising de las diferentes series televisivas. De hecho, uno de los juguetes tirados en el piso es Buzz Lightyear, el superhéroe del niño Andy, en la película mencionada.

De la misma manera, podemos aludir las acciones de la madre y el hijo que esperan su turno en la sala del consultorio. La mujer lee un diario, prácticamente sin imágenes, mientras que el chico lee una historieta con ilustraciones de un superhéroe. Podríamos conjeturar que esto se trata también de una referencia a una futura película de Disney/Pixar: *Los Increíbles*.

También podríamos hacer referencias a los saberes supuestos en los adultos que acompañan a sus hijos a la sala cinematográfica. Desde el título del filme existe una clara referencia a Veinte mil leguas de viaje submarino de Julio Verne, donde el capitán del submarino Nautilus se llamaba Nemo también.

Otro de los detalles para los adultos, como mencionáramos anteriormente, lo constituye la referencia a "Misión Imposible" con la música característica de aquel filme para denotar la osadía del plan de escape que encarga Gill a Nemo.

O incluso el grupo de autoayuda conformado por los tiburones en alusión a tantas organizaciones que ofrecen su espacio para la superación de problemas de la vida cotidiana.

Una vez más, queda en evidencia la estrategia comercial de las agencias Disney/Pixar en incorporar estos elementos en sus relatos para garantizar el disfrute también de los familiares que acompañan a los infantes.

PATORUZITO

Título Original: Patoruzito

Origen: Argentina.

Director: José Luis Massa.

Género: Infantil.

Duración: 73 Minutos

Calificación: Apta todo público

Estreno en Buenos Aires: 08 de Julio de 2004

Sinopsis

El pequeño Patoruzito está destinado a ser un gran cacique tehuelche. La trama se inicia con la llegada de la familia Patoruzek a la Patagonia y se traslada a la época actual, acompañando el crecimiento de Patoruzito, su crianza junto a la Chacha y Ñancul, y su entrenamiento para ser cacique.

Para ello deberá superar tres pruebas que demostrarán su habilidad, su valentía y su honor. Pero un inesperado desafío lo llevará a disputar su cacicazgo, obligándolo a realizar una travesía a lo ancho de la Patagonia, desde su estancia hasta el Valle Perdido, junto al glaciar. En el camino deberá enfrentarse con obstáculos imprevistos que harán del viaje una aventura inolvidable.

Origen de la historia.

Los inicios de este filme se remontan a la historieta de principios de siglo XX. El indio Patoruzú fue creado por Dante Quintero y debutó en el Diario Crítica un 19 de octubre de 1928 como personaje secundario de la tira "Aventuras de Don Gil Contento".

Quinterno dijo alguna vez que Patoruzú era el más interesante de los personajes que había realizado, ya que "fue mi expresión más lograda de dibujo y perfil psicológico: es la auténtica personificación del valor, en quien se conjugan todas las virtudes inalcanzables para el común de los mortales. Patoruzú es un hombre perfecto, dentro de la imperfección humana".

A partir de 1936 y durante cuatro décadas, aparecieron las aventuras de un generoso indio terrateniente, en una publicación apaisada llamada Patoruzú. Este indio era feo, muy fuerte, muy bueno, y solía mantener enfrentamientos con ladrones y delincuentes comunes. Era “gaucho” por su bondad, usaba boleadoras, tomaba mate, comía empanadas, era patriota y servicial, vivía en una estancia y era amigo de Isidoro Cañones, representante del “porteño”.

La composición particular de Patoruzú respondía al contexto social de su creación, dado que surgió tiempo después de los últimos exterminios de indios realizados en el sur argentino en beneficio de los terratenientes. Tiene virtudes gauchas pero es un indio; y los indios y los gauchos no han sido, en la historia argentina, una unidad social. Es un terrateniente, y, a la vez, un cacique del sur.

En octubre de 1945 apareció Patoruzito, que surgió como un personaje para un público más infantil. Era un chico noble, valiente, fuerte, dotado de un genuino ingenio criollo, más avispado que el personaje de Patoruzú y con un alma generosa. Su personalidad se oponía a la de su amigo Isidorito, símbolo de la viveza y la picardía.

En 1942 se estrenó "Upa en apuros", un cortometraje de 12 minutos protagonizado por el cacique y su hermano menor.

En 1988, Canal 2 emitió diariamente un corto animado protagonizado por el pequeño Patoruzito, Isidorito y Pamperito, con la función de marcar la finalización del horario de protección al menor.

Su Producción técnica.

La producción de este filme se llevó adelante en el meollo de una de las peores crisis

económicas y sociales de nuestro país. Así lo recuerdan sus directores y el productor general. Massa, Buscarini y Bossi fantaseaban con la idea de realizar una película animada que contara la historia del cacique Patoruzito. "Parecíamos tres locos -recuerda Massa-. Hablábamos de hacer un largometraje animado y no había plata ni para comprar lápices."

Patagonik Film Group, junto con Red Lojo Entertainment y Telefé, trabajaron en conjunto. La película se estrenó el 8 de julio y fue distribuida por Buena Vista International –de Disney- para toda América latina.

Para su realización se invirtieron 3 millones de pesos, de los cuales se destinó un millón a una gran campaña de marketing.

Su producción se extendió durante un año y medio y constó de diferentes etapas sucesivas. En primer lugar, el guionista Axel Nacher debió acercarse a la historia original y sumergirse en los orígenes del faraón Patoruzek imaginado por Quinterno para llenar los huecos investigando sobre los egipcios y los tehuelches (que en realidad nunca estuvieron en contacto).

Se escribieron cinco guiones hasta que lograron cerrar esta etapa y comenzar con el casting de 120 voces para cubrir los 16 personajes del film.

Grabar las voces de los personajes resultaba esencial para luego darles formas y movimientos en un story-board que adelantara los encuadres y los movimientos de cámara de toda la película. A partir de allí, comenzaban a trabajar los animadores en sus tableros. Posteriormente, los dibujos se escaneaban e iniciaban su camino digital para ser pintados y encuadrados con la ayuda de un software llamado Toonz.

Finalmente las imágenes logradas en soporte digital se pasaban al formato fílmico (película de 35 milímetros). El último paso era el montaje, donde se cortaba y pegaba el material para darle su ordenamiento final. Las voces se sumaban a las imágenes en la instancia final, sobre las pistas de audio.

En total trabajaron 120 artistas y técnicos, entre dibujantes, animadores, editores, músicos y sonidistas.

La relación entre niños.

Con su destino marcado desde su nacimiento, Patoruzito es un pequeño indiecito que se convertirá en cacique de los tehuelches. Vive en la Patagonia, junto a La Chacha –su ama de

crianza-, Upa –su hermano menor-, y Ñancul –capataz de la estancia-.

En su primera infancia lo vemos iniciarse en el mundo, conociendo la naturaleza, asombrándose con los animales y respetándolos. Utiliza una lanza, luego boleadoras. Descubre los pingüinos, las ballenas, las gaviotas, los caballos. Mientras vemos estas imágenes, una canción de Los Nocheros refuerza su vínculo con la tierra y la naturaleza, cantando "Aquí están tus huellas, cuídalas". Y la escena finaliza con un vuelo de un cóndor entre las montañas.

Podríamos caracterizar a Patoruzito como un niño curioso, alegre, animado, interesado por su historia familiar y por descubrir su propio rumbo. Respetuoso de las tradiciones, de sus mayores, y de la tierra donde habita.

La relación con su hermano Upa es escasa, mínima. La Chacha los educa y los alimenta, y ellos se quejan cuando les sirve "¿Sopa otra vez?", un "berrinche" harto conocido por los padres argentinos[34]. Podría decirse que este es el único momento de interacción entre los hermanos. Sin embargo, Patoruzito se relaciona con muchos otros chicos más.

Cachicó, Tino y Moncho conforman un grupo de indios antagonistas a los valores que encarna Patoruzito, ya que son codiciosos e inescrupulosos a la hora de buscar sus propios beneficios. No reconocen la autoridad de este nuevo cacique instituida en la historia, quizás porque este no es más que un par de la misma edad. Para Cachicó la tierra es de todos, e insiste que la historia es vieja. "¿Este es el futuro cacique? ¿Este pigmeo?", desafía Cachicó cuando se presenta en el pueblo ante Patoruzito y logra tirarlo en el barro. Este grupo antagonista pretende regirse por sus propias leyes, hacer lo que desean, sin respetar autoridades.

Cachicó reconoce que la moralidad de Patoruzito no les permitirá robar caballos y vivir libremente como ellos quisieran. Así lo demuestran con el robo del líder de una tropilla salvaje. Para concretar el acto vandálico, no dudan en iniciar un incendio que espante a los caballos. Expresan su camaradería entre ellos, pero son egoístas e inescrupulosos.

Cuando advierte el fuego, Patoruzito maneja un vehículo (a pesar de su corta edad) hacia el lugar del siniestro. Sin dudarlo, se las ingenia para acercarse a los animales y rescatarlos haciéndolos cruzar el fuego sobre un tronco de un árbol que él mismo derribó, con un poco de ayuda de Ñancul –el capataz de la estancia-.

[34] El personaje de historieta Mafalda también se pronunciaba en contra de la sopa en diferentes momentos de la tira (desarrollada por el humorista gráfico Quino entre 19964 y 1973).

Cabe resaltar que mientras realizaba el salvamento del potrillo, Patoruzito casi pierde la vida. No obstante, el caballo lo toma por su poncho y logra salvarlo. Aquí se inicia la relación con quien será su caballo Pamperito, tan pequeño como él.

Otro personaje importante en la vida de Patoruzito es su amigo Isidorito. Llega desde Buenos Aires para sorprenderlo en el día de su cumpleaños. Expresa que él no podía faltar, y que es el momento para agasajarlo. Es un chico atropellado, engreído, representante de la típica actitud "porteña". Sin embargo, es un fiel compañero de Patoruzito y demuestra su lealtad a pesar de sus propios temores y relegando sus comodidades cuando emprenden juntos la travesía hacia el Valle Sagrado de los tehuelches. Isidorito teme por sus vidas y su integridad en cada paso. En cambio, Patoruzito demuestra su valentía contantemente, cuidando de su amigo. Una vez que arriban al gran volcán, Isidoro se queja de tener que estar en un lugar peligroso, pero Patoruzito empieza a trepar el volcán sin dudarlo. La toma lo muestra a Isidorito desde arriba, quedando por debajo de Patoruzito y pareciendo de un tamaño menor. No obstante, sus miedos le impiden quedarse solo y corre tras los pasos de su amigo.

La prueba consiste en obtener la piedra azul ubicada en el centro del volcán. "Este indio sí que tiene coraje", exclama Ferguson mientras lo espía de cerca y observa cómo Patoruzito esquiva la roca que le tira desde la cima. Además, el pequeño cacique salva a su amigo de ser aplastado. Cuando el volcán entra en erupción, a Patoruzito se le ocurre subirse junto con su amigo y surfear la lava. En resumen: en el lapso de una secuencia, Patoruzito logra obtener la piedra azul, esquivar el ataque de sus enemigos, salvar dos veces la vida de su amigo e ingeniárselas para escapar de una erupción volcánica. Si bien no tiene superpoderes, podemos decir que sus habilidades parecen sobrehumanas.

En contraste, Isidorito quisiera regresar a casa después de todo lo vivido. Al llegar a un arroyito, los dos amigos se relajan. Isidorito le pregunta a Patoruzito si realmente quiere ser cacique y este le responde que sí, que es lo que más quiere. En cambio, Isidorito promulga otros intereses, otros valores. Comienza a soñar todas las cosas que podría tener si fuera cacique: la música del grupo Los Decadentes suena de fondo y clama "Plata, millones, chicas a montones. Fiesta, fiaca, siesta, todo lo que quiera puede tener". Claramente, los intereses difieren pero el filme enaltece fuertemente los valores de Patoruzito en su cruzada por la tradición de su pueblo.

En su próxima etapa, los chicos conocen a Malén a punto de ser atacada por un puma.

Patoruzito no lo duda y emprende el rescate de la chica. En un primer momento, ella corre para refugiarse mientras el indiecito se defiende con sus boleadoras. Pero cuando él corre peligro, ella no duda en demostrar su fuerza y ahuyentar a los felinos.

Una vez sorteado el momento, Malén los guía hasta Egolia, un anciano sabio de la comunidad que le dirá como continuar en su camino.

En el camino hacia el Valle Sagrado, Cachicó lo desafía a enfrentarse en una contienda por el título de cacique. Ambos niños emprenden el reto de llegar a la montaña. En el camino se encuentran con serpientes y Patoruzito salva a Cachicó de una mordida. Sin embargo, el chico es traicionero, corta la soga de Patoruzito cuando intenta subir un desnivel y llama a sus amigos para terminar de vencerlo.

Esta situación se revierte cuando los chicos comprueban la vileza del arqueólogo Ferguson. Cachicó es golpeado por el extranjero cuando este obtiene el poder de los ancestros. Patoruzito pretende quedarse con él para ayudarlo pero el niño le dice: "se es cacique por todos". Y le pide perdón por sus actitudes pasadas.

Así, cuando se enfrenta a Ferguson en la batalla final, uno de los amigos de Cachicó es quien ofrece ayuda en el momento preciso, alcanzando una soga a Patoruzito.

Vemos que la relación de Patoruzito con sus pares es muy asimétrica. Su amigo Isidoro manifiesta intereses contrarios a los profesados por Patoruzito. El grupo de Cachicó son personajes traicioneros y sin escrúpulos. Generalmente, Patoruzito se las ingenia para resolver solo todas las situaciones a las que se enfrenta; no obstante, las pequeñas intervenciones de sus pares modifican el curso de las acciones.

Podemos pensar a Patoruzito como un pequeño adulto. Asume sus responsabilidades de líder desde pequeño. En su camino debe enfrentarse a peligros sin que nadie pueda ayudarlo. Es él quien debe proteger a sus amigos Isidorito, Pamperito, Malen, Cachicó.

La relación con los adultos.

Ubicados en la Patagonia del siglo XXI, la primera escena que presenciamos es la conversación entre Patoruzito y la Chacha. En su desconocimiento de la vida, pregunta por qué la gaviota vuela sola y no se une al resto de su grupo para comer. La Chacha le responde que la comida no es lo único vital, y que no está solo sino que está cuidando de sus congéneres. A continuación, le aclara

que él tampoco está solo sino que siempre estará acompañado por sus antepasados Patoruzek, que han sido los caciques de esa tierra.

Como vemos desde el principio, este personaje tiene una relación estrecha con sus mayores e, incluso, con sus ancestros. Patoruzito debe asumir su misión de guiar al pueblo tehuelche. Esta idea de un destino predeterminado es una temática común en los cuentos clásicos.

Esto mismo también queda demostrado el día de su cumpleaños. Todos los habitantes gauchos del pueblo se reúnen para agasajarlo con comidas típicas: asado, empanadas, pastelitos. Una canción del grupo Los Nocheros enfatiza el evento, y canta el Feliz Cumpleaños al homenajeado. Es un festejo plagado de tradiciones, que vinculan a este niño con las generaciones anteriores, sus rituales y formas de pensar.

Los tehuelches también se presentan en malón para saludar a Patoruzito. Lo saludan y se arrodillan ante él. Le explican que para convertirse en cacique del pueblo tehuelche deberá cumplir tres pruebas que darán cuenta de su sabiduría, bondad y coraje. Explican que será su responsabilidad concretar estos desafíos si nadie se opone.

En ese mismo evento, aparece por primera vez Andrew Ferguson que se presenta como un arqueólogo de visita en la Patagonia. Está interesado en conocer el Valle Sagrado poniendo como excusa sus estudios científicos. La Chacha le espeta que ese lugar es sacro y no está abierto a gringos curiosos. Sin embargo, Patoruzito no quiere ser tan rudo con él, y le pide disculpas por la descortesía. Es evidente el formalismo de este niño y su respeto extremo por las personas adultas con las que se relaciona.

En su primer galope sobre Pamperito -el caballito que decide quedarse con él en retribución por haberle salvado la vida- las gaviotas sobrevuelan sobre ellos y otra canción de Los Nocheros redunda en la imagen para reafirmar su sentido: "Busca tu destino, busca tu camino", cantan.

No obstante, el camino de Patoruzito parece estar bastante predeterminado por la historia de sus antepasados. Días antes de emprender su travesía al Valle Sagrado, Patoruzito reza "Tatas queridos, espero no defraudarlos. Quiero ser un gran cacique. Voy a necesitar que me ayuden mucho. Que estén siempre conmigo". Mientras tanto, se ve el sol del amanecer en el horizonte y una canción de Los Nocheros clama "El desafío siempre es comenzar".

Ante la ansiedad del desafío y la presión de no fracasar en su intento de convertirse en cacique, Patoruzito busca refugio en sus antepasados, a quienes siente presentes en espíritu. Se

encomienda a ellos y confía que lo van a apoyar desde el más allá.

El día de su partida, su ama de crianza Chacha hace hincapié en que su padre estaría orgulloso de él. Y en ese acto le entrega las boleadoras que usaba su progenitor. Justamente, Patoruzito emprende su viaje para ir a conocer a Egolio, un cacique muy viejo y sabio que también ayudó a su propio padre en convertirse en líder de los tehuelches. “Confía en los ancestros y confía en vos. La sangre de los ancestro corre en vos”, expresa Chacha a forma de último consejo.

Una vez frente a Egolio, este anciano ciego comienza a enseñarle las cuestiones básicas y esenciales para ser un indio digno de liderar. Isidoro se burla del viejo pero termina siendo ridiculizado cuando cree estar parado sobre una roca pero que en realidad es una ballena que lo aleja de la orilla. Así se alecciona a un niño soberbio, que pone en duda los saberes de los mayores.

Si bien Patoruzito cree estar listo, Egolio le indica que debe mejorar. En primer lugar lo instruye en las artes de la defensa, con las boleadoras y con arco y flecha. A continuación, le explica que debe confiar en sus sentidos, tal como lo hace él al prescindir de la vista. No es casual que sea un personaje ciego: contrasta con el mundo actual, hiperinformatizado donde la imagen es la que prima sobre el resto de los aspectos. El abuelo le enseña que en la naturaleza todo está en equilibrio, formando un ecosistema integrado y equilibrado, y que lo más importante es lo que uno siente en el corazón.

Sin embargo, la situación se revierte un poco cuando Patoruzito guía a Egolio por la oscuridad del interior de una montaña donde fueron encerrados por Ferguson y Cachicó para librarse de ellos. “Cuidado Egolio” dice el niño, pero el anciano lo calma “Si Patoruzito, tranquilo”. Sin embargo, a pesar de que el hombre conoce el camino, en un momento pisa en un lugar

equivocado y queda al borde del precipicio. Patoruzito lo salva tomándolo por su ropa en el instante certero. Esta situación se repite cuando Egolio resbala por unas piedras.

Finalmente, Patoruzito consigue superar las tres pruebas y arriba a la bifurcación del río antes del amanecer tal como lo esperaban los tehuelches. También llegan al lugar Ferguson, Cachicó y sus dos amigos inseparables. Siguiendo las leyes ancestrales, Cachicó desafía a Patoruzito.

Resolución del conflicto.

Patoruzito y Cachicó se enfrentan en una prueba impuesta por los tehuelches. Quien conquiste y llegue primero a la cima de una montaña será el cacique de la comunidad.

Sin embargo, Cachicó logra vencer y maniatar a Patoruzito apelando a engaños perpetrados con la ayuda de Ferguson. La motivación del arqueólogo es la ambición de conseguir el poder provisto por el medallón de los antiguos. Cuando lo logra, su figura se transforma por completo y se asemeja a un faraón egipcio. En su afán de dominio, comienza a destruir todas las construcciones hechas por los Patoruzek siglos antes.

Patoruzito es el único capaz de detenerlo. Así, el pequeño se enfrenta solo a la efigie del faraón. Se embarca en una nave tehuelche y rodea a la figura inmensa con una soga, dándole varias vueltas a su alrededor. Como resultado, la gran figura cae y se destruye al intentar dar un paso más.

Si bien Patoruzito se las ingenia individualmente para vencer al maligno personaje, él alza sus oraciones al cielo y agradece a los "tatas" por ayudarlo y promete ser un buen cacique.

Cuestiones de género.

La acción de todo el filme está encarnada por los hombres: gauchos, tehuelches, arqueólogo o amigo porteño. Grandes y chicos, todos son personajes masculinos.

A excepción de Isidoro, todos los varones presentan características de valentía, osadía, decisión y determinación. Tienen objetivos claros en mente que los mueven en sus acciones. Ferguson ambiciona poder, Cachicó quiere anarquía y Patoruzito desea convertirse en cacique.

Por su parte, Isidoro encarna algunas supuestas particularidades propias de los habitantes de la Capital Federal. Es egoísta, engreído, y desinteresado por cuestiones trascendentales que impliquen un compromiso mayor de su parte que el momento presente.

Todos estos personajes presentan ropas en las tonalidades de marrones, asociándolos al color de la tierra y el esfuerzo.

La única niña que aparece en esta historia es Malén. Una indiecita llamativamente vestida de rosa. Su cabellera larga negra está sujeta por una vincha y dos plumas también rosas.

En principio, la niña se muestra indefensa y necesitada de ayuda por parte de un hombre que la rescate de los pumas que la acechan. No obstante, cuando comprueba que uno de los felinos le ha cortado un mechón de pelo con sus garras ella se enfurece y espanta a patadas y rugidos al grupo de animales.

Posteriormente, se presenta con Patoruzito y lo guía hacia Egolio. Más tarde, será también la encargada de guiarlo por el camino hacia la bifurcación del rio. Podemos decir que su misión es la de acompañar y ayudar al futuro cacique, sin inmiscuirse en sus asuntos. Juega un rol importante pero desde luego no es central. Y como no podía ser de otra manera, se insinúan atracciones entre ambos pequeños: las expresiones cuando se miran y las actitudes corporales denotan un cierto interés amoroso.

Consumos.

En un mundo de tradiciones y valores ancestrales, las tentaciones del mercado capitalista no entran. En toda la historia no existen menciones a los medios de comunicación o los productos culturales que pudieran circular en una sociedad: no hay radio, televisión, revista o almacén que aparezca mencionado en esta historia.

Isidorito, en cambio, proviene de la gran ciudad. El niño menciona que en Buenos Aires se puede conseguir cualquier cosa en cualquier shopping, contrastando con la realidad del campo.

No obstante, debemos mencionar las apariciones de un paquete de yerba en varias oportunidades que los personajes comparten el mate. El empaque es extremadamente similar a

una marca conocida en el mercado real argentino. Asumimos algún convenio con la industria Taragüi que justifique la semejanza.

Respecto de la música, debemos mencionar la participación de Los Nocheros, León Gieco y el grupo "La Mosca". Las canciones de estos artistas son utilizadas como recursos extradiegéticos que acompañan la historia y subrayan el sentido propuesto. Todos estos músicos son famosos en nuestro país y gozaban de extrema popularidad al momento del estreno del filme. Esto nos habla, desde luego, de una cuidadosa selección de las canciones para generar mayor atracción del público por asociación son sus artistas favoritos. Además, esto convoca también a los mayores, que pueden compartir un momento agradable junto a sus niños en el cine.

LOS INCREÍBLES

Título Original: The incredibles

Origen: Estados Unidos.

Director: Brad Bird.

Guión: Brad Bird.

Música: Michael Giacchino.

Productor: John Lasseter.

Voces en doblajes: Fabio Posca.

Voces originales: Craig Nelson, Holly Hunter, Samuel L. Jackson, Jason Lee , Wallace Shawn, John Ratzenberger.

Género: Animación.

Duración: 115 Minutos

Calificación: Apta todo público

Distribuidora: Buena Vista

Formatos: 35 mm (común).

Estreno en Buenos Aires: 02 de Diciembre de 2004

Estreno en USA: 05 de Noviembre de 2004

Ganó 2 premios Oscar por Mejor película animada y Mejor edición de sonido.

Sinopsis

Bob Paar solía ser uno de los más grandes superhéroes del mundo (conocido como "Mr. Increíble"), salvaba vidas y luchaba contra villanos a diario. Han pasado 15 años, y Bob y su mujer (Elastic Girl, una famosa ex-superheroína) han adoptado una identidad civil y se han retirado a la periferia para llevar una vida normal con sus tres hijos. Tratan de sobrevivir en la dura vida diaria: Bob se dedica a comprobar los plazos de las reclamaciones de seguros y lucha contra el aburrimiento. Lo que más desea es volver a entrar en acción y acepta de inmediato cuando recibe una misteriosa comunicación que le ordena dirigirse a una remota isla para cumplir una misión de alto secreto, acepta de inmediato aún cuando ésta ponga en peligro su vida y la de su familia.

Origen de la historia.

La historia de *Los Increíbles* surgió de la imaginación del director Brad Bird. Este joven realizador siempre había deseado llevar adelante un proyecto que incluyera los ingredientes que él consideraba más sabrosos en un filme: aventura, temas familiares, suspenso, diseño vanguardista, humor y personajes interesantes y auténticos.

Bird acababa de ser padre por primera vez cuando empezó a idear la historia de esta familia de superhéroes, basándose en sus propios sentimientos encontrados sobre cómo las personas compaginan la vida familiar con sus sueños más íntimos. Así fue como creó un padre que, con todo su pesar, se ve obligado a renunciar a sus días de gloria como superhéroe para dedicarse al bienestar de su familia. Este realizador añade que el filme "También es una comedia sobre superhéroes que descubren su faceta más humana. Quería crear un mundo repleto de referencias a la cultura pop -con los típicos aparatos que aparecen en las películas de espías, los poderes de los superhéroes de los cómics y malos que utilizan trastos ingeniosos- (…)" (La Butaca, 2004)[35].

Una vez que Brad Bird tuvo su idea completamente armada, la llevó a los estudios de Pixar Animation Studios y la presentó ante su fundador. Allí aceptaron la idea de inmediato.

Su producción técnica.

Los Increíbles fue el filme de Pixar Animation Studios de mayor duración hasta su momento (115 minutos). Su producción significó una logística hipercompleja pues la historia se desarrollaba en casi cien escenarios diferentes, desde las afueras de la ciudad hasta la selva de una isla en medio del mar. El director Brad Bird explicó que "Desde el principio, sabíamos que esta película iba a suponer un trabajo titánico porque se han utilizado casi el triple de platós que cualquier otra película en la que hayamos trabajado antes”. De hecho, detallaron que hubo 600 tomas más que en la película *Monsters Inc*.

Respecto de la estética, el director pensó que el universo donde vivirían Los Increíbles sería futurista y repleto de recuerdos retro. Su intención era reflejar la idea de futuro que se tenía en los años sesenta.

Además, el filme implicó un desafío particular pues era la primera vez que el estudio trabajaba con personajes totalmente humanos. Bird pidió al equipo de Pixar que creara las formas humanas

[35] Ver Nota 19 en este Anexo.

animadas más verosímiles de la historia, con piel cinética y palpable, pelo y ropa. Si bien el director quería personajes que procedieran claramente del mundo del cómic, al mismo tiempo deseaba que estos pudieran completar acciones físicas completamente creíbles: sonreír, enojarse, preocuparse, hacer gestos, saltar, correr. Este objetivo de verosimilitud estaba asociado al impacto dramático que se buscaba producir con los dilemas morales por los que atravesarían los personajes.

Con estos objetivos en mente, los integrantes del equipo técnico se inscribieron en cursos de física y leyeron el clásico libro de medicina "Gray's Anatomy" para poder captar cómo se mueve el cuerpo dependiendo de la acción. *Los Increíbles* se convirtió en la primera película de Pixar cuyos personajes contaron con un sistema muscular propio que les permitía realizar estiramientos, torsiones, y movimientos.

Así, para la confección de los personajes se desarrollaron dos tecnologías diferentes: por un lado, el sistema "goo" que hace posible que la piel reaccione de una forma muy realista a los músculos que se extienden y contraen debajo; y por otro lado, el programa "deformador" que hacía posible los movimientos hacia todos lados a partir de puntos de control.

Pero los animadores de Pixar también sabían que las características que realmente aportan realismo a un personaje son la piel y el pelo. Para ello se necesitó otra tecnología pionera llamada 'dispersión de la sub-superficie' que permitió hacer la piel más translúcida y el pelo más brillante que transmitieran la luz del escenario donde actuaran, tal como sucedería en la realidad.

Por último, se crearon músicas especiales para cada personaje. Se utilizó una orquesta de 100 instrumentos -una sección de ritmo, una de cuerda, una de aire, piano, bajo, batería, trompetas y percusión- para crear una banda sonora ágil, divertida y a veces dramática que denotara los diferentes momentos que atravesaban los actores.

Una vez más, comprobamos el poder de una gran agencia a la hora de invertir en tecnologías, locaciones, recursos y cuerpo técnico que pasan extensos períodos abocados a la producción de un largometraje. Los detalles se cuidan hasta niveles inimaginables, llevando al límite la creación de personajes y sus características.

La relación entre niños.

El filme trata fundamentalmente los problemas y aventuras de una familia de superhéroes, con

superpoderes particulares y especiales. El argumento y todas las escenas, por ende, están centradas en cada uno de los integrantes y sus relaciones internas. Durante los 115 minutos de extensión del filme no existen menciones a otros vínculos que puedan tejer los niños.

De acuerdo a la definición de niño que presentamos en apartados anteriores, el único que puede ubicarse en esta categoría es Dash, un pequeño de aproximadamente diez años. Su hermano menor Jack es apenas un bebé de algunos meses que está aprendiendo a comer. Su hermana Violeta en cambio, es una adolecente.

Una de las primeras escenas que nos dan a conocer las habilidades y la personalidad de Dash es la reunión en la escuela a la que asiste, entre el niño, su madre Helen, el profesor y el director de la escuela primaria a la que asiste. Si bien se denota que la institución es el ámbito donde el niño se educa y se socializa, en ningún momento se evidencia el contacto con otros de su edad. Por ejemplo, la filmación de la clase llama la atención por la pasividad de los alumnos y su nulo trato entre ellos.

Sobre el final del filme, otra escena similar es la carrera de atletismo en la que Dash participa con el consentimiento de sus padres. En todo momento el niño mira a sus padres alentándolo en la tribuna, en lugar de generar contacto con sus competidores.

En ambos casos, los niños alrededor de Dash aparecen prácticamente sin rostro, sin nombres, sin voz. Podemos concluir que, si bien hay algunas escenas donde se presenta a Dash en ámbitos de relación entre pares, jamás se muestran las interacciones.

Esto evidencia la intencionalidad de los realizadores, brindando centralidad a los lazos familiares por sobre otro tipo de vínculos sociales que pudieran establecer los pequeños. El filme revaloriza el lugar de la familia y pone las relaciones intrafamiliares en el centro.

Dash es un niño veloz, activo, hipercinético, deseoso de competir y tener aventuras. La escuela es un lugar demasiado apacible y aburrido para él. Quizás por eso la ausencia de contacto con otros niños: pareciera que no pueden proveerle algo más interesante que la vida que lleva con sus padres superhéroes.

Su relación con su hermana adolescente se presenta conflictiva por momentos, pero estrecha. Ambos conocen sus virtudes y secretos, y se protegen uno al otro en situaciones adversas. Además, son capaces de valerse por sí mismos en ausencia de sus padres. Cuando ambos quedan solos en la isla donde reside el villano, Violeta se convierte en invisible para no ser vista y Dash

corre tan rápido como puede para salir ileso de una persecución. Además, el niño no duda en propinarle golpes en la cara de uno de los malvados, antes que este pueda golpearlo a él.

Ambos pueden subsistir autónomamente, pero con el apoyo del otro. Violeta es descubierta por un hombre armado, pero Dash llega justo al lugar para evitar que la maten: "No toques a mi hermana", exclama. Inmediatamente Violeta crea un campo de fuerza a su alrededor para escudar a Dash de las balas que dispara el villano. En el camino, ambos hermanos logran derribar y destruir algunas naves hasta que sus padres vuelven a aparecer en escena.

La relación con los adultos.

El título del filme *Los Increíbles* hace alusión a las características extraordinarias que poseen los protagonistas, que los convierten en sobrehumanos. Al mismo tiempo, adoptan como conjunto una denominación que proviene del nombre de fantasía del padre: Mr. Increíble.

Asimismo, "Incrediboy" es un álter ego de Mr. Increíble. Durante el período de mayor esplendor de los superhéroes, un niño de unos diez años llamado Buddy admira a su ídolo y decide convertirse en su discípulo. Adopta un disfraz, una nueva "identidad" y diseña sus propios inventos para imitar todos los dones que no tiene. En una de las escenas iniciales, el chico se cuela en el auto de Mr. Increíble cuando éste está intentando atrapar a unos malhechores. Pero el héroe de esta historia se fastidia, aclara que se trata de un asunto peligroso y lo echa del vehículo, dejándolo solo.

Más tarde, cuando Mr. Increíble está a punto de atrapar a un maleante famoso y peligroso, "Incrediboy" irrumpe nuevamente en la escena e interfiere en el asunto. Su ídolo lo trata con desprecio, le dice que no necesita ningún ayudante y que debería estar en su casa con su madre. No escucha lo que éste tiene para decirle ni pone atención a sus deseos porque tiene otros asuntos más importantes de qué ocuparse. Cuando el niño le muestra las "aerobotas" que diseñó para poder volar, Mr. Increíble no da crédito al invento y desilusiona al pequeño.

Todo se complica cuando el villano Bomb Voyage le pone una bomba en el traje de Buddy. Mr Increíble opta por correr tras el niño y salvarlo, dejando escapar al ladrón. Una vez en tierra, el

superhéroe lo reprende y aclara que trabaja solo, a pesar de las exclamaciones del niño "Puedo hacer algo si me dejas" y "Yo puedo ayudarte". Pide a los oficiales que lo lleven a su hogar y que cuenten todo a los padres del niño.

Esta situación inicial refleja las circunstancias más comunes de los tiempos modernos: los adultos deben atender a las urgencias de sus trabajos, relegando los intereses e inquietudes de los más pequeños. Si bien este niño expresa admiración por el adulto, este se muestra autosuficiente y no quiere ser molestado con cuestiones infantiles.

Años después, este superhéroe se siente en decadencia: casado, con tres hijos, y un trabajo desmotivante en una compañía de seguros. El color del filme acompaña esta sensación, pasando de un colorido brillante a matices más opacos en las escenas.

Por su parte, la madre Helen (otrora Elastic Girl) es citada por el director del colegio y un profesor para hablar del comportamiento de Dash, el hijo de diez años. El profesor lo acusa de burlarse de él, colocando chinches en su asiento. Ante el cuestionamiento de la madre, expone una grabación que pretende demostrar la culpabilidad del menor. Sin embargo, el niño se mueve tan velozmente que no es captado por la cámara de video.

Esta escena nos permite asistir al fenómeno de la desautorización de la figura del docente. La madre sabe que su hijo se burló del maestro pero no quiere exponerlo y que éste sea castigado. Por su parte, el director no apoya a su colega ya que no cuenta con pruebas confiables que demuestren sus dichos. Se evidencia entonces la crisis de la autoridad pedagógica: el chico no admira a su docente, sino que se mofa de él. Desde luego, este fenómeno está inscrito dentro de una crisis mayor que atañe a la escuela como institución.

Una vez fuera de la escuela, la madre mantiene un diálogo con su hijo por lo sucedido y argumenta que deben "hacer algo constructivo". Él se excusa diciendo que hace tiempo pide hacer deportes pero ella no le da permiso. Si bien la madre tiene argumentos sólidos, y no quiere fomentar su excesivo carácter competitivo, el chico se muestra disconforme por no ser entendido en sus deseos. Dash manifiesta un profundo pesar por tener habilidades superhumanas pero no poder exhibirlas en público.

Como antes le sucedió a Buddy, Dash expresa sus inquietudes e intereses pero a cambio recibe negativas. Los adultos parecen desoír las necesidades de los más pequeños, centrados en su forma de pensar. “Todo el mundo es especial”, afirma Helen. Pero Dash responde “Eso quiere decir que nadie lo es”.

Dash desafía la autoridad en varios momentos. Cuando la madre está preparando las valijas para ir a buscar a su marido Bob Parr (antes Mr. Increíble) perdido en una isla, su hijo encuentra los trajes de superhéroes especialmente diseñados para ellos. Helen le ordena que deje la prenda donde la encontró, pero con su velocidad incomparable Dash se lo prueba e incita a su hermana Violeta a hacer lo mismo.

Asimismo, desobedecen a su madre cuando ésta les ordena quedarse en la seguridad del hogar. Ambos hermanos se inmiscuyen en el avión porque quieren participar de los asuntos familiares. Este acto se convierte en el comienzo de una nueva relación familiar, más unidos y confiados en sí mismos y en los otros.

Así, cuando el avión explota en el aire debido a un ataque enemigo, la madre los protege de la caída en el agua. Ante el pánico desmedido de Dash y Violeta, la madre se exaspera y les pide a gritos que se calmen y se callen. “Yo espero que confíen”, sentencia la madre.

Para poder llegar a tierra, Helen adopta la forma de una balsa (debido a su habilidad extraordinaria de adaptarse elásticamente a las situaciones) y Dash oficia de hélice propulsora (a raíz de su habilidad de mover las piernas a velocidades inigualables). Finalmente, cuando llegan a la playa, la madre reconoce los méritos de su hijo y se lo hace saber: “Qué equipo. Me siento muy orgullosa de vos”.

Ante una situación extrema de peligro, la madre los incita a confiar en sí mismos, en sus poderes y dar lo mejor de ellos mismos para sobrevivir a las adversidades que puedan

presentarse. Les hace saber a sus hijos que cuenta con ellos y cree en sus capacidades.

Este mismo cambio de actitud se ve reflejado en el discurso del padre: "Perdónenme. Como padre soy un fracaso. No vi lo que tengo, estaba tan obsesionado que no los valoré a ustedes. Ustedes son mi gran aventura". Asistimos a una escena donde el padre reconoce frente a sus hijos la falta de atención hacia ellos, se disculpa por eso y los ensalza como lo más importante en su vida.

Apelando a cierto vocabulario psicoanalítico, Violeta se mofa de la situación (para no tornarla dramática) y exclama "Bueno, creo que papá hizo un gran progreso hoy pero ya se acabó esta sesión". Y a continuación, ella presiona el botón que libera a la familia completa de las cadenas que los apresaban.

Resolución del conflicto.

Una vez liberados, Violeta sugiere la idea de utilizar las coordenadas del lanzamiento anterior para poder llegar hasta la ciudad –donde el villano desató el pánico con su monstruo mecánico de destrucción-.

Cuando llegan a la ciudad, la máquina ataca a Dash pero Violeta lo protege con su campo de fuerza. El padre interviene con su fuerza para paralizar al monstruo y la madre se los lleva lejos para ponerlos a salvo. En primera instancia, los chicos parecen los personajes débiles a quienes hay que salvaguardar y proteger del mal.

No obstante, ellos descubren el control remoto que permite dominar el aparato y advierten de ello a sus padres. Inician una serie de jugadas de pase del control remoto de uno a otro: todos participan de este juego –integrantes de la familia y un amigo en común Frozono-, conformando un gran equipo. Juntos vencen al monstruo, aunque debe mencionarse que es Mr. Increíble quien acierta el golpe final que logra derribar a la máquina.

En su camino de regreso a casa celebran juntos el éxito de la misión, rememorando los momentos vividos. Dash está sobresaltado y destaca las acciones de sus padres: "Que grande cuando tiraste el auto". Sus padres le reconocen también sus logros: "Igual que vos cuando corriste en el agua". Dash concluye que fueron "las mejores vacaciones de mi vida. Amo mi familia". Definitivamente, el filme valora la unión familiar y aprecia los roles que cada uno juega en su interior. Si bien los niños requieren de sus padres para que los protejan, ellos tienen también sus propios poderes, demostrando autonomía e independencia.

Cuestiones de género.

Los Increíbles presentan un abanico de personajes femeninos que se caracterizan por su diversidad. A diferencia de otros filmes infantiles, el tema del color no es primordial a la hora de marcar la feminidad sino que las personalidades y las formas de los cuerpos son más relevantes.

Violeta es una adolescente típica, retraída, disconforme consigo misma. Está enamorada de un chico de su edad que no parece percatarse de su presencia. Usa el pelo sobre la mitad de su cara, en señal de barrera con el mundo exterior. No se deja ver porque no quiere que la vean. No casualmente su don es el poder de hacerse invisible.

El traje de superheroína remarca su cuerpo estilizado y delgado, así como las curvas propias de su naturaleza femenina. Está creciendo y ya no tiene el cuerpo de una niña.

Asimismo, su poder de crear campos de fuerza a su alrededor le permite proteger a su hermano e incluso a sus padres de las armas de sus enemigos. Ni las balas, ni los golpes de las máquinas pueden atravesarla cuando crea este escudo.

Las experiencias vividas le permiten cobrar mayor confianza en sí misma y sus posibilidades. El cambio se hace notorio a partir de su cambio de look: decide despejarse el rostro y atarse el pelo con una vincha. Finalmente, la vemos en una de las escenas finales con una remera rosa y un jean, denotando rasgos que podrían asumirse más convencionales.

Por su parte, Helen es la matriarca de la familia. Cuando intuye que su marido está en una situación desconocida, no duda en salir de su casa para buscarlo. Y cuando se percata de que en realidad se trata de una situación peligrosa, encara el rescate. Su poder es la flexibilidad, justamente para una mujer que debe atender y ocuparse de todos los miembros de la familia.

De carácter apacible pero fuerte, Helen viste camisas y pantalones sueltos dentro del hogar. Pero su traje de superheroína demarca su figura voluptuosa y curvilínea, denotando también ciertos rasgos de edad y de condición de maternidad.

La secretaria de Síndrome llamada Mirage es una rubia pelilarga, esbelta, alta, super delgada aunque también con sus curvas propias de su sexo. Su cuerpo se asimila al de la adolescente Violeta, en tanto no se alejan en años.

Esta mujer, si bien trabaja para Síndrome, da a conocer sus rasgos sensibles cuando libera a Mr. Increíble de las ataduras que lo apresaban para que pueda rescatar a su mujer e hijos que deambulan en la isla. Ella declara que no menosprecia la vida, sino que defenderla es un signo de fortaleza.

Por último, Edna es una diseñadora de moda consagrada, segura y confiada de sí misma. Los superhéroes no le intimidan, sino que se siente desafiada a realizar sus más espectaculares creaciones. Diseña y desarrolla prendas de alta calidad, capaces de proteger la integridad física a pesar de las circunstancias extremas que deban atravesar.

Su cuerpo pequeño contrasta con sus grandes lentes. Edna es una mujer moderna, trabajadora,

que se apasiona por su oficio, y no duda en brindar contención a sus clientes.

Como vemos, podemos afirmar que si bien estas mujeres son todas disímiles, comparten un rol común: son personajes protectores de la familia, que bogan por mantener los lazos unidos. Cuidan de los hombres y los acompañan en sus objetivos.

En contraposición, el sexo masculino se caracteriza por el realce de sus características físicas: Bob goza de una fuerza extraordinaria y Dash puede correr a velocidades impensadas e insuperables. Representan la potencia, la virilidad, la seguridad.

Consumos.

No existen escenas donde se presenten los consumos explícitos de los niños. No obstante, podemos hacer algunas deducciones a partir de menciones y alusiones en la narración.

En primer lugar, los medios de comunicación aparecen como un lugar de información y entretenimiento. Accedemos a las historias de vida de los superhéroes a través de entrevistas filmadas para la televisión en sus momentos de esplendor. Mientras se escuchan las voces de estos ídolos, se reproducen también algunas escenas de sus hazañas. Así nos enteramos que Elastic Girl va al supermercado como una ciudadana común y que Mr. Increíble sueña con tener una vida normal y una familia.

La exposición a los medios y el carácter famoso de estas personalidades generan la fanatización de grandes y niños que admiran sus cualidades y definen sus identidades en función de estas imágenes. Es el caso de Buddy que, en su meta de parecerse a su modelo, adopta un nuevo modo de ser: su apodo Incrediboy es similar al de su héroe, su atuendo celeste y blanco lleva los mismos colores, y sus inventos le permiten hacer cosas sobrehumanas como volar. Este es un claro efecto sobre el poder de los medios en la subjetivación de los niños, que forjan su identidad en función de sus lazos sociales, las instituciones donde se forman y los medios de comunicación.

Los medios gráficos (tapas de diarios y revistas) exponen la crisis de los superhéroes en el mundo y detallan su caída. Los medios permitieron que se extendiera la noticia del caos producido por Mr. Increíble en una misión con final trunco, fomentando el descontento social masivo respecto de sus identidades secretas y sus fallas, ocasionando juicios en cadena al estado.

El poder de los medios influye en forma notoria en la opinión pública y en las políticas de gobierno, determinando el ocultamiento de los superhéroes.

No obstante, Helen se permite una crítica a los medios. Cuando aconseja a sus hijos que se cuiden de las personas que los acechan en la isla, ella les aclara que “estos son malos de verdad. No son como los villanos que ustedes ven en la tele. Estos no se detendrían solo porque ustedes son niños”. De esta manera, pone en evidencia los mecanismos de construcción de los medios, que en su afán por generar historias que puedan ser consumidas por una audiencia multitudinaria, tergiversan algunos datos fácticos, generando sentido y construyendo la realidad.

Un aspecto notable del filme es la ausencia de contacto de los niños con la computadora. Si bien viven en un mundo futuro, con naves voladoras y armas ultra avanzadas, en apariencia los niños viven alejados de las tecnologías de la información o, más aún, estas no existen. Podríamos conjeturar que esto refleja lo dicho por los realizadores: es el mundo del futuro, pero aquel que se imaginaba en los años sesenta cuando aún no se pensaba en internet o las posibilidades que este podría traer a la vida diaria de los infantes. Se trata entonces de una infancia atravesada por algunos ideales del pasado.

CHICKEN LITTLE

Título Original: Chicken Little

Origen: Estados Unidos.

Dirección: Mark Dindal.

Guión: Steve Bencich y Ron J. Firedman

Música: John Debney.

Voces Originales: Adam West, Joan Cusack, Patrick Stewart, Garry Marshall, Zach Braff.

Género: Animación, Aventura, Comedia.

Calificación: Apta todo público

Duración: 81 Minutos

Productora: Walt Disney Pictures

Distribuidora: Buena Vista

Formatos: 35mm o Digital 2D.

Estreno en USA: 04 de Noviembre de 2005

Estreno en Argentina: 08 de Diciembre de 2005

Espectadores: 744.000

Sinopsis.

Ha transcurrido un año desde el "desafortunado incidente " cuando Chicken Little causó un gran revuelo en su pueblo natal de Oakey Oaks al proclamar que el cielo se estaba cayendo tras ser golpeado en la cabeza por lo que aparentemente era una bellota.

El pollito se une al equipo local de béisbol con la esperanza de mejorar su reputación y ganarse el respeto de su padre, Buck Gallo. Logrando llevar a la ciudad hacia una inesperada victoria, se convierte en el orgullo de la población.

Pero tan pronto como el pollito campeón es redimido, recibe otro golpe en la cabeza. Solo que esta vez el cielo verdaderamente se está cayendo. Temeroso de ser nuevamente catalogado como loco, pide ayuda a sus mejores amigos -Runt el benjamón, Abby Patosa (alias Patito Feo), y Pez fuera del agua - en un intento por salvar el mundo de un ataque extraterrestre sin generar pánico

nuevamente entre los habitantes del pueblo.

El origen de la historia.

La historia de Chicken Little tiene su origen en una fábula de la Inglaterra rural y data del siglo XVIII. Fue concebida como una historia para advertir a los niños sobre los peligros de la exageración y las conclusiones precipitadas. La historia se hizo popular gracias al boca a boca de los habitantes y viajeros. Cuenta la historia de un pollito que es golpeado por una nuez en la cabeza y cree que cielo se está cayendo y debe comunicarlo al rey. En su camino hace algunos amigos como Henny Penny, Cocky Lockey y Goosey Loosey. En el trayecto al castillo del rey encuentran a Foxy Loxy, quien se ofrece a mostrarles el camino. Sin embargo, los lleva a su cueva donde se los come.

La historia se fue adaptando en las distintas partes del mundo y sus finales son de lo más variado.

Los Estudios Disney Studios realizaron un corto propagandístico durante la Segunda Guerra Mundial en 1943, también llamado *Chicken Little*. En esta producción, el zorro golpea a Chicken Little en la cabeza con una estrella, haciéndole creer que el cielo se está cayendo. Este alarma a todas las gallinas del gallinero, y sugiere (por comentario del propio zorro) que lo mejor es refugiarse en la cueva. El zorro las engaña, indicándoles el camino hacia su propia guarida para posteriormente, comérselas[36].

En la versión más moderna, el cortometraje nos ofrece una variedad mucho mayor de personajes, incluyendo extraterrestres. Y la cuestión central se centra en la relación de los niños con sus amigos, y sus padres.

Su producción técnica.

Chicken Little es el primer largometraje de animación generado enteramente por computadora de la nueva compañía de animación de los estudios Walt Disney, WDFA (Walt Disney Feature Animation) en Burbank, California.

Si bien Dinosaurio (2000) había sido animada por Disney, no había sido enteramente producida por computadora sino que estaba constituida en forma parcial por el rodaje de imágenes reales.

[36] El cortometraje completo de 1943 puede verse en el siguiente link: http://www.youtube.com/watch?v=VWcV1r4I7Fg

Posteriormente, el fracaso de Home on the Range -Vacas Vaqueras- (estrenada en 2004) provocó la declaración de bancarrota de la compañía de animación. Disney dejó de realizar películas de animación, y las películas de Pixar pasaron a ser distribuidas pero no animadas por Disney.

Respecto de *Chicken Little*, el director del filme declara que "El resultado final es una película CG que incorpora muchos de los principios clásicos de la animación de Disney como es la "compresión y la extensión", una técnica de animación que les permite a los animadores crear movimientos inmensamente descabellados y fluidos que solamente pueden existir en el mundo de las caricaturas". Dindal cree que "eso es exactamente por lo que la animación de Disney siempre ha sido conocida – darle vida a este arte. Uno completamente cree que lo que ve es real. También hemos tratado de incorporar algunas de las otras cualidades de la animación dibujada de Disney a esta película CG. El diseño de personaje tiene cierta redondez en las películas de Disney de la década de los años cuarenta y cincuenta que realmente me encanta y emociona. El ritmo es único y los personajes tienen una energía vibrante" (La Butaca, 2005)[37].

Más allá de los logros, muchos críticos acuerdan que estas técnicas están lejos de las novedades que el grupo Pixar aportó desde Toy story y particularmente dentro del acuerdo conjunto. Disney había realizado un acuerdo de co-producción con Pixar Animation Studio para co-producir cinco películas y sus posibles secuelas bajo la marca Disney-Pixar. Dicho acuerdo terminó en Noviembre de 2004 con la salida de *Los increíbles* (The incredibles). Pixar entonces se convirtió en un fuerte competidor potencial para Disney.

Tratándose de la primera producción propia de Disney en animación digital, no se observa un aporte que revolucione el campo, sino más bien un producto pequeño y agradable pero que no estuvo destinado a brillar.

La relación entre niños.

Es menester destacar dos puntos respecto de la relación entre los niños: el tratamiento de la alteridad, y la solidaridad entre pares.

En primer lugar, Chicken Little y sus amigos Abby Patosa, Rusell Benjamón y Pez fuera del agua encarnan el grupo de los "impopulares". Son "feos", torpes, raros.

Chicken usa lentes y es extremadamente pequeño y flacucho. Este pollito se accidenta varias

[37] Ver Nota 20 en este Anexo.

veces antes de poder llegar tarde (una vez más) a su clase y es llamado “el pollito loquito” por el resto de los chicos. Rusell se atora en su silla debido a su gran tamaño y no puede levantar una hoja de papel. Abby es burlada por “fea”, ya que su dentadura es exagerada y sus ojos son saltones. Y Pez fuera del agua no puede hablar debido a que lleva un casco que emula su medio acuoso y le permite respirar.

Ellos son los discriminados por el resto de los alumnos e, incluso, por los mismos profesores. Cuando el docente de gimnasia da inicio a su clase, ordena que el juego se realice “Populares” vs. “Impopulares”. El equipo de los “populares” aprovecha la situación y los intentan golpear con numerosas pelotas. Mientras tanto, el grupo de los “impopulares” intenta incesantemente esquivarlas, y se advierten entre ellos para que ningún balón los toque.

No obstante, podemos inferir que esto es una condición adversa que fomenta y fortalece la unión entre los integrantes de este grupo de pequeños escolares. Entre ellos manifiestan fuertes lazos de solidaridad, refugio y apoyo mutuo. Los chicos se escuchan y ayudan incondicionalmente.

Podemos citar como ejemplo que, a pesar de que Rusell manifiesta un tremendo miedo en el interior de la nave extraterrestre cuando buscan a Pez, no los abandona y supera la situación gracias a que Abby y Chicken Little logran calmarlo indicándole cómo respirar.

También podemos puntualizar el momento en que Chicken Little toca la campana de la escuela por segunda vez en su vida, a pesar de las recomendaciones de su padre de mantenerse desapercibido. Aunque recuerda el incidente causado el año anterior, Chicken Little se sube a lo más alto del campanario y, desde allí, hace sonar la alarma para espantar a los extraterrestres que estaban a punto de agredir a sus amigos y salvarlos. Se olvida de sí mismo para salvar al resto.

Estos ejemplos nos hacen pensar en los valores que promueve el filme. Se valoriza la amistad, la solidaridad, la comunicación y la ayuda mutua entre pares. A pesar de las adversidades, el mensaje parece ser que se prioricen y fortalezcan los lazos de afecto, sin recurrir a la violencia para responder a las malicias o desentendimientos de los otros.

No es casual que el tema final de la película en su versión argentina sea "Todos tenemos a alguien", de Alejandro Lerner. O "Don´t go breaking my heart", en su versión en ingles[38].

La relación con los adultos.

Chicken Little tiene una relación conflictiva con su padre Buck Cluck, basada en la poca

[38] Puede verse el tema final con los créditos en el siguiente link: http://www.youtube.com/watch?v=3AgwDAPl2fk

comunicación entre ellos. El padre no lo escucha y Chicken Little no logra hacerse entender. A raíz de ello, existe una profunda frustración entre ambos: el pequeño quisiera que su padre se sintiera orgulloso de él y, al mismo tiempo, Buck Cluck quisiera dejar de sentirse avergonzado por las acciones de su hijo frente a sus vecinos.

Se hace evidente la distancia entre padre e hijo. Luego del incidente en que Chicken Little alarma a la ciudad, el padre se muestra infortunado y pide disculpas a la comunidad. A partir de ese momento, el padre le pide a su hijo que sea lo más discreto posible, que no llame la atención.

Chicken Little se refugia en sus amigos para expresar sus miedos, inquietudes, preocupaciones. Cuando están los 4 juntos (Chicken Little, Abby Patosa, Rundell Benjamón y Pez fuera del agua) en el gimnasio de la escuela, Chicken Little expresa su angustia. No quiere sentirse un perdedor. Se siente mal con su padre, pero no puede hablar con él. No aparecen signos de rebeldía o enfrentamiento, sino ganas de encontrar un modo de revertir la situación. Su amiga Abby, más conciliadora, sugiere que la mejor solución es una buena charla de padre e hijo.

Posteriormente, cuando Chicken Little decide jugar al beisbol, los amigos lo alientan, lo apoyan y lo acompañan en el entrenamiento del juego. Pero el padre le pide que "procure que sus esperanzas no lleguen tan alto". Esta escena es sumamente simbólica: el padre de mucho mayor tamaño, sentado frente al volante del auto, mirando a su hijo sentado atrás por el espejo retrovisor. El modo de construcción de esta escena enfatiza la idea de pequeñez, sumisión y tristeza del pollito, al mismo tiempo que aumenta la distancia entre ellos.

Cuando finalmente Chicken Little se encuentra en el campo de juego, somos testigos nuevamente de un adulto que no lo escucha: el entrenador. Quiere batear, quiere jugar, pero el coach lo desestima y no lo deja expresarse.

No obstante, el último partido del campeonato se vuelve crucial: el equipo de Las Bellotas puede ganar si Chicken Little logra batear y llegar a la base antes que su oponente. Con una jugada extraordinaria, este pequeño consigue el punto y al mismo tiempo, la algarabía del pueblo y el reconocimiento de su padre: por primera vez, se lo ve como un padre feliz, que festeja con su hijo y se alegra por su logro. En realidad, es la victoria lo que lo le permite cambiar su

actitud.

Esto es desde luego, cuestionable y llamativo. No pudo acompañar a su hijo en las malas situaciones, sino que solo lo apoya en los momentos de éxito.

Por supuesto, esto no logra resolver el conflicto. Queda demostrado en la escena posterior al juego, cuando Chicken Little y su papá se recuestan en la cama para conversar sobre lo sucedido. Ambos están alegres pero no logran hablar con fluidez y sinceridad. La relación se muestra incómoda, con silencios y balbuceos.

Cuando el pequeño pollito vuelve a quedar solo en su habitación, un "pedazo de cielo" cae sobre él. Asustado, llama a sus amigos (y no a su padre que se acerca alarmado por el ruido y los gritos ocasionados). Cuando llegan Abby, Rusell y Pez, examinan el artefacto y comprueban que es algo extraño. Abby insiste lo mejor es hablar con su padre, para obtener su credibilidad y ayuda.

Pez se sube sobre el polígono que se eleva en el aire y sale volando de la habitación. Los chicos se alarman y salen corriendo a buscarlo. El padre los intercepta pero, a pesar de la instigación de Abby, Chicken no logra decirle la verdad a su padre. Y aquí se presenta una ironía en una frase que pronuncia el Gallo: "Siempre hay que escuchar a los hijos, aunque no tengan nada que decir".

Son los propios niños quienes se soportan mutuamente, se entienden, se escuchan, se ayudan sin importar los riesgos. Todo esto, alejados del conocimiento y mirada de los padres, que desconocen las verdaderas experiencias que ellos transitan.

Resolución del conflicto.

Esta lejanía entre adultos y niños se refleja una vez más cuando Chicken Little vuelve a hacer sonar la campana de la escuela para alarmar sobre la invasión extraterrestre pero los adultos vuelven a descreerle. Cuando se acercan hasta el estadio de beisbol, llegan tarde y no alcanzan a ver lo que el pequeño quiere mostrarles. De hecho, se distraen en el camino porque encuentran una moneda y eso los demora aún más: todo un símbolo de las preocupaciones adultas.

Su padre vuelve a avergonzarse y descreer de los dichos de su hijo. Nuevamente, se disculpa ante los vecinos. Esto se vuelve el paradigma del filme y la crítica al rol de los adultos en la actualidad: por más que corran tras los niños, no logran comprender lo que ellos quieren decirles. Están siempre exentos de sus vivencias, subestiman sus conocimientos y no se toman el tiempo necesario para escucharlos y comprenderlos. Estas actitudes consiguen que los niños se alejen de

sus mayores y fortalezcan sus lazos con los pares.

La aparición de la madre de Rusell Benjamón es otro ejemplo. Lo reprende, no lo deja hablar, y se lo lleva de las orejas hacia su casa.

Un ejemplo más de esto podría ilustrarse con la aparición del pequeño extraterrestre en la tierra. Cuando se siente perdido y lejos de sus padres, se acerca a un par suyo terrícola. Le cuenta su situación a Chicken Little, quien decide ayudarlo inmediatamente juntos con sus amigos.

La diferencia está dada en el final del filme: Chicken Little enfrenta a su padre cuando este comprueba con sus ojos que sus dichos sobre la invasión extraterrestre eran ciertos. El pollito lo espeta diciendo "Tú jamás me apoyas". Buck Gallo hace un mea culpa de la situación y reconoce que necesita ayuda como padre, que la ausencia de la madre le complica las cosas, y que lo quiere y lamenta haberle hecho cargar con todo. Así Chicken Little obtiene la ayuda de su padre, gana confianza en sí mismo y lo demuestra llevando al alienígena hasta la nave.

Cuando finalmente el conflicto se resuelve (con ayuda de sus amigos y su padre), el extraterrestre justifica la invasión diciendo que "cuando los hijos necesitan de los padres, estos son capaces de invadir un planeta".

Así, se redime la figura de los adultos. Y al mismo tiempo, se exulta la figura del pequeño valiente en un filme al mejor estilo Hollywood. Las luces de la sala se enfocan en ellos para cerrar este filme.

Cuestiones de género.

El rol de la mujer aparece muy típicamente marcado en este filme, apelando a ciertos estereotipos clásicos en lo que respecta a imagen y personalidad.

Para comenzar, podemos hacer hincapié en los colores y detalles utilizados en todas las vestimentas de los personajes femeninos: siempre se utilizan la gama de los colores rosa y violeta.

Así, Abby Patosa viste una remera lila con bordes rosados y dos colitas al tono que le sujetan su cabello/plumas. Por su parte, la Gansa Sosa usa también una remera bordo con bordes rosa, y dos moñitos en su cabeza.

No tan diferente es el caso de Foxy Odiosi. Este personaje odioso, molesto y burlón es quizás menos femenino: ella usa remera blanca y un enterito azul. Sin embargo, podemos ver un corazón rosa bordado en el bolsillo frontal y un moñito azul que se sujeta su pelo.

Cabe destacar que este personaje sufre una mutación pos-invasión extraterrestre. El policía galáctico explica que hubo alguna transformación en su mente, provocando el cambio de actitud de la chica. Ahora se la muestra más amable, alegre, romántica. Lleva pollera rosa, blusa amarilla, rulos rubios, una sombrilla, una cartera, está maquillada y canta la tradicional canción “Lollipop”.

En lo que respecta a las cuestiones de caracterización, resaltamos el énfasis puesto en el rol de la mujer como conciliador. Abby resalta constantemente a lo largo del relato que las características de la mujer son la facilidad para la comunicación y la solución de conflictos.

El pelotazo que recibe Abby cuando menciona que los hombres son bestias y solo las chicas poseen el don de la comunicación podría considerarse un guiño irónico en contra de esta afirmación: es justamente Foxy Odiosi quien la golpea. Pero al mismo tiempo, este personaje encarna la malicia y la crueldad. Ella se burla de este grupo de "impopulares", y los convierte en blanco de todas sus vilezas. Podría catalogarse a Foxy como una mujer "machona", que juega al beisbol y gusta de molestar a sus compañeros.

También podemos mencionar la lectura de revistas de moda como características que se atribuyen al género femenino. Abby siempre tiene a mano alguna de estas publicaciones a partir de las cuales se informa y se basa para aconsejar a sus amigos sobre lo que debe hacerse.

Cuando Chicken Little es sentenciado por los vecinos por segunda vez en su vida, y se siente afligido porque su padre no le cree, Abby le tira frente a sus ojos una revista que en su portada clama "Habla" para indicarle una vez más, que lo mejor es conversar con su papá sobre lo sucedido.

Este mismo rol de la mujer se ve reconocido por el padre Buck Gallo. Luego de reprimir a Chicken Little por haber activado la alarma del gimnasio escolar, Buck observa una foto familiar, donde se retrata a la madre que está ausente (se desconocen las causas). Él suspira diciendo que

su mujer Cloe, sabría cómo hablar con él y hacer lo correcto.

Por último, se puede aludir al papel que juega la mujer extraterrestre, quien le pide a su esposo Melvin que baje las armas, apague la voz gruesa con la que habla para asustar a los terrícolas, y se disculpe por sus actos exagerados de invasión. Una vez más, una mujer es quien habla, calma los ánimos y trae orden al mundo.

Consumos.

Respecto de los consumos, es interesante destacar la fuerte presencia de los medios en la vida cotidiana de los niños de Oakey Oaks. Podemos mencionar algunas escenas:

- Buck Gallo le enumera a su hijo todos los productos culturales que salieron posteriormente al incidente de la bellota: stickers, pines, remeras y todo tipo de merchandising. A un año del evento, se estrena un filme en el cine.
- todos los chicos cuentan con teléfonos celulares. Cuando el profesor de gimnasia abandona por unos instantes a sus alumnos, estos sacan rápidamente sus aparatos para hablar con otros amigos.
- Abby da cuenta de todas las revistas femeninas, de moda, de actualidad, cuando las cita como fuentes autorizadas de sus argumentos para que Chicken Little hable con su padre acerca de sus preocupaciones.
- Abby y Rusell miran un show televisivo, y cantan y bailan juntos frente al televisor.

También podrían mencionarse todas las canciones que suenan en el filme, cantadas por los propios personajes de la historia. Sin embargo, todas ellas podrían considerarse guiños a los padres que ven este filme en el cine con sus hijos ya que, por su origen, pertenecen a generaciones anteriores. Esto es un claro ejemplo de los saberes que supone un filme en su audiencia… y a partir de ellos, deducir a quienes incluye: a los padres de los pequeños que van al cine.

-Cuando gana el partido de beisbol, Chicken Little canta una parte de la canción "we are the champions" del grupo de rock británico Queen de la autoría de Freddie Mercury líder y vocalista

de dicho grupo.

-Cuando Abby Patosa y Rusell Benjamon están jugando al karaoke, cantan la canción "Wannabe" de las Spice Girls en español.

-Cuando intentan devolver al pequeño extraterrestre a sus padres, Benjamon canta "I Will Survive" de Glorya Gaynor.

-En el final del filme, cantan la canción Don't Go Breaking My Heart de Elthon John (1976).

-La canción Livin' On The Edge de Aerosmith, 10 años anterior al filme, hace alusión a Chicken little.

Adicionalmente, podemos puntualizar algunas parodias del filme, sobre otros filmes o productos culturales.

-Cuando inicia la película, se plantea que podría comenzar con un atardecer en la sabana, tal como sucede en el inicio de El Rey León.

-El tanque de agua rodando por la ciudad, al inicio del filme, entra al cine e irrumpe la película Indiana Jones.

-La Revista Cosmopatilan parodia de la revista de moda Cosmopolitan.

-Cuando Chicken Little llega al gimnasio, momentos después, Pex fuera del Agua pez hace una parodia de King Kong, subido a una construcción de papel que emula el edificio.

-Cuando los extraterrestres dejan huellas circulares en el campo nos remite a la película “Señales” con Mel Gibson, basada en las figuras reales encontradas en diversos campos.

-En un momento que Chicken Little quiere revelar una verdad sobre el pequeño extraterrestre que lo acompaña, su amigo Rusell Benjamón pregunta si Dark Vader es el padre de Luke, en alusión al clásico La Guerra de las Galaxias.

-La laptop tiene una bellota como signo de marca, en vez de la tradicional manzana de la marca Apple.

-El reloj del padre extraterrestre tiene un Mickey Mouse con tres ojos.

Notas Periodísticas.

NOTA 1

Clarín.com » Edición Miércoles 26.01.2000 » Espectáculos » Mundo ratón
LLEGA STUART LITTLE, LA HISTORIA DE UN ROEDOR QUE VIVE ENTRE HUMANOS

Mundo ratón

La película, un éxito en Estados Unidos, se estrena mañana en Buenos Aires. Su guionista, que es el mismo director de Sexto Sentido, explica aquí los secretos de la adaptación de este clásico infantil.

RICK LYMAN. The New York Times y Clarín.

Hace ya varios meses, M. Night Shyamalan estaba sentado en un restaurante de Nueva Jersey mientras miraba la CNN en uno de esos aparatos de TV instalados para que los viajeros no se aburran mientras mastican. Apareció una nota en la que un chico tenía las orejas tan grandes que sus padres se las tapaban. Y explicaban lo traumático que era para él, dice Shyamalan. Dejó de masticar. Pensó un momento. Y aunque no gritó íEureka! sintió al instante que había hecho un descubrimiento. Shyamalan, que más tarde se haría famoso como guionista y director de Sexto sentido, uno de los mayores éxitos de 1999, era en ese momento un ambicioso escritor que buscaba una forma de llevar a la pantalla el cuento clásico infantil Stuart Little, de B. White. Hasta ese minuto decisivo, Shyamalan había estado atascado en su tarea, al igual que otros guionistas que habían intentado adaptar el cuento picaresco de White sobre las aventuras de un ratón-niño. Se me ocurrió que podía hacer el filme sobre un ser que no pertenece a ninguna parte, que siente que no encaja. Los chicos podían identificarse con eso. Cada año (y sobre todo éste, en el que hay adaptaciones de obras literarias por todas partes), guionistas como Shyamalan enfrentan la tarea de imaginar cómo traducir la palabra impresa en cuentos y novelas a imágenes y sonidos. En algunos casos, como en Stuart Little, el proceso es particularmente difícil porque la obra no encaja fácilmente en las limitaciones del ritmo acelerado y prolijo de un filme convencional de Hollywood. El quid de la cuestión es siempre el mismo: elegir. Y las elecciones de los realizadores de Stuart Little muestran que se vieron obligados a hacer más ligera la historia de White, transformando casi todas las escenas esenciales e imponiendo temperamentos y crisis emocionales a personajes que en el libro original son poco más que un boceto, si es que existen. Stuart Little, el relato de White, es la historia de un ratón-niño que nació en el seno de la familia Little en una ciudad de Nueva York idealizada, con parques y animales inteligentes. Algunas de las aventuras de Stuart en el libro (incluida una carrera en bote en miniatura en Central Park) se trasladaron a la película, pero dentro de un contexto totalmente distinto. En el filme, la carrera es un momento de conexión para Stuart y su hermano humano, George; en el libro George es un personaje absolutamente menor. Y

mientras el tercio final del libro muestra a Stuart dejando su casa sin mirar hacia atrás, en el filme la historia se convierte en un himno a la familia. Originalmente, hice un borrador que era fiel en esencia a la versión del libro, dice Shyamalan. La respuesta general del estudio y de todos fue: Bárbaro, es muy literario; pero es una película independiente protagonizada por un ratón. Entonces decidí que necesitaba manejarlo con más amplitud, mantener el espíritu, pero ser más contemporáneo. Al principio lo amedrentaba la idea de adaptar un libro que muchísimos adultos recuerdan con cariño desde la infancia, hasta que habló con muy montón de gente y llegó a la conclusión de que nadie lo recordaba con extrema claridad. Me di cuenta de que todos, todos han creado su propia mitología del libro, dice Shyamalan. Pero no es lo que creen que era. El libro era muy fragmentado y creo que, a lo largo de los años, todo el mundo fue llenando las lagunas en su imaginación.

A Rob Minkoff, uno de los directores de El Rey León, le fue asignada la tarea de mezclar la acción en directo con la magnética, casi perfecta imagen de Stuart creada por computadora, cuya voz en inglés es la de Michael J. Fox (N. de la R.: aquí no se podrá apreciar voz original alguna, ya que desde mañana sólo se podrá ver la película doblada al castellano). Los realizadores manifestaron que la principal debilidad dramática de la adaptación cinematográfica era que, si bien el personaje de Stuart tiene una voz y una personalidad muy definidas en la historia de White, ni él ni ninguno de los otros personajes se ven envueltos en experiencias emocionales definidas, explica el guionista. Esto debió ser impuesto a la historia, y el elemento decisivo apareció para Shyamalan en el restaurante del peaje.Primero decidió no tomar a Stuart como ese ratón-niño que nace (literalmente) en la familia Little, sino como un ratón de verdad que vive en un orfanato de Nueva York y es adoptado por los Little, un matrimonio que admira el valor de Stuart y no ven inconveniente alguno en incorporar un ratón a la familia. El resto de los cambios derivaron de allí, claro. La trama emocional de la historia, que gira en torno de los esfuerzos que hace Stuart por encajar en su familia adoptiva, surgieron a partir de la noticia sobre el chico con las orejas problemáticas. Cada vez que escribo un guión, me pregunto: ¿qué cuento de hadas es?, dice Shyamalan. ¿Sobre qué mito trata este cuento de hadas? En este caso, es el mito de la adopción, el huérfano que es adoptado. Amy Pascal, presidente de Columbia Pictures, dice que el resultado conservó el espíritu del libro, pero transformándolo en una historia más afín con el cine. El esfuerzo, al parecer, pegó en el público. La película, cuyo costo fue de unos 100 millones de dólares, se ubicó en el primer puesto de recaudaciones en la semana de su estreno. Columbia espera que Stuart se convierta en un personaje recurrente para el estudio, que aparezca en otros filmes, programas de TV y merchandising. Quieren, a fin de cuentas, que Stuart pase a la liga mayor de los ratones. Traducción de Cristina Sardoy
Disponible en: http://edant.clarin.com/diario/2000/01/26/c-00601d.htm

Nota 2

Viernes 10 de septiembre de 1999 | Publicado en edición impresa Diario La Nación

Cómo inventaron a Stuart Little

NUEVA YORK.- Stuart es un dibujo tridimensional realizado por computadora. La imagen del ratoncito es combinada para la realización de la película, con las escenas reales de actores. De eso se encarga Sony Pictures Imageworks, la compañía que se dedicó a la creación del personaje digital y de los efectos visuales que terminaron por constituir ese ratón tan real que aparece en pantalla grande junto a Geena Davis y Jonathan Lipnicki.

Un grupo de expertos se encargó de "Stuart Little". Rob Minkoff, el director, fue quien codirigió "El rey león". John Dykstra, supervisor senior de efectos visuales, fue el ganador de un Oscar en el rubro Efectos Visuales por "La guerra de las galaxias".

Henry Anderson, director de animación, fue quien diseñó los famosos osos polares del comercial de Coca-Cola. Jerome Chen, supervisor de efectos visuales, tiene entre sus antecedentes a "Godzilla", "Contacto" y "Jim y el durazno gigante". Eric Allard, supervisor de efectos mecánicos, trabajó en "Alien, la resurrección", "Virus", "Misión: imposible" y "El demoledor".

En julio de 1997, Sony Pictures Imageworks comenzó con el diseño de Stuart Little. Muchos meses después, luego de trabajar sobre múltiples bosquejos, el coproductor Jason Clark recuerda los primeros segundos de vida del ratón:"Aquel día en que por primera vez vi cuatro segundos y medio de actuación de Stuart fue el momento crítico de la película, porque de esos cuatro segundos y medio dependía el futuro de todo. Fueron como una luz al final del túnel y nos puso en contacto con lo que habíamos estado haciendo a través de computadoras, efectos especiales y un gran desarrollo tecnológico. Habíamos podido desarrollar un personaje que se sostiene por sí mismo, un ratón muy particular que puede hablar con la gente y con otros animales, y que tiene una actitud de vida positiva y puede enfrentar los obstáculos a pesar de su tamaño".

Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/152929-como-inventaron-a-stuart-little

NOTA 3

Viernes 10 de septiembre de 1999 | Publicado en edición impresa Diario La Nación

Cerca del 2000, un ratón tridimensional

En Nueva York presentaron "Stuart Little", un film protagonizado por un dibujo animado, que se estrenará en Navidad

NUEVA YORK-. Se llama Stuart, es inteligente, tiene coraje, la voz de Michael J. Fox y es un ratón. Con sólo siete centímetros y medio de altura planea debutar el 25 de diciembre en los Estados Unidos y convertirse en el primer dibujo animado tridimensional que conquiste al público infantil. Para seducir a los adultos, Geena Davis será la madre adoptiva de Stuart y las voces de Nathan Lane y Chazz Palminteri animarán los dichos de dos de los gatos que le harán la vida imposible.

La película "Stuart Little" está basada en el personaje creado por el escritor norteamericano E. B. White, quien soñó con el ratoncito hace 73 años, durante un viaje en tren a Nueva York, y tardó quince en lograr que su libro de cuentos se publicara, una curiosidad luego de que en 1985 ganó un Pulitzer especial por sus trabajos. El camino cinematográfico de Stuart no fue diferente, pero finalmente ha logrado ser el dibujo con mayor cartel en un film con actores de carne y hueso.

UN LARGO CAMINO A CASA

Douglas Wick, dueño de la productora de cine Red Wagon, responsable de "Stuart Little", cuenta las peripecias del ratón fuera de la pantalla: "Cincuenta años después de la publicación del libro de E. B. White, en 1945, quisimos llevar el ratón al cine. El primer problema fue tener un guión que cumpliera nuestras expectativas. Lo primero que pensé es en Stuart vestido como cualquier otro chico; la segunda cosa fue el hecho de que al salir al mundo, Stuart podría sentir terror, pero el personaje supera su tamaño con una gran actitud y logra que todo funcione; lo último, crear el mundo Stuart, donde él pudiera usar ropa de adultos, manejar su pequeño auto sin llamar la atención y Nueva York era la ciudad ideal. Pero los primeros guiones fueron una gran desilusión".

Este fue el primer fracaso de la carrera al estrellato del ratoncito Stuart. Los creativos de aquella etapa sólo pudieron generar una historia episódica para la que se contrató a un equipo de animación. Pero unas semanas después Columbia Pictures los despidió a todos.

El segundo grupo tuvo más éxito y logró llevar a Stuart a la pantalla grande. Como primera medida, este nuevo equipo de guionistas, creativos y animadores miró una y otra vez las películas de Chaplin. Carlitos y Stuart tenían en común el ser personajes de historias episódicas y el cómico había encontrado la forma de convertir los cortos en largometrajes. Así se llegó a un nuevo guión

que fue aprobado por Columbia Pictures.

NACE UNA ESTRELLA

Este avance sólo significó enfrentarse a nuevos problemas como la búsqueda de alguien que pudiera desarrollar trabajos de alta tecnología, que tuviera sentido artístico para determinar el tamaño, el color y las actitudes del personaje, y que fuera capaz de concebir una película entera sin el protagonista en el set.

"En mi carrera tuve la oportunidad de trabajar con varias estrellas de Hollywood", cuenta el coproductor de "Stuart Little", Jason Clark, encargado de tales tareas. "Un claro ejemplo de los múltiples requerimientos de una estrella es Jean Claude Van Damme, con quien trabajé en «Muerte súbita», por ejemplo. Cuando me enteré de que el protagonista de esta película sería un dibujo animado no lo podía creer. Pero luego descubrí que Stuart también tenía lo suyo, como tener a cientos de personas a su servicio trabajando en las computadoras de todo un edificio".

Geena Davis se decide con buen humor a aclarar la cuestión: "En cuanto a mis exigencias como actriz creo que estoy a mitad de camino entre Stuart Little y Jean Claude Van Damme". Davis sigue bromeando y asegura que nunca pensó en llegar a querer tanto a un compañero de elenco que nunca se presentó a trabajar en el set, y asegura que fue convocada por su experiencia en relaciones interespecies en films como "Beetlejuice".

"Stuart Little" cuenta la historia de un ratoncito de nombre Stuart que se encuentra en un orfanato. Allí llegan una tarde Mrs. Little (Geena Davis) y Mr. Little (Hugh Laurie, de "101 dálmatas") para adoptar a un niño, pero Stuart los conquista con su simpatía y deciden integrarlo a su familia. Allí empiezan los conflictos con su hijo George (Jonathan Lipnicki, de "Jerry Maguire, amor y desafío") de 8 años y con Snowbell (en voz, Nathan Lane, de "La jaula de las locas"), el gato de la familia que hasta llegará a pedir su muerte por encargo a Smokey (en voz, Chazz Palminteri, de "Disparos sobre Broadway"), un gato negro de callejón.

Si bien el ratoncito y su múltiple vestuario hizo trabajar a cientos de artistas, los gatos no dieron poco trabajo. De carne y hueso, hasta cinco ejemplares de la raza Persa Chinchilla hicieron el papel de Snowbell, y en total, 23 gatos actuaron bajo las órdenes de Boone Narr, el coordinador de ocho entrenadores que lograron obediencia de los impredecibles felinos.

En la próxima Navidad los chicos podrán disfrutar las aventuras de Stuart Little, un ratoncito que, más allá de su tamaño y del temible acoso de los gatos, busca su felicidad en Nueva York. .

Por Miriam Molero Enviada especial

Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/152928-cerca-del-2000-un-raton-tridimensional

NOTA 4

Miércoles 01 de marzo de 2000 | Publicado en edición impresa Diario La Nación

Los Pintín se agrandan

Está en marcha el primer film de los personajes animados.

Un enviado de Disney observa asombrado la realización del largometraje de "Los Pintín", en el traslado de los personajes de la serie de Canal 13 a la pantalla grande. En la productora Bujos (asociada con Patagonik Film Group, ésta a su vez integrada por Disney y Artear) el supervisor norteamericano preguntó: "¿Y dónde está la gente trabajando?". Cuentan que Walt Disney buscaba sótanos o entrepisos donde se pudiera ocultar un ejército de trabajores gráficos. Acostumbrado a que en los Estados Unidos unas 350 personas se dediquen, durante dos años, a elaborar un film animado de 50 millones de dólares, el hombre no podía entender cómo en la Argentina un grupo de apenas 50 personas podría concretar una película en sólo siete meses y con dos millones de pesos.

Lo cierto es que ya hay 29 minutos terminados de esta película animada por pinguinos patagónicos cuyo estreno, previsto para estas vacaciones de invierno, provocará un fuerte enfrentamiento con su competidor local, "Corazón, las alegrías de Pantriste", de Manuel García Ferré, y también con sus poderosos contrincantes de la casa central de la usina Disney, que este año serán "Fantasía 2000" y "Dinosaurios".

LOS PINTÍN, DE CASA EN CASA

El film "Los Pintín al rescate", que por supuesto ya trae en su título la posibilidad de la secuela, se dirigirá a un público comprendido entre los ocho y los doce años. Y tendrá un mensaje de corte eco-tecnológico.

A partir de la idea original de Adrián Suar, Los Pintín llegarán al cine con nuevos personajes a través de un guión de Marcos Carnevale. Mientras la familia Pintín disfruta de un domingo playero en Aguas Tercas, Luna, la hija menor, es secuestrada para integrar la tripulación de un barco que es como un arca de Noé en época de clonación y delirios genéticos.

Los animales serán trasladados a una isla donde Horbar, el malo, no sólo controla el clima sino que se dedica a practicar mutaciones con animales. Pero, por supuesto, Los Pintín irán al rescate. Quien todavía no fue rescatado de su asombro fue el supervisor de Disney. Cuentan que el hombre no hizo ninguna sugerencia y se volvió a su país. Seguramente se fue sin saber que para la Argentina, luego de la increíble concurrencia de público que tuvo el film "Manuelita" y de la

menos exitosa "Cóndor Crux" (de Patagonik), el estreno de esta película tal vez signifique el desarrollo de una industria animada local de la que hasta ahora, con cuentagotas, sólo participó García Ferré.

TRABAJO REPARTIDO

Mientras tanto, el desarrollo de la película se divide en dos. En la productora Bujos -una casa en Palermo donde se reparten pequeñísimas oficinas- se realiza a mano la animación de los personajes, y en forma separada, se preparan en computadora los fondos de la película.

A cuatro cuadras de allí, en las oficinas de Patagonik, un grupo reducido de personas se dedica a pintar en computadora los personajes enviados por Bujos y a integrarlos con los fondos a través de una composición digital que realiza la tecnología de la máquina Flame. Y también con algunas imágenes creadas en 3D, que en este caso sólo compondrán un cinco por ciento de la película. La palabra final la tendrá Bujos. De este modo, a diario, los trabajos van y vuelven entre aprobaciones, rechazos y sugerencias.

Bujos es una productora cuya mayor experiencia residió, hasta el momento, en animar personajes en comerciales. Por su parte, el currículum de Patagonik señala en la materia la realización de "Las aventuras de Dibu", su secuela ("Dibu II- La venganza de Nasty"), y "Cóndor Crux".

El director del proyecto, Roberto De Biase (de Bujos) cuenta: "Si bien la animación de "Los Pintín" se realiza en forma tradicional, no se utilizan acetatos (como sí continúa haciéndolo García Ferré). Los personajes se pintan en la computadora y se someten luego al proceso integrador de la computadora Flame. La película será mayormente en 2D y tendrá apenas algunas escenas en 3D. Principalmente ha sido una decisión estética".

En estos momentos, los televisores amurados a las paredes de las oficinas de Bujos devuelven únicamente la imagen de Los Pintín. Pero sorpresivamente, uno de ellos refleja una secuencia del film de Disney "Aladdin". De Biase señala que es normal: "Por ahí copiamos el movimiento de una capa con el fin de apostar al standard internacional".

FAMOSOS EN SEGUNDO PLANO

El esquema Disney se intenta llevar a la perfección. Esta vez, los promotores de la idea fueron más que cautelosos al instalar primero el personaje en la TV y en las revistas antes de llegar al cine.

Sin embargo, por un error de cálculo promocional -o de previsión- las voces de los personajes famosos animarán a los personajes secundarios. Los protagonistas del film conservarán las voces de la tira de TV (las de Hito, Luna y Ada pertenecen a Rosario Sánchez Almada, y las de Bepo y

Fierro, a Adolfo Stambulsky). Arturo Maly animará a Horbar (su segundo malo dibujado después del que hizo para "Cóndor Crux"), Alfredo Casero hará lo propio con Cacho, y Diego Peretti a Tacho. Estos dos últimos personajes son otros tantos secuestradores de los animados pinguinos patagónicos.

OTROS PROYECTOS

Después de "Los Pintín al rescate", la productora Bujos acordó con Patagonik la realización de dos largometrajes animados más. Roberto De Biase, de Bujos, asegura que la siguiente película no será una secuela, aunque admite que tiene sus dudas. "En abril tenemos que comenzar la realización de la próxima película, que justamente no es Pintín. En el supuesto caso de que "Los Pintín al rescate" sea un éxito en las vacaciones de invierno, este proyecto que vamos a iniciar pasaría al freezer y rápidamente tendríamos que iniciar la secuela. Pero eso lo definirá la taquilla", señala.

De Biase anunció también que tanto la tira diaria de "Los Pintín" como el "Buenas noches" (aviso de protección al menor) que se emiten por Canal 13, se mantendrán al aire como hasta ahora. "Ya se emitieron cuatro capítulos de 25 minutos cada uno y se vendieron en los quioscos con la revista. Y hay un micro de 22 minutos nuevo, listo para salir al aire. Por supuesto que la estrategia tenderá a reforzar la aparición de Los Pintín en el cine. Seguramente, haremos un nuevo "Buenas noches"", explicó.

No es difícil suponer el merchandising que correrá detrás de esta película. Basta imaginar pingüinos por todas partes, derritiendo las paredes y animando el imaginario infantil. .

Lorena García

NOTA 5

Jueves 06 de julio de 2000 | Publicado en edición impresa Diario La Nación

Los pingüinos al rescate

"Los Pintín al rescate" (Argentina/2000). Presentada por Buena Vista International. Música: Promidi. Fotografía: Ricardo Rodríguez. Director de arte: Diego Puente. Voces: Arturo Maly, Alfredo Casero, Diego Peretti, Rosario Sánchez Almada, Adolfo Stambulsky, Guillermo Gravino, Queco Yerve, Luis Albornoz, Susuana Sisto, Coco Silly y Claudia Beiguel. Guión: Martín Taskar, Pablo Lago y Marcos Carnevale. Dirección: Franco Bíttolo. Duración: 82 minutos. Apta para todo público. Nuestra opinión: buena.

Que un dibujo animado pase de la televisión a la pantalla grande tiene sus riesgos. Los Pintín, familia de pingüinos, suelen enviar gentilmente a la cama a buena parte de los infantes argentinos cuando entra a tallar el horario de protección al menor. Lo hacen en un microprograma de apenas unos minutos.

Al tratarse de un largometraje los temores se redoblan: ¿hasta qué punto lo que funciona en un formato mínimo puede sostenerse indefinidamente? Los hacedores de esta versión cinematográfica, sin embargo, han sabido no sólo extender las peripecias de la familia hasta que superen airosos la hora. Lograron imprimirle una considerable dosis de gracia, mediante una equilibrada receta que combina acción y humor, solvencia técnica -fundamental para cualquier obra de estas características que se precie- y algunos guiños que evitarán las quejas incluso del más estoico de los padres que se vea obligado a concurrir al cine con sus hijos.

A priori, la historia que se narra no es de las más originales. Luna, la hija de los Pintín, mientras descansa en un flotador, bajo el sol pero con algunos témpanos en las cercanías, es capturada por un par de humanos (Cacho y Tacho). Va a parar a la bodega de un barco en el que pululan las más diversas especies. El resto de la familia (Bepo, Ada, el abuelo Fierro y el hermano, Itu) se lanzará más tarde al rescate de la niña pingüino, que, sospechan, se encuentra en una isla misteriosa.

GALERÍA DE PERSONAJES

Efectivamente, Luna, que ya encontró compañero de aventuras en un tal Guibor, recorrerá esa isla en la que la temperatura cambia sin previo aviso de zona en zona, en la que conviven desde un hipopótamo extraviado en el hielo hasta un caballo petulante con ínfulas de divo actoral o un

mono con alas de murciélago. El feliz dueño de la isla es, por supuesto, un malvado (Jorba Tarjat) que cree tener una cuenta pendiente con un trauma adolescente y con toda bestia. Habrá solidaridad entre las distintas especies, Jorba y su séquito caerán en su propia trampa tecnológica y todos los prisioneros lograrán dejar la isla sanos y salvos.

A nivel narrativo, además de su evidente agilidad, una de las mayores virtudes del film es su variada galería de personajes. Una multitud de caracteres secundarios, dignos de una sobrepoblada fábula de Esopo, va dándole sustancia al film. Y unos pocos trazos bastan para pintarlos de cuerpo entero.

Desde el punto de vista técnico, "Los Pintín" es un film que supera con dignidad los medios y los plazos de tiempo con que fue hecho. Con el azul marino como color predominante, los dibujos son claros y homogéneos. Sólo pueden endilgárseles algunas flaquezas a ciertas imágenes crepusculares del horizonte marino, de olas algo desvaídas, algo que al fin de cuentas es una prueba de fuego incluso para los dibujos de las grandes majors . Pero en conjunto, el nivel se mantiene durante toda la cinta.

VOCES Y GUIÑOS

Algunos detalles le aportan además a "Los Pintín" cierto encanto extra. Al mejor estilo Disney, algunos personajes tienen voces conocidas. Jorba Tarjat, por ejemplo, lleva la impronta de Arturo Maly; el gordito Cacho, la de Alfredo Casero.

Frente al acento relativamente neutro de la familia pingüina, los dos actores les dan a sus criaturas un toque porteño, tan paródico como cruel.

Por otro lado, están los guiños cinéfilos: un ratón ligeramente histérico, por ejemplo, persigue durante toda la película a una paquiderma clamando su pasión, su amour fou (el personaje recuerda, por cierto, al zorrino francés de viejos dibujitos televisivos). Tras la debacle de Jorba y en el barco que los lleva de retorno al continente puede vérselos, el más pequeño sobre la más voluminosa, extendiendo los brazos al viento como si estuvieran en la popa de un Titanic desvencijado y tercermundista. .

Pedro B. Rey

NOTA 6

Jueves 06 de julio de 2000 | Publicado en edición impresa Diario La Nación

Vacaciones de invierno

Los dibujos a la guerra

"Los Pintín al rescate" y "Corazón, las alegrías de Pantriste", que hoy se estrenan en el interior, son parte de un millonario duelo entre los multimedios.

Son dos ambiciosas películas nacionales de animación. Fueron financiadas por las productoras más importantes del país y gozan del generoso soporte promocional de los principales multimedios. Son las grandes apuestas para las inminentes vacaciones de invierno y se estrenan hoy en el interior y el jueves próximo en la Capital Federal y el Gran Buenos Aires. "Corazón, las alegrías de Pantriste", asociación entre Telefé y Manuel García Ferré, y "Los Pintín al rescate", proyecto conjunto de Artear (Canal 13), Patagonik Film Group y Pol-ka, prometen librar una de las batallas más fuertes que se hayan dado en los últimos años en el terreno cinematográfico.

"En realidad, no hay competencia, somos todos de Telefónica", bromea Roberto Di Biase, máximo responsable de la compañía Bujos y productor general de "Los Pintín al rescate". Aunque hay bastante de cierto en esa frase (el grupo español controla Telefé y a su vez es socio minoritario en Patagonik), la rivalidad existe y además se desata en un lapso muy corto. "Son dos semanas de receso escolar en las que se define buena parte de la suerte comercial de cada uno de los productos", explica Darío Perticone, gerente operativo de Patagonik.

En efecto, durante las vacaciones invernales las cifras del mercado cinematográfico argentino se duplican y hasta se triplican respecto del resto del año. Y además del duelo entre la familia de pingüinos de Pintín y la de leñadores de Pantriste, habrá una importante presencia animada extranjera encabezada por "Dinosaurio", la novedad anual de Walt Disney que hoy llegará a los cines de todo el país, y "El camino hacia El Dorado", largometraje de la DreamWorks de Steven Spielberg que desembarcará el próximo jueves 13 de julio. Se calcula que entre esas cuatro producciones capturarán casi las tres cuartas partes de las salas disponibles en todo el país.

SIN MIEDO A LA COMPETENCIA

En este sentido, Manuel García Ferré dijo a La Nación que "esta vez ya no estamos tan preocupados por tener una competencia fuerte. El año último nadie creía que "Manuelita" podía hacerle frente a "Star Wars: Episodio 1-La amenaza fantasma" y a "Tarzán", y los superamos en todo: venta de entradas, merchandising, discos... Ahora, tenemos un film que en lo tecnológico es

todavía más logrado que "Manuelita", con más efectos especiales e imágenes tridimensionales, y que contó con el esfuerzo durante todo un año del mismo equipo de dibujantes y músicos". El mítico animador asegura estar orgulloso de su producto y anticipa que "después de un mes de merecidas vacaciones, el 1º de agosto ya arrancamos con la nueva película, que será realizada casi íntegramente en computación".

Para intentar repetir el fenómeno "Manuelita" (o al menos acercarse a las 2.400.000 entradas vendidas), Carlos Mentasti, titular de la división cinematográfica de Telefé, concibió un generoso dispositivo de marketing: "Vamos a tener casi 100.000 segundos de avisos en los medios que el grupo tiene en todo el país, vamos a invertir 700.000 pesos en afiches y gráfica, ya distribuimos 450 trailers en todas las provincias y vamos a salir en 175 salas de la Capital Federal, el Gran Buenos Aires y el interior, cifra récord para la Argentina, que demuestra el interés y la confianza de los exhibidores, que son quienes más conocen y olfatean permanentemente el negocio".

El único terreno en el que, sorpresivamente, "Corazón, las aventuras de Pantriste" parece tener menos desarrollo que "Los Pintín al rescate" es en el nivel del merchandising. Aunque manejan varios rubros similares (desde golosinas hasta muñecos, pasando por remeras, libros para colorear y la banda de sonido), el grupo Telefé comercializará 15 productos contra los 25 que lanzará la producción de Patagonik por medio de Multideportes, empresa del holding Torneos y Competencias.

Di Biase admite que es imposible superar las cifras de "Corazón...", no sólo por la estructura del lanzamiento armada por Telefé y por el efecto de arrastre de "Manuelita" sino también por "todo lo que representa García Ferré, un verdadero genio de la comercialización, que posee un olfato increíble y más de 35 años de experiencia. Pero nosotros estamos muy felices con este primer largometraje, con la aplicación de nuevo software, con la utilización de voces de grandes actores como Alfredo Casero, Arturo Maly o Diego Peretti y con el enorme esfuerzo que pusimos en cada detalle para lograr un producto que, consideramos, resulta muy digno".

Perticone y Di Biase coinciden en que se ha logrado el mejor resultado técnico posible de acuerdo con los recursos y el tiempo disponibles: "Disney trabaja cada película durante cuatro años y con un presupuesto de 50 millones de dólares; nosotros apenas tuvimos algo más de dos millones y siete meses de plazo". Más allá del resultado final de este primer emprendimiento de la sociedad, y al igual que García Ferré, ambos apuestan por la continuidad. "Ya estamos por arrancar con la nueva película, que significará un gran salto tecnológico y en la que podremos capitalizar toda la experiencia acumulada con "Los Pintín al rescate". Y puedo asegurar también que el estreno de este próximo trabajo será en la segunda semana de julio de 2001 en el mismísimo Teatro Colón." Nada menos. .

Diego Batlle

NOTA 7

Jueves 19 de julio de 2001 | Publicado en edición impresa Diario La Nación

En busca de espectadores inocentes

Dibujitos de otros tiempos

Se presentó una nueva versión de "Anteojito y Antifaz”.

El tiempo cambia costumbres, gustos y pensamientos. En el cine infantil, lo que fue sorpresa y poesía hace treinta años, hoy es apenas un recuerdo nostálgico para esos espectadores mayores que, evidentemente, crecieron en torno de personajes y situaciones insertados en una época que todavía no conocía los adelantos tecnológicos y se amparaba en la más pura inocencia.

Cuando en 1972, y con 90 minutos de duración, se estrenó "Mil intentos y un invento", el primer largometraje argentino de dibujos animados, Manuel García Ferré, su creador, ya había logrado la consagración absoluta a través de la historieta de los tan entrañables personajes de Anteojito, Antifaz, la bruja Cachavacha y todo ese mundo de criaturas dibujadas con trazos armónicos e insertadas en anécdotas donde la simplicidad y la moraleja edificante eran sus principales sostenes.

Desde la pantalla grande, Anteojito y Antifaz acrecentaron su popularidad y la película fue un sensacional éxito de público y, además, ganó varios premios internacionales. En 1984, esos personajes todavía no estaban definitivamente agotados, y García Ferré decidió reponer, esta vez con 95 minutos de duración, "Mil intentos y un invento". El suceso de público fue menor que en el momento de su estreno, pero todavía existía una generación que se había emocionado con las aventuras y desventuras de sus protagonistas.

Como los períodos de vacaciones escolares de invierno son muy apropiados para el lanzamiento cinematográfico de películas para niños y jóvenes, el dibujante, esta vez asociado con la distribuidora norteamericana Buena Vista International, desempolvó otra vez "Mil intentos y un invento", le antepuso al título los nombres de Anteojito y Antifaz y la repuso con 80 minutos de duración, aunque, según se aclara, la banda sonora fue renovada y cuenta con sonido Dolby.

QUEDARSE EN EL PASADO

Tanto en el momento de su estreno, a principios de la década del setenta, como ahora, "Anteojito y Antifaz. Mil intentos y un invento" es un dibujo animado destinado exclusivamente a los muy pequeños. Pero los chiquilines de aquellos años se asombraban con facilidad frente a ese inventor bastante tozudo al que su sobrino siempre amparaba y creía en sus dotes para descubrir

una fórmula que podía volver invisibles a los hombres. Reían también ante la bruja Cachavacha, símbolo del mal dentro de una historia que, al fin y al cabo, lanzaba con simplicidad unos dardos que daban en el blanco de la bondad y de la honestidad total.

En realidad, "Anteojito y Antifaz. Mil intentos y un invento" no ha cambiado. Cambió, sin embargo, el público, que hoy, para mejor o para peor, tiene fuertes ligazones con otros elementos audiovisuales. El film de García Ferré, pues, ya perdió su lugar dentro de una filmografía para los espectadores menudos. El creador de Anteojito y Antifaz deseó reflotar con sus criaturas arqueológicas y su historia sensiblera un film que no resiste el paso del tiempo. El actualizarse en materia cinematográfica es una obligación de los creadores de películas para niños. Y, sobre todo, de García Ferré, que posee el talento de las almas sensibles y la mirada diáfana de quienes creen que la niñez es perdurable. .

A.C.M.

Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/320899-dibujitos-de-otros-tiempos

NOTA 8

Miércoles 18 de julio de 2001 | Publicado en edición impresa Diario La Nación

Nueva versión de una película estrenada hace treinta años

García Ferré vuelve con un clásico

Repone "Anteojito y Antifaz, mil intentos y un invento", con retoques en la banda sonora

Manuel García Ferré, un clásico del cine de animación en la Argentina, también tiene su propuesta para el público infantil durante las vacaciones de invierno. Y aunque esta vez no sale al ruedo con una película de flamante producción, lo hace con una renovada versión de su opera prima, protagonizada por dos de sus personajes más famosos. Se trata de "Anteojito y Antifaz, mil intentos y un invento", que luego del lanzamiento en salas del interior, este jueves llegará a las de Buenos Aires.

El creador de los largometrajes "Las aventuras de Hijitus", "Petete y Trapito", "Ico, el caballito valiente", "Manuelita" y "Corazón, las alegrías de Pantriste", dialogó con La Nación a pocas horas de presentar la remozada "Anteojito y Antifaz...".

-¿Qué lo decidió a reponer este film?

-Hay dos o tres generaciones de niños que no lo conocen. Pero además es una película que tiene alma, es sincera, auténtica. Podrá gustar o no, pero el personaje y sobre todo la historia que cuento en el film, es muy sentida. Fíjese que "Manuelita" a poco de estrenada batió en recaudaciones a "Star Wars" y a "Tarzán", algo que a mí me sorprendió. Y yo no obligué a dos millones cuatrocientos mil espectadores a que fueran a verla. Eso ocurrió porque la película tiene alma, al igual que la canción de María Elena Walsh. Durante mi vida, aprendí que ese tipo de cosas son las que perduran en el tiempo. "Anteojito..." fue mi primer largometraje. Tardé cuatro años en realizarlo. Y me daba pena que no lo conocieran nuevas generaciones. Por otro lado, padres que hoy tienen más de 40 años lo han visto y recuerdan a esos personajes.

-¿Es más sencillo instalar "Manuelita", inspirada en una canción que aún hoy los chicos cantan, que un film como éste, estrenado hace tres décadas?

-Manuelita es un personaje eterno, pero la revista Anteojito tiene una tirada de 300.000 ejemplares por semana. Es decir que el personaje está instalado en la gente. Cada semana seguimos publicando la historieta de Anteojito. Pero, además, como producto nuevo tiene su valor. Porque no tiene sólo el valor de lo nostálgico; tiene un guión que es eterno.

-¿En qué se diferencia esta versión de la de los años 70?

-Se aggiornó ; hicimos una banda de sonido nueva, en sistema Dolby, porque hace treinta años

la música tenía otro ritmo. Y abreviamos la duración del film, que pasó de noventa a ochenta minutos.

-¿Cómo es ahora la banda de sonido?

-La hicieron músicos que están en la onda disco, en ritmos más propios de esta época. Pero se ajusta a un concepto que tiene que ver con una filosofía mía -dentro de lo moderno, soy una persona un poquito conservadora-; todo lo que es ultramoderno pasa rápidamente de moda. Prueba de esto es que, después de muchos años, volvimos a exhibir productos como Hijitus y gustaron nuevamente; porque parten de ideas o guiones que resisten el paso del tiempo. En el caso de Anteojito, sucede igual. Pasó lo mismo con Larguirucho cuando lo puse, por pedido de María Elena Walsh, en la película de Manuelita. Me gusta definirle muy bien la psicología a cada personaje. Cuando eso está claramente delineado, se pueden manejar muy bien las historias y persisten en el tiempo. Mi cine es un poco diferente del americano de acción o de violencia, o de efectos especiales. El mío es un cine más latino.

-¿En qué sentido?

-Apelo más al sentimiento, a la ingenuidad y la bondad de los personajes. Trato de poner poca violencia, pero busco que se produzcan situaciones dramáticas, de contenido humano. En el caso de esta película, lo que le ocurre a Anteojito puede sucederle a cualquier persona. La ambición de poder o de éxito lo hace sentirse muy solo. Y cuando se encuentra solo, una situación lo hace reflexionar y volver a encontrarse con valores que aparentemente había perdido.

LO NUEVO, PARA DESPUÉS

-Después de "Manuelita" y "Pantriste", ¿no quiso o no pudo encarar una nueva película?

-Estoy trabajando sobre una nueva producción, pero no llegaba para poder estrenarla ahora. Tendrá animación y algunos efectos especiales. Yo puedo hacer películas tipo "South Park", con dibujitos que abren la boca, pero eso no es un largometraje, puede ser una serie de televisión. Me refiero a no escatimar en la riqueza de animación que tiene que tener un film.

-¿Qué le parecen las películas de los Rugrats?

-Lo de "Rugrats" es un éxito de televisión, como fue "Hijitus".

-¿Es válido que de un programa de televisión surja un largometraje?

-Sí. Anteojito empezó como una tira de televisión en Canal 9. Yo hacía jingles para TV. Después de tres o cuatro años de hacerle avisos a diversas marcas importantes, dije: "¿Por qué no hago una historieta de tres minutos y pongo allí esos cortos avisos?". Ahí se me ocurrió lo de un tío y un sobrino, el primero para los productos de adultos y el otro, para los infantiles. Así surgió la tira de Anteojito y Antifaz, que estuvo seis años en el aire. Cada quince días renovaba un capítulo. Después de que la tira se hizo popular, edité la revista y en parelelo, hice la película.

-Aún no respondió qué opinión tiene sobre los films de los Rugrats.

-No vi el último. Pero el anterior tiene un dibujo moderno. Es infantil, pero también es para los padres. Y es una idea feliz, porque plantea lo que les ocurre a los niños en sus primeros años de vida. Pero creo que falta crearles un alma a los Rugrats. Me refiero a cuando hay un libro. Yo estoy más en la línea de films con más alma, más sentimiento. Si quiero competir con un film como "Dinosaurio", no puedo. En principio, no sé hacerlo. Pero hay que ver quién mantiene más la atención del público: si los dinosaurios o Anteojito. Ahí es donde sí me siento fuerte. Modestamente, nosotros estrenamos "Manuelita" en España, tuvimos 600.000 espectadores y quedamos segundos, detrás de "Dinosaurio".

-Ahora, Disney distribuye a través del sello Buena Vista esta película.

-Tuve un almuerzo con un ejecutivo local de Disney. Y él me dijo: "Sé cuál es tu temor: que tome la película y la cajonee ". Yo le respondí que sí. Pero él me dijo: "No lo voy a hacer, pero ya que se da la competencia, quiero que lo que ganes quede también en Disney. Así que voy a distribuir tu película en toda América del Sur, y también en HBO". Y llegamos a un arreglo.

- ¿Qué expectativas de público tiene con "Anteojito y Antifaz..."?

-No tengo ninguna, porque como este esquema es nuevo, no tengo experiencia. Y además, es un año desastroso. Otros años, el público tenía dinero para que los chicos fueran dos, tres o más veces al cine. Y ahora no sé si van elegir ver un film u otro. Una película como "La fuga", que está bien realizada, hizo más de 700.000 espectadores. Es una buena cifra, pero ya tendría que haber pasado el millón... Con "Manuelita" hicimos seiscientas mil personas en una semana. Pero entonces la Argentina era otra...

LA GALLINA TURULECA, EN 2002

La Gallina Turuleca, personaje popularizado por el trío de payasos Gaby, Fofó y Miliki, será la estrella del próximo film de Manuel García Ferré. "Estoy haciendo el story board (un guión dibujado). Ya hice el guión, el libro y tengo los derechos musicales. Si llego a terminar la película, es posible que ése sea nuestro estreno de 2002", anticipó a La Nación Manuel García Ferré.

De todos modos, el papá de Larguirucho, Oaky, Calculín y la bruja Cachavacha no descarta la posibilidad de reponer otra película suya durante el año próximo. "Hay que ver si llego con la realización de Turuleca -dice García Ferré-, porque me gusta hacer las películas evaluando cómo se va dando cada etapa del film, qué hay que reforzar, mejorar o dejar de lado. Pero también podríamos reponer una nueva versión de otro largometraje. Y en ese caso, me gusta mucho Trapito, que hace eje sobre las ilusiones."

Julia Montesoro

Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/320604-garcia-ferre-vuelve-con-un-clasico

NOTA 9

Monters, Inc.

SOBRE LA PRODUCCIÓN

© 2001 Disney / Pixar

Los creadores de "Toy Story", ganadores del Premio de la Academia®, abren las puertas de un divertido aunque temible y caótico mundo poblado de monstruos y desencadenan auténticas carcajadas con su nuevo proyecto, "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.). Esta nueva aventura generada por ordenador, repleta de humor e imaginación, es el último largometraje de Disney/Pixar (después de "Toy Story", "A Bug’s Life" [Bichos, una aventura en miniatura] y "Toy Story 2" [Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga]) y el segundo de la serie de cinco proyectos que los dos estudios han decidido producir en asociación. Los personajes hablan, en la versión original, con las inconfundibles voces de John Goodman, Billy Crystal, James Coburn, Jennifer Tilly, Steve Buscemi, Mary Gibbs, John Ratzenberger, Bob Peterson, Frank Oz y Bonnie Hunt. Walt Disney Pictures presenta "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.), una película de Pixar Animation Studios Film.

"Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) está dirigida por el veterano animador / artista de historia de Pixar Pete Docter, que formó parte del equipo nominado al Premio de la Academia® por "Toy Story", estrenada en 1995, y de la que también supervisó la animación. Toda la fase de producción ha contado con las valiosas aportaciones creativas del productor ejecutivo John Lasseter (Vicepresidente ejecutivo del departamento de creación de Pixar), que dirigió las dos entregas de "Toy Story" así como "A Bug’s Life" (Bichos, una aventura en miniatura), y que recibió un Premio Especial de la Academia® por "Toy Story" además del Premio de la Academia® en 1989 por el cortometraje "Tin Toy". El compositor/letrista Randy Newman, ganador de varios Premios Emmy, vuelve a unirse al equipo creativo de Pixar y pone su enorme talento musical al servicio de una banda sonora y unas canciones excepcionales.

Pixar celebra su decimoquinto aniversario este año, y da un nuevo paso adelante con "Monsters, Inc." (Monstruos, S.A.). Efectivamente, la película cuenta con la versión más avanzada y sofisticada de la tecnología de animación por ordenador, ya que hicieron falta 2,5 millones de rendermarks (la medida de potencia informática) en comparación con los 1,1 millones que se utilizaron en "Toy Story 2" (Los juguetes vuelven a la carga). Estos impresionantes y variados progresos técnicos incluyen la fabulosa representación de la piel y los pelos, cuyos colores, densidad, luminosidad y movimientos se confunden completamente con la realidad. Esta representación queda patente en el personaje de Sulley, cuya piel azul con lunares de color violeta incluye cerca de 3 millones de pelos, y en las coletas de la niña Boo. Gracias a otro programa de simulación, la camiseta de Boo se mueve independientemente del cuerpo. Este enfoque constituye el mayor avance para Pixar, en comparación con otros experimentos previos realizados con ropa, que se pudieron observar en el cortometraje "Geri’s Game" (ganador del Oscar® al mejor cortometraje de animación en 1998 y que se emitió en las salas junto a "A Bug’s Life" [Bichos, una aventura en miniatura]).

Lasseter afirma: "Pete y su equipo han realizado un trabajo considerable con los personajes y las relaciones que existen entre ellos. No sólo es sumamente divertida, sino que también transmite emociones que llegan a vivir los personajes y que les permiten traspasar la pantalla. Para crear una película entretenida que el público conserve en su memoria, hay que contar una historia interesante, repleta de humor y emociones, y que los personajes trasciendan la propia historia. Además, hay que enmarcarles en un mundo que sea creíble. Al público le encanta ver cosas que nunca ha visto antes, pero al mismo tiempo, tiene que reconocer ciertos aspectos con los que

pueda identificarse. ‘Monsters, Inc.’ (Monstruos S.A.) presenta este doble mundo, inspirado en una ciudad urbana normal, por lo que resulta muy familiar, y que al mismo tiempo se presenta en una forma que el público nunca había visto antes".

Docter recuerda: "‘Toy Story’ fue muy divertida y llegó a mucha gente porque se podían identificar con la película. Empecé a pensar en detalles que se remontan a mi infancia. Por ejemplo, de pequeño sabía que existían los monstruos y que se escondían en los armarios por la noche. Mi ropa adquiría forma de tentáculos, garras y ojos. Empezamos a pensar que debía haber alguna razón para que los niños tuvieran miedo a los monstruos y nos pusimos a reflexionar sobre este asunto tan peculiar".

En lo que respecta a la cuarta colaboración entre Disney y Pixar, Thomas Schumacher, presidente de Walt Disney Feature Animation, observa: "‘Monsters, Inc.’ (Monstruos S.A.) significa un nuevo gran éxito para Pixar Animation Studios y para el arte de la animación por ordenador. Disney se siente orgulloso de trabajar con un grupo de profesionales de probado talento. La película en absolutamente fantástica, los personajes son increíbles y las situaciones divertidísimas. Pete Docter, un consumado artista en una gran variedad de campos, ha hecho una acertado salto a la dirección y el resultado refleja su personalidad y su sentido del humor. El público va a disfrutar mucho con la imaginación desenfrenada de esta película, y se acordarán de ella durante mucho tiempo".

La película se desarrolla en Monstruópolis, una ciudad habitada por monstruos de todas las formas y todos los tamaños. La historia sigue los hilarantes andanzas de James P. Sullivan (conocido como "Sulley") y Mike Wazowski, su mejor amigo y compañero de habitación además de compañero de trabajo. Ambos trabajan en Monsters, Inc., la mayor empresa de miedo del mundo de los monstruos. Sulley es el Mejor Asustador de niños y Mike es su entusiasta Ayudante Asustador. La principal fuente de energía del mundo de los monstruos la componen los gritos de los niños humanos. Monsters, Inc. cuenta con todo un equipo de Asustadores de elite que se encargan de recoger estos valiosos recursos naturales. Pero las cosas no son tan sencillas como parecen, ya que los monstruos creen que los niños humanos son altamente tóxicos y no pueden entrar en contacto directo con ellos. Así que cuando una niña (llamada Boo) sigue accidentalmente a Sulley al mundo de los monstruos, el monstruo ve peligrar su carrera y toda su vida. Con la ayuda de Mike, elabora un plan para enmendar su error, pero el trío se ve envuelto en una serie de intrigas y complicaciones que superan todo lo que habían imaginado.

Como director, Docter vigiló muy de cerca el desarrollo de la historia de "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) durante los últimos cuatro años, y supervisó el equipo creativo de la película. Para ayudarle, contó con los codirectores Lee Unkrich, que ya participó en esta misma tarea en "Toy Story 2" (Los juguetes vuelven a la carga) y como supervisor de montaje en "Toy Story" y "A Bug’s Life" (Bichos, una aventura en miniatura), y David Silverman, uno de los talentos creativos clave de "The Simpsons" (Los Simpsons). La película está producida por Darla Anderson, que lleva nueve años en Pixar. Anderson ha producido "A Bug’s Life" (Bichos, una aventura en miniatura), una de las películas más rentables del año 1998, antes de trabajar a tiempo completo en "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.).

Andrew Stanton actuó como productor ejecutivo junto a John Lasseter. Stanton ha sido nominado al Oscar® por el guión de "Toy Story" y también por los de "A Bug’s Life" (Bichos, una aventura en miniatura) (que codirigió) y "Toy Story 2" (Los juguetes vuelven a la carga). Stanton es además el autor del guión de "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) en el que trabajó junto a Dan Gerson. La historia original es de Pete Docter, Jill Culton, Jeff Pidgeon y Ralph Eggleston. Bob Peterson ocupó el cargo de responsable de la historia en este proyecto.

Anderson subraya: "Como vicepresidente ejecutivo del departamento creativo de Pixar, John Lasseter siempre tiene un punto de vista interesante y en todo momento, fue una fuente de inspiración para la producción. Es un jefe estupendo, que confió plenamente en Pete y en su equipo, y siempre estuvo presente para ofrecer consejos y realizar aportaciones en el campo creativo. Ha sido muy agradable trabajar con Pete. Es muy flexible y tiene una sensibilidad creativa que haría las delicias de cualquier productor".

Docter añade: "La energía, el dinamismo y el humor de Darla han sido elementos esenciales en la materialización del proyecto. Me encantó trabajar con ella porque se entrega al cien por cien y se guía mucho por la intuición. Muchas veces, parece que tiene un sexto sentido y suele acertar".

El éxito y la vistosidad de "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) proceden de una colorida variedad de monstruos y una encantadora intrusa humana llamada Boo. El versátil actor John Goodman ("The Emperor’s New Groove" [El emperador y sus locuras], "O Brother, Where Art Thou?" [O Brother], "Raising Arizona" [Arizona baby]) pone sus formidables cuerdas vocales al servicio del personaje de Sulley, un monstruo recubierto de piel, dos metros y medio de altura y 360 kilos de peso, que se encuentra cara a cara con Boo. Puede que sea lo último que un niño humano quiere encontrar en su armario, pero debajo de su impresionante aspecto exterior, Sulley es como un osito de peluche, simpático y con un corazón enorme. Detrás de cada buen Asustador, hay un Ayudante Asustador, y no hay nadie como Mike Wazowski para entrenar, animar y apoyar a su compañero a la hora de batir récords de gritos. Verde, testarudo y con un solo ojo, Mike Wazowski habla con la voz única del polifacético Billy Crystal (el espléndido actor, intérprete y director es el favorito entre todos para presentar la ceremonia de los Oscar®). Mike no siempre está de acuerdo con Sulley pero es un amigo fiel y leal cuando las cosas se ponen feas. Para completar este original trío, está Boo, una valiosa niña que descubre que hay otra vida detrás de la puerta del armario, una vida apasionante y que no le asusta nada. A sus cinco años, Mary Gibbs, la hija del artista de historia de Pixar Rob Gibbs y su mujer Sue, da sus primeros pasos como intérprete en el papel de esta adorable niña cuya inocencia no se ve mermada por el caos que crea y los peligros a los que se enfrenta.

Entre los compañeros de trabajo de Mike y Sulley en Monsters, Inc. está Randall Boggs, un monstruo en forma de lagarto que está dispuesto a todo para convertirse en el próximo Mejor Asustador, aunque tenga que arruinar la reputación de Sulley. El actor Steve Buscemi ("Ghost World", "Fargo", "Reservoir Dogs") aporta sentido cómico e inteligencia a este personaje de ocho brazos y patas. La nominada al Oscar® Jennifer Tilly ("Bullets Over Broadway" [Balas sobre Broadway], "Liar Liar" [Mentiroso compulsivo]) imprime un toque espeluznante a Celia, la inteligente recepcionista de la empresa. Esta serpiente con pelos de un solo ojo está muy enamorada de Mike Wazowski. El personaje de Henry J. Waternoose, el monstruo en forma de cangrejo que dirige de forma paternalista Monsters, Inc., habla con la voz del ganador del Oscar® James Coburn ("Affliction" [Aflicción], "Our Man Flint" [Flint, agente secreto], "The Great Escape" [La gran evasión]). Aunque sienta cierta debilidad por Sulley, su Asustador estrella, los tiempos son difíciles y hay que tomar medidas para evitar que la empresa familiar se hunda mientras él sigue al mando.

Otro miembro del equipo de Monsters, Inc. es Roz, la Responsable de la Distribución. Es una persona estirada, pero entregada, perfeccionista y gran amante de la papelería. El responsable de la historia Bob Peterson dobla sus inexpresivos diálogos. John Ratzenberger ("Cheers"), uno de los fijos de Pixar que ha prestado su voz a Piggy Bank y Hamm en las dos entregas de "Toy Story" y a P.T. Flea en "A Bug’s Life" (Bichos, una aventura en miniatura), encarna el deliciosamente abominable papel del solitario Yeti del Himalaya. Yeti busca desesperadamente amigos, y despliega la alfombra roja cuando Mike y Sulley visitan de forma inesperada el mundo humano. El maestro/director de personajes Frank Oz, que también prestó su voz a Piggy, se convierte aquí en Fungus, el Ayudante Asustador de Randall, que siempre está preocupado. La intérprete Bonnie

Hunt (que hacía hablar a la araña Rosie en "A Bug’s Life" [Bichos, una aventura en miniatura]) compone un cómico cameo en esta película, al prestar su voz a la Sra. Flint.

Innovación tecnológica y nuevos hitos

Un equipo de especialistas ayudó a Pixar con los últimos avances de la tecnología de animación generada por ordenador. En "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.), el dos veces ganador del Oscar® Tom Porter actuó como supervisor de dirección técnica y se encargó de todos los aspectos de maquetación, sombreados, iluminación y rendering. Por iniciativa de Porter, se creó una nueva organización llamada Departamento de Tomas, que supervisó Galyn Susman. Este departamento asignó las 1.500 tomas de la película a supervisores de secuencias y directores técnicos individuales, para que cada uno siga la evolución de las tomas durante todas las fases del proceso de producción.

Eben Ostby se encargó de supervisar el departamento de maquetación. En este campo, se crearon esculturas de arcilla que se digitalizaron para los personajes principales mientras que otros 50 monstruos fueron creados por ordenador a partir de un paquete de elementos virtuales. Basándose en la experiencia adquirida en las dos entregas de "Toy Story" y en "A Bug’s Life" (Bichos, una aventura en miniatura), los maquetistas utilizaron y programa patentado llamado "Geppetto" para añadir más controles a los personajes, lo que después permite a los animadores crear movimientos más sutiles. En términos de complejidad, Ostby estima que Sulley, Mike y Boo fueron considerablemente más difíciles de crear que Buzz y Woody y que tenían 30 o 40% más controles que Al, de "Toy Story 2" (Los juguetes vuelven a la carga), que casi parecía de carne y hueso.

Para añadir un toque de estilo a la película, se contó con el magnífico trabajo de los diseñadores de producción Harley Jessup y Bob Pauley. La fase preliminar de diseño de la película incluía viajes de investigación a ciudades industriales y fábricas locales con líneas de montaje. Tomando el relevo de Docter, empezaron a crear el aspecto visual y la configuración de Monstruópolis. Esto significaba crear el funcionamiento interno de Monsters, Inc. desde su "Planta del Miedo" hasta su "Sótano de Puertas" (que comprende 5,7 millones de puertas de armario individuales e identificables, situadas sobre cientos de kilómetros de cinta transportadora). La fábrica en sí recuerda un poco los años 1960, ya que se le quiso imprimir un carácter ligeramente anticuado. En total, se diseñaron 22 platós distintos para la película, que van desde la habitación de Boo hasta el moderno restaurante japonés, Harryhausen’s, y la lejana casa de Yeti, sumida en la ventisca.

Los directores artísticos Tia Kratter y Dominique Louis prestaron su talento a la creación de la paleta de colores y de los parámetros de iluminación y sombreado de la película. Kratter, que siguió una formación clásica en materia de fondos, trabajó con un equipo de pintores digitales para aplicar los colores y texturas. Su profunda investigación incluyó el estudio del pelo de los llamas, búfalos, cabras y ovejas así como visitas a depósitos de chatarra para analizar los metales de aleación que servirían para las escenas industriales. También ayudó a finalizar los colores de los personajes. Louis creó el ambiente y la iluminación de la película a través de una serie de dibujos con pastel que reflejan la atmósfera. Con estas pinturas, logró comunicar un magnífico sentido de los colores que aportan un enfoque muy vibrante a las imágenes. Los pasteles se transmitieron al departamento de iluminación que los utilizaron para guiarse y así crear el aspecto visual de las tomas finales.

Los directores artísticos trabajaron en estrecha colaboración con el responsable de la supervisión de iluminación Jean-Claude Kalache y el supervisor de sombreados Rick Sayre para lograr el aspecto visual y el ambiente que quería el equipo creativo. Sayre y el equipo de sombreados

crearon miles de sombras para esta compleja película y proporcionar al mundo de los monstruos un aspecto con estilo y textura.

Otro miembro clave del equipo de producción fue el supervisor de maquetación Ewan Johnson, que prosiguió los esfuerzos pioneros de Pixar para proporcionar una cobertura adicional a los realizadores para todas las escenas. Sophie Vincelette supervisó el departamento de decorados, con una innovadora configuración que recoge los distintos objetos y accesorios digitales y los combina de forma muy creativa. Kori Rae intervino como productor asociado de la película, y Jim Stewart como montador.

En lo relativo a la animación, los *Pixarianos* Glenn McQueen y Rich Quade volvieron a ejercer de supervisores. Anteriormente McQueen había supervisado la animación de "Toy Story 2" (Los juguetes vuelven a la carga), mientras que Quade supervisó la animación de "A Bug’s Life" (Bichos, una aventura en miniatura) y la primera entrega de "Toy Story". Doug Sweetland y Scott Clark fueron los directores de animación. Un equipo de más de 35 animadores trabajaron en la película, incluido los responsables de personajes Andrew Gordon (Mike Wazowski), John Kahrs (Sulley) y Dave DeVan (Boo). La complejidad de los personajes va de los ocho brazos y patas del lagarto Randall al ojo único de Mike Wazowski, que dieron auténticos quebraderos de cabeza a los animadores.

El aclamado compositor/letrista Randy Newman, que ha creado las bandas sonoras de las tres entregas previas de Disney/Pixar, vuelve a dar muestras de su enorme talento musical. Para "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) Newman recurrió a las influencias del jazz de los años cuarenta para dar un toque original al humor y el espíritu de la película. La banda sonora cuenta con instrumentos muy eclécticos que van desde una armónica, una mandolina y un acordeón. También compuso una canción que aparece en los créditos finales. Se titula *"If I Didn’t Have You"* y es un dúo magnífico interpretado por Sulley (Goodman) y Mike (Crystal).

Otro de los habituales colaboradores de Pixar es el diseñador de sonidos Gary Rydstrom, ganador de múltiples Premios de la Academia® y un colaborador fijo de Skywalker Sound. Rydstrom ha hecho magia para crear los sonidos de Monstruópolis y la magistral mezcla que se escucha en la banda sonora de la película.

"Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) se distingue por ser la primera película de animación que sale de Pixar Animation Studios, las nuevas y modernas instalaciones de 65.400 metros cuadrados de Emeryville, en California. El nuevo estudio abrió sus puertas en noviembre del 2000 y no ha tardado en convertirse en el hogar de 600 de los mejores animadores y técnicos de la industria. El estreno de "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) coincide con el decimoquinto aniversario de Pixar.

Steve Jobs compró la compañía a Lucasfilm en 1986, fecha en que la se constituyó como compañía independiente.

Monstruos en el armario: la historia

Cuando llega la hora de irse a dormir, los niños del mundo entero saben que una vez que los padres les han metido en la cama y han apagado las luces, los monstruos están esperando detrás de la puerta del armario, preparados para salir. Pero lo que no saben, es que estos monstruos no tienen nada personal en contra los niños. Tan sólo hacen su trabajo.

Monstruópolis es una ciudad poblada de monstruos de todas las apariencias y de todos los tamaños. Su principal fuente de energía son los gritos humanos y la mayor fábrica de la ciudad es

Monsters, Inc. (o MI). Gracias a una amplia gama de "puertas de armario", un equipo de monstruos de elite penetra en el mundo humano cada noche para asustar a los niños y recoger sus gritos. Pero las cosas no son tan fáciles como parecen, ya que los monstruos creen que los niños son altamente tóxicos y que cualquier contacto directo con ellos puede provocar una auténtica catástrofe. El Director General de la compañía, Henry J. Waternoose, tiene que hacer frente a una crisis de energía ya que los niños de hoy ya no se asustan con tanta facilidad como antes.

El elemento más valioso de Monsters, Inc. es James P. Sullivan, o Sulley, un monstruo de 2,40 metros, recubierto de piel azul con lunares de color violeta y con cuernos. Su Ayudante Asustador es un monstruo verde con un solo ojo llamado Mike Wazowski, que también es su compañero de habitación y su mejor amigo. Los dos se lo pasan de muerte. Sulley está en su mejor momento profesional y no tiene enemigos, salvo Randall Boggs, un envidioso monstruo en forma de camaleón que es el segundo Mejor Asustador de la compañía. Mientras tanto, Mike prosigue sus esfuerzos para seducir a Celia, la recepcionista de MONSTRUOS S.A., y empieza a conseguirlo.

Una noche que Sulley se queda en la "Planta del Miedo" más tarde del horario normal, descubre que no se ha devuelto una puerta de armario al "Sótano de Puertas". Abre la puerta para investigar, y sin querer, deja entrar a una niña humana en su mundo. Como cree que los niños son tóxicos, Sulley intenta superar su propio miedo y arreglar la situación, pero por más que lo intente, sólo empeora las cosas. Ayudado por Mike, ambos se llevan a la niña, a la que Sulley apoda Boo, a su casa hasta que las cosas se tranquilicen y puedan pensar en un plan. Al día siguiente, disfrazan a Boo de monstrua y la llevan al trabajo con la esperanza de encontrar la puerta de la niña y así enviarla de vuelta a su casa.

Mike y Sulley arriesgan mucho y tienen que darse prisa para devolver a Boo al mundo de los humanos antes de que alguien se dé cuenta de la presencia de la niña. Sin querer, han encontrado el medio de disparar la producción de energía y descubren por inadvertencia que pueden hacer progresar a la empresa.

Una historia de miedo: orígenes del proyecto

Tras terminar su trabajo como supervisor de animación en la película de animación por ordenador "Toy Story", que se estrenó en 1995, Pete Docter empezó a estudiar varias ideas para realizar su propia película. Una de las que más le gustaba era una historia de monstruos y de cosas que cambian en medio de la noche.

Docter explica: "Para mí, lo más intrigante de este tema es que de niños, sentimos miedos a los que no sabemos poner nombre, algo de lo que no somos conscientes, así que creamos monstruos para darles algún tipo de credibilidad. Empezamos a pensar que si el monstruo representa el miedo, entonces ¿de qué tienen miedo los monstruos? La respuesta es evidente: de los niños. ¡Nuestros propios miedos nos tienen miedo!"

El concepto original de Docter atravesó muchos cambios durante el proceso de desarrollo, pero la noción de los monstruos viviendo en su propio mundo seguía siendo atractiva y ofrecía un sinfín de posibilidades. Las primeras versiones de la historia hablaban de un hombre de 32 años que era el único en ver monstruos. El argumento consistía en que tenía que enfrentarse a esos miedos infantiles que no había superado nunca, y que volvían una y otra vez para atormentarle. Al filo de la historia, se producían varios acontecimientos y giros que convertían al adulto en un niño (de 8 a 12 años) y género variables. Finalmente, el equipo responsable de la historia decidió que una niña inocente sería el contrapunto perfecto para un protagonista de 2 metros y medio de alto recubierto de piel.

El personaje de Sulley también experimentó varios cambios importantes a lo largo del proceso. De portero, pasó a ser un perdedor sin coordinación ni suerte, antes de convertirse en el Asustador estrella en la versión definitiva. En un momento dado, el personaje incluso llegó a llevar gafas y tener tentáculos.

"La gente suele creer que los monstruos son bestias realmente temibles, gruñones y babosas", observa Docter. "Pero en nuestra película, son chicos normales. Van al trabajo, salen al trabajo, hablan de todo tipo de cosas y tienen novios y novias. Se preocupan por tener cosas normales como tener una buena dentadura. Asustar a los niños sólo es su trabajo.

"Uno de nuestros principales retos consistió en dar una buena razón para explicar que los monstruos asustan a los niños. Por un momento contemplamos la idea de que era como un espectáculo de Broadway en el que los monstruos se divertían entre ellos asustando a los niños. La idea evolucionó hacia un proyecto más empresarial, que resultó ser mucho más divertido".

Partiendo de la idea original de Docter, Andrew Stanton, que escribió los tres guiones anteriores de Pixar y en su calidad productor ejecutivo de este nuevo proyecto, empezó a trabajar en un guión que pudiera captar un concepto más elevado y más imaginativo. Tras realizar varios borradores del guión, Stanton se centró en su siguiente proyecto ("Finding Nemo" que se estrenará en el 2003). Dan Gerson se puso a escribir más versiones de "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) y a desarrollar el argumento, perfilar los personajes y crear los diálogos. Al mismo tiempo, el supervisor de la historia Bob Peterson y su equipo contribuyeron a visualizar el guión con dibujos, chistes y un sinfín de ideas muy imaginativas. El codirector David Silverman se incorporó en 1998 y aportó su pericia al proceso de la historia además de reforzar las relaciones entre los personajes. Otro elemento clave del equipo fue el codirector Lee Unkrich, cuya formación en cine de acción resultó de gran valor.

Stanton afirma: "Lo primero y lo último que John [Lasseter] preguntó en relación con la historia es *‘¿me gusta?, ¿me gusta?, ¿me gusta?’*. Lo primero siempre es el corazón, y la cabeza viene en segundo lugar. En este aspecto Boo es el personaje clave de la película. Pete nunca dejó de insistir en esto. Tiene un instinto natural para representar la inocencia de los niños pequeños y ellos siempre le adoran. Nuestros propios hijos se irían a jugar con él sin dudarlo.

"Lo pasamos en grande creando el mundo de los monstruos", añade. "Nos inspiramos en nuestras propias experiencias laborales en Pixar y encontramos paralelos en el mundo humano que logramos parodiar. El reto consistía en crear un mundo radicalmente distinto al de nuestra imaginación. Mientras que ‘Toy Story’ y ‘A Bug’s Life’ (Bichos, una aventura en miniatura) se basaban en la realidad o mantenían conexiones con la realidad, el mundo de los monstruos no tiene límites y pudimos dar rienda suelta a nuestra creatividad sin ningún tipo de restricciones".

David Silverman recuerda que la idea le encantó desde el primer momento. "El tema me enganchó y los primeros storyboards eran hilarantes y estaban llenos de posibilidades", dice. "Parecía la idea perfecta para el estilo de humor que cultiva Pixar. Debido a mi experiencia con ‘The Simpsons’ (Los Simpsons), mi punto fuerte estaba en la escenificación y la interpretación. Esta película me dio la posibilidad de involucrarme más en la escritura y me obligó a buscar nuevas soluciones".

El guionista Dan Gerson se incorporó al equipo de Pixar en 1999 y estuvo trabajando en la película durante cerca de dos años, colaborando día tras día con los realizadores. Recuerda: "Me sentaba con Pete y David y hablábamos de una escena en particular. Ellos me decían lo que querían, yo les hacía sugerencias y después, me iba a escribir la secuencia. Nos volvíamos a reunir, repasábamos la secuencia y se entregaba a un artista de historia. Ahí es donde el proceso de

colaboración se desvanecía. El artista no tenía por qué atenerse a lo que había hecho, sino que podía tomarse muchas libertades. A veces sugería una idea para que un chiste funcionara mejor en la pantalla. Cuando la escena se animaba, los animadores aprovechaban mucho más este material.

"Fue mi primera experiencia como guionista en una película y no podía haber sido más positiva", añade Gerson. "No solamente me integraron en el grupo, sino que también se mostraron muy receptivos a mis ideas. He tenido mucha suerte de que Pete fuera el primer director con el que trabajé. Sabe lo que significa trabajar en equipo, y muchas veces, por la noche, seguíamos hablando de la película y comprobando que todo marchaba bien".

Como supervisor de la historia, Bob Peterson supervisó un equipo de artistas de historia de ocho a veinte personas según las distintas fases de la producción. "Todas las historias en las que he trabajado han sido una verdadera batalla", afirma. "Y sabes que vas por buen camino. Es como cuando te dan una piedra en bruto y la vas puliendo hasta que la historia va tomando forma por sí misma. Y luego llega un momento en que todo encuentra su sitio. En esta película, hemos trabajado mucho para establecer la relación entre Mike y Sulley, la personalidad de Sulley y el viaje que realiza para encontrarse a si mismo. Lógicamente, hay una escena que da la clave del resto de la película. Un detalle que pone en marcha la imaginación y que, en muchos casos, hace que todo vaya encontrando su sitio".

"Es muy agradable trabajar con Pete", añade Peterson. "Siempre está buscando el aspecto entretenido de las escenas, y es un gran animador. David tiene mucho sentido del humor y conoce muy bien el mundo de los actores de doblaje además de tener otras muchas cualidades. Su humor contagió a todo el mundo y también se reveló como un excelente dibujante".

Lee Unkrich añade: "En Pixar, una de nuestros grandes privilegios es contar con el tiempo necesario para desarrollar nuestras historias. Podemos probar con muchas cosas distintas y tomar varios caminos. Es un lujo del que muy pocos disfrutan en el mundo del cine. ‘Monsters, Inc.’ (Monstruos S.A.) es posiblemente lo más sofisticado que hayamos hecho en términos de relaciones y profundidad de los personajes. En Pixar, creemos que los sentimientos y las emociones son elementos esenciales de cualquier historia. Queremos que el público se lo pase en grande y se ría mucho, pero también nos gusta comprobar que están viviendo nuevas experiencias emocionales y que se las llevan a casa para siempre.

Stanton concluye: "Una de las mejores bazas de Pixar es ese grupo estable de profesionales creativos que se reúnen para hacer una misma película. John encabeza este elenco de ideas o cerebros, que incluye a Pete, Lee, el supervisor de historia Joe Ranft y yo mismo. Aunque uno no esté oficialmente trabajando en una película determinada, siempre está disponible para los otros, para aportar comentarios, o dar un punto de vista distinto. Somos un poco como los bomberos, y es una red de seguridad que nos da mucha confianza. No te sientes nunca solo en el largo y tortuoso camino que supone hacer una película".

El título de "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) es una sugerencia de Joe Grant, el legendario artista/artista de historia de Disney que co-escribió el guión de la película "Dumbo" en 1941 y fue director de historia en la versión original de "Fantasia" (Fantasía). A sus 83 años, Grant sigue prestando su incalculable experiencia al servicio del departamento de Animación de Disney y aún va a trabajar cinco días a la semana. Docter, que admira su trabajo desde siempre, solía ir a ver a Joe Grant para comentar el proyecto. Grant le contestaba enviándole enormes sobres llenos de dibujos y notas redactadas con su elegante y caligráfica letra. Docter recuerda: "Sencillamente era

el título más perfecto. Joe fue una gran fuente de inspiración para nosotros, y a lo largo de la producción, nos hizo llegar todo tipo de recortes de prensa y dibujos que nos ayudaron mucho".

Detrás de los gritos: Pete Docter y sus codirectores

Para ayudarle en la creación de "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.), Docter contó con dos codirectores de enorme talento. Lee Unkrich empezó en Pixar como supervisor de montaje en la primera entrega de "Toy Story" y no tardó en integrarse plenamente en el equipo. Gracias a su formación cinematográfica pura, aportó los elementos más tradicionales de la producción de cine de acción al proceso de animación generada por ordenador de Pixar. Trabajó en estrecha colaboración con el equipo de maquetación en la decoración, la composición y la dirección fotográfica, además de poner sus competencias en materia de montaje al servicio del proyecto. "Lee tuvo una influencia decisiva sobre la película", subraya Docter. "Confiamos ciegamente en él para muchas cosas. Ha hecho un gran trabajo junto a Ewan Johnson y al equipo de maquetación para dar a la película un aspecto dinámico y emocionante. También colaboró con Jim Stewart y su equipo de montaje para dar a la película fluidez de movimiento y emoción".

El codirector David Silverman se convirtió en una pieza clave de la historia y trabajó en estrecha colaboración con los artistas de historia y guionistas para añadir toques de humor y sentimientos. Docter afirma: "David es muy divertido, y aportó mucho a la creación de la relación entre Mike y Sulley. Contribuyó a crear una química entre los dos protagonistas además de darnos miles de ideas a lo largo de todo el proceso de la historia".

Unkrich añade: "Desde que trabajo en Pixar, mi filosofía siempre ha sido la de mantener las películas arraigadas en una especie de sensibilidad directa, aunque se trate de películas de animación. Nuestro medio y nuestras películas parecen tremendamente realistas, lo que nos permite jugar con el público. Desde el punto de vista intelectual, saben que lo que están viendo no es real y que está todo fabricado, pero sin embargo las imágenes parecen completamente reales. Me encanta la idea de crear una experiencia entrañable, divertida y emocionante manipulando datos informáticos. Hay algo mágico en crear algo al 100% y que ese algo sea capaz de conmover al público de forma tan profunda.

"Me encanta trabajar con Pete", añade Unkrich. "Es un gran animador y una de las personas más agradables del mundo. Es una gran fuente de inspiración para todo el equipo y nos ha hecho reír durante toda la producción".

Sobre su debut como director, Docter comenta: "Para mí, lo más divertido ha sido descubrir cosas nuevas. Me encanta trabajar con gente que me puede enseñar algo. Como director, tienes que hacer frente a situaciones completamente desconocidas. Es apasionante tener que explorar las posibilidades creativas y descubrir cosas nuevas continuamente. Por último, está la satisfacción de contar una historia que con toda seguridad va a provocar una reacción entre el público".

Lasseter añade: "Pete ha hecho un gran trabajo. Sabía desde el principio que iba a ser un gran director. Tiene un instinto muy desarrollado y sabe crear diversión instantánea en un solo movimiento. En ‘Toy Story’, confié en él en todo momento y muchos instantes de la película llevan la firma de Pete. Compartimos una curiosidad natural por las cosas. Cuando Pete llegó a Pixar, siempre intentaba encontrar un modo de usar los ordenadores para gastar bromas. Uno de mis principios fundamentales a la hora de dirigir un proyecto es pasármelo bien. Y aunque Pete ha trabajado más duro que nadie en esta película, nunca perdió la sonrisa. Todo el mundo quiere a Pete y eso se nota en la película. Si te portas bien con la gente y todos se lo pasan bien, esto se

verá reflejará en la pantalla, y de hecho se nota. ‘Monsters, Inc.’ (Monstruos S.A.) es una película divertida".

Docter prosigue: "Confié en la experiencia de John y en su visión de las cosas en todo momento. Básicamente, John inventó este medio, y resultó ser de gran ayuda en todas y cada una de las etapas de la producción, desde el concepto inicial hasta el último fotograma de la película".

Dar vida a los personajes: animar a unos monstruos inolvidables (y a una niña llamada Boo)

Para dar vida a los personajes de "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.), los mejores animadores trabajaron con un reparto de magníficos actores. Las pistas de diálogo se grabaron a lo largo de cinco años, y los animadores se inspiraron en estas interpretaciones vocales, en las ideas que todos aportaron y en su propia imaginación. Como resultado, crearon un sentido de profundidad, emoción y diversión que queda patente en la gran pantalla.

Debido a su formación como animador, el director Pete Docter sabía exactamente cómo tenía que trabajar con el equipo de animación. Los dos supervisores de animación de la película, Glenn McQueen y Rich Quade, le pusieron al mando y le ofrecieron la ayuda necesaria para dirigir un equipo de más de 35 personas.

"La calidad global de la animación en esta película es excelente", comenta Docter. "Glenn y Rich han logrado que todos se superen y el resultado son algunas escenas increíbles".

McQueen observa: "Pete es un excelente compañero de trabajo y demostró ser un auténtico director de animación. En ‘Toy Story’, fue sin duda el mejor animador del departamento y sabe muy bien como trabajar con ellos. Conoce nuestro trabajo mejor que nadie y nos animó en todo momento a dar lo mejor de nosotros mismos".

McQueen y Quade tomaron parte activa en la creación de personajes de animación más simpáticos, y para ello trabajaron con el equipo de maquetación que supervisó Eben Ostby. Se fabricaron nuevos controles de animación (los llamados "avars" – variables articuladas) que se incorporaron a los programas de herramientas. Estos controles permitieron a los animadores contar con más opciones y pudieron añadir movimientos más sutiles a las interpretaciones.

Otra novedad en "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) comparado con los anteriores trabajos de Pixar fue la designación de un responsable de personaje para cada uno de los personajes principales. En las pasadas producciones, los animadores se especializaban o se centraban en personajes específicos, pero solían trabajar en secuencias completas que involucraban a varios personajes. En esta película, se escogieron a varios animadores como especialistas, y los demás les podían pedir consejo o ayuda en lo relativo al movimiento, la personalidad, etc.

"El hecho de asignar un personaje a un animador en particular fue menos una decisión consciente que el resultado de una evolución que se fue produciendo poco a poco", dice McQueen. "Algunos hacían un trabajo tan bueno con ciertos personajes que hubiera sido un error asignarles otra tarea. Al final, les asignamos personajes específicos, al igual que se da un papel determinado a un actor en una película de acción".

Sulley

Para el personaje de Sulley, el enorme monstruo que se mete en un buen lío, el animador John Kahrs se encargó de dirigir a un pequeño grupo.

"No mido 2,40 metros ni tengo tantos pelos como Sulley, pero tenemos mucho en común", afirma Kahrs. "Mido 1,83 metros y soy un tipo relajado que se toma las cosas con calma, al igual que mi personaje. Creo que por eso me escogieron. Básicamente, estamos hechos el uno por el otro.

"La intuición me dijo que Sulley no tenía que ser un mono o un gorila", añade el animador. "No es uno de esos enormes gorilas y no anda sobre las manos. Anda muy erguido y se parece más a un gran oso que a un gorila. El reto consistió en olvidarse de la idea de un personaje torpe y pesado, y pensar en Sulley como un personaje más vivo, con mucha confianza en sí mismo. La escena en la que Mike le hace repetir la rutina del ‘scary feet, scary feet’ fue un momento clave para mí. Empecé a ver a Sulley como a un futbolista en el campo de entrenamiento. Cambié totalmente la perspectiva y las ideas que tenía para él. Con esa potencia y esa velocidad, tenía que ser el mejor de MONSTRUOS S.A.".

"La interpretación vocal de John Goodman es realmente interesante", dice Kahrs. "Tiene un ritmo magnífico y mucha textura. Su voz tiene una nota resonante, que recuerda un poco a un oso, y que encajó muy bien con el personaje. Me guié mucho por su actuación, que me permitía hasta saber de qué lado iba a mover las cejas y cuál iba a ser la tónica emocional de la escena".

Para Kahrs, uno de los máximos retos consistió en comunicar el desmesurado sentido de la gravedad y el peso en la animación del personaje. "Era esencial colocar el pie en el lugar adecuado en el momento adecuado y que las caderas y el resto del cuerpo sigan ese movimiento. Para estos enormes desplazamientos, había que fijarse mucho en la musculatura de los brazos, en la forma en que se relaja con el arco, la velocidad y el movimiento de péndulo. Hemos pasado mucho tiempo intentando que sea simpático, pero el resultado ha merecido la pena. Ha sido un personaje estupendo y lo echaré de menos".

Quade añade: "Con Sulley, el problema era lograr la sensación de peso pero sin que el personaje se moviera demasiado lentamente. SI frenas la acción, la película se vuelve soporífica. Tuvimos que buscar formas de hacer que fuera enorme y al mismo tiempo activo y divertido. Cosas como los parpadeos o el movimiento de las manos pueden comunicar la velocidad. Empezamos a pensar en él como en un guardameta que, a pesar de su peso, puede moverse rápidamente cuando es necesario. La dinámica de los pelos, que añadió el equipo técnico, también ayudó a comunicar la sensación de peso. El hecho de que se movieran de forma realista mejoró la animación y reforzó aún más la realidad del personaje".

Mike

La dirección de la animación del personaje de Mike Wazowski, el divertido y dinámico monstruo de un solo ojo, corrió a cargo del responsable de personajes Andrew Gordon.

Gordon recuerda: "Estaba haciendo pruebas preliminares sobre Mike con los diálogos de Billy Crystal y tuve una corazonada por el personaje. Tiene un estilo Costa Este, neoyorquino, que me gustó porque yo soy de esa zona. Crecí con muchos familiares que gesticulaban mucho y que tenían una forma de hablar muy peculiar. Era como si conociera al personaje de Mike y veía naturalmente las escenas en mi cabeza".

Gordon presenció varias sesiones de grabación con Billy Crystal y estudió las expresiones y peculiaridades del actor. Gordon recuerda: "Billy suele tomar una línea y luego va dando muchos rodeos, añadiendo cosas y rutinas de comedia.

"Básicamente, Mike es un gigantesco globo ocular", añade Gordon. "Estás ante una cabeza que es un cuerpo y un cuerpo que es una supuesta cabeza. Cuando interpreto una escena, me fijo en lo que hacen mi cuerpo y mi torso, pero también en los movimientos de mi cabeza. Estoy entre el análisis del movimiento corporal y el estudio de mi cabeza, lo que crea formas interesantes para los ojos. Una parte esencial del trabajo fue captar la sutileza del ojo. Grabé en vídeo primeros planos de mi globo ocular para observar el movimiento del ojo al mirar hacia arriba, la reacción del párpado, la dirección que toma el ojo. Pequeños detalles como los cambios de la pupila y su forma de dilatarse también fueron muy importantes.

"Para animar a Mike, la clave estuvo en obtener los movimientos de la boca, que es muy redonda y atractiva", añade. "Cuando trabajas con un personaje con un ojo y una boca tan grandes, es inevitable que atraiga todas las miradas. También logramos utilizar una estructura de máscara alrededor de su ojo para que fuera más sutil. Tenemos controles que nos permiten cerrar el párpado de tal modo que actúa como si fueran dos".

"Billy Crystal tiene una energía casi desquiciada y su voz es indescriptible", continúa McQueen. "Siempre está produciendo cosas distintas e inesperadas, que funcionan muy bien y dio mucho juego en la relación con Sulley".

Boo

Al principio, el personaje de Boo dio alguna que otro quebradero de cabeza a McQueen porque se trataba de animar a una niña humana. Recuerda: "Todo el mundo sabe cómo se mueve una niña de su edad y como padre de una niña de tres años, sabía que teníamos que acertar con la animación, porque sino, el público no iba a responder. En cierto modo, la energía de los niños no parece tener intención fija, y me preocupaba mucho el hecho de tener que captar esta sensación de maravilla y energía. Afortunadamente, Pete tiene dos niños y sabía exactamente lo que quería. No tuvo que dar muchas indicaciones a los responsables de los efectos. Por ejemplo, para crear un niña llorando, todos los que tenemos niños decíamos: *‘Así está bien. Un poco más de rojo en las mejillas’*".

El animador responsable del personaje de Boo, Dave Devan, lleva cinco años trabajando en Pixar, donde se ocupó de personajes como los acrobáticos bichos Tuck & Roll (de "A Bug’s Life" [Bichos, una aventura en miniatura]) y Buzz y Woody.

"Boo es el personaje que más problemas me ha planteado desde que estoy en Pixar", explica Devan. "Es una caricatura y parece de cómic, pero tenía que ser creíble. Yo no tengo hijos, pero he pasado mucho tiempo observando el comportamiento humano. Algunos de los animadores llevaban a sus niños al estudio después del trabajo y Mary Gibbs (que es la voz de Boo) entró un día en mi despacho. Acababa de comer caramelos y tenía mucha energía. Mis propios sobrinos también fueron buenos modelos de estudio. Otro día, hicimos una fiesta con muchos niños. El hecho de ver cómo andan, cómo interactúan, lo que llama su atención y como se comportan cuando alguien les habla fue de gran ayuda. Acabé teniendo un dossier completo de fotos de niños, especialmente de sus expresiones faciales, e intenté reproducir todo lo que había observado en el personaje de Boo.

"Mi interés por el personaje nació en el momento en que los maquetistas empezaron a trabajar sobre Boo", continúa. "Estaba ayudando y comprobaba que teníamos el control que queríamos y que la cara era lo bastante redonda y expresiva. El personaje final tiene cerca de 900 controles de animación. Siempre es más complicado crear personajes humanos por ordenador, pero con ‘Geri’s Game’ y en esta película, Pixar ha hecho grandes progresos. Con Boo, hemos logrado introducir una gran dosis de sutileza en la interpretación y los resultados me sorprendieron.

"La interpretación de Mary nos inspiró a todos. Tiene una voz estupenda y con la que es muy divertido trabajar. Es muy juguetona y aportó al personaje exactamente lo que necesitaba".

McQueen está de acuerdo: "Las partes de diálogos de Mary que escogieron los montadores funcionaron estupendamente e hicieron reír a todos los animadores, especialmente los que tienen niños. Se ve enseguida cuando algo es auténtico o cuando el actor o intérprete siente realmente lo que está comunicando. En este caso, contaron con una niña de la edad del personaje, y esto dio mucho juego para trabajar".

Randall Boggs y Henry J. Waternoose

"Randall Boggs fue otro de los personajes que nos planteó problemas de animación porque tiene ocho miembros", explica McQueen. "A veces, anda sobre las ocho patas y otras veces sólo usa cuatro. También tiene una cola muy larga. Desde el punto de vista técnico, fue muy difícil de animar en términos de mantener el control sobre todas estas patas y obtener poses claras y atractivas. La voz de Steve Buscemi es estupenda y ayudó muchísimo a dar vida al personaje. Nos dio una idea muy clara de quién es el personaje y de lo que quiere. Había mucho que explotar y animar a Randall se convirtió en un proceso muy agradable.

"James Coburn fue otra voz muy interesante", añade. "No se podía pedir una interpretación mejor. Tiene una entonación paternal, masculina que encaja muy bien con el personaje de Henry J. Waternoose. Desde la perspectiva del animador, una voz de esta calidad ofrece grandes posibilidades y mucho potencial".

Monstruópolis desde dentro: diseño de producción, dirección artística y maquetación de "Monstruos, S.A."

La creación del Mundo de los Monstruos fue uno de los mayores retos y una de las tareas más divertidas para todo el equipo de "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.). Todos pudieron dar rienda suelta a su imaginación y configurar un mundo poblado de criaturas que revisten las formas más inconcebibles y los tamaños más inverosímiles. Basándose en las ideas de Docter, Lasseter y el equipo responsable de la historia, los diseñadores de producción Harley Jessup y Bob Pauley contribuyeron a crear el aspecto visual de Monstruópolis (y sus habitantes) y del mundo humano que se presenta en la película. Los directores artísticos Tia Kratter y Dominique Louis contribuyeron a materializar este aspecto con la elección de los colores, la iluminación y otros aspectos artísticos.

Docter subraya: "En Monstruópolis, el cielo es el límite y sabíamos que podíamos hacer cualquier cosa fuera de lo normal. Empezamos con edificios que se pueden mover y hablar y una arquitectura original que se convirtió en algo completamente inverosímil. John Lasseter nos incitó a pensar el Mundo de los Monstruos en términos más identificables, a tomar como referencias nuestras propias ciudades, con la diferencia que iban a estar pobladas de monstruos. Los edificios son enormes y hecho de acero y piedra porque tenían que poder acoger personajes de 3 toneladas de peso. Todo, desde las puertas hasta los teléfonos y los coches tenían que ser multiuso, de tal

modo que pudieran utilizarlos tanto monstruos de 2,40 metros de alto como personajes de poco más de 60 centímetros".

En las primeras etapas de la investigación del aspecto visual y del estilo de Monstruópolis, Jessup y Pauley visitaron fábricas, refinerías, cadenas de montaje, ganchos flexibles y otras instalaciones industriales que les pudieran inspirar para los diseños. Situada al lado de los antiguos estudios de Pixar en Point Richmond, la refinería Chevron resultó ser una excelente fuente de ideas con su laberinto de tuberías y estructuras de transporte de gas. Ante la insistencia de Lasseter, los diseñadores de producción viajaron a Pittsburgh para observar aspecto que tiene una antigua ciudad industrial. Los puestos de trabajo individuales de la Planta del Miedo nacieron de los clásicos diseños de pasillos muy alargados.

"Configuramos la fábrica de Monsters, Inc. como una especie de edificio modernista de los años 60 y la ciudad tiene edificios de más de 100 años", explica Jessup. "La idea era que la fábrica que se construyó a principios del siglo quedó destruida y fue reemplazada por otra, más nueva, cuando la época del baby boom, en los años 60. Monsters, Inc. tiene ahora unos 40 años y tiene un aire obsoleto y anticuado. Hay penuria de energía y el negocio ya no es lo que era. Cuando diseñamos, teníamos presente toda esta historia".

Pauley continúa: "El diseño del mecanismo de las puertas para la cadena de montaje fue muy interesante. Teníamos que mantenernos dentro de una cierta lógica por motivos de credibilidad: los Asustadores debían poder extraer una puerta de la cinta, llevarla a un determinado puesto de trabajo y entrar en un cuarto gritando. Teníamos que alimentar la magia de la historia, que cuenta que la puerta da a otro mundo y que ahí es donde los monstruos van a recoger los ‘gritos’.

"El Sótano de Puertas cuenta con más de 5,7 millones de puertas de armario y en algunas escenas, se ven prácticamente todas", dice Pauley. "Pete nos transmitió unos apuntes después de una sesión de historia, en los que indicaba cómo había que hacer con las puertas y si tenían que ser el último límite. Esto significaba crear un modelo para las puertas, y nos dio la oportunidad de crear una secuencia con el aspecto de una montaña rusa".

Jessup trabajó en estrecha colaboración con la directora artística Tia Kratter para conformar la paleta de colores y las texturas de sombreado de los personajes y decorados. Dominique Louis, otro director artístico de la película, se ocupó de los estudios de iluminación y creó magníficos dibujos con pastel que permitieron definir el ambiente general de la película.

"Quisimos asegurarnos que los monstruos serían lo más colorido de Monstruópolis", explica Jessup. "Así que creamos una ciudad poco ruidosa y una fábrica de colores bastante suaves. Los colores fuertes se reservaron para los personajes, porque tenían que resaltar. La fábrica está hecha de hormigón con colores claros y distintos tonos de verde. Nuestro objetivo era evaluar los ritmos de los colores de la película y asegurarnos que reservábamos algunas calidades de color y luz para los momentos más dramáticos".

La propia Monstruópolis se construyó como una especie de manzana hollywoodiense con tres calles residenciales que se podían reordenar según distintas configuraciones para dar la sensación de ser un espacio más grande.

Para ayudar a Docter y a los diseñadores de producción a materializar su visión, los directores artísticos Kratter y Louis trabajaron con un equipo de artistas y técnicos para establecer las directrices de color e iluminación para el mundo de los monstruos y de los humanos. Kratter contribuyó a definir el aspecto de todos los objetos, accesorios y personajes y trabajó en estrecha

colaboración con el equipo de sombreados (supervisado por Rick Sayre). Louis se centró en el ambiente y la iluminación de la película, y para ello contó con la ayuda de Jean-Claude Kalache (supervisor de iluminación).

Kratter recuerda: "Para Sulley, hice cerca de sesenta dibujos para mostrar el aspecto de la piel. Teníamos todo tipo de muestras, y estudiamos la piel de los llamas, búfalos, ovejas y osos. Nos decantamos por un tipo de piel mate. Para Pete, era importante que el personaje fuera divertido. No quería a un Sulley antipático. Queríamos que fuera como un gran osito mimoso. Tras repasar las distintas versiones de Sulley, que se parecían a unos caramelos de fruta con muchos colores, un gatopardo y una jirafa, Pete decidió que sería azul con lunares de color violeta.

"En principio, Mike iba a ser de color naranja y lo fue hasta que John [Lasseter] dijo que parecía una fruta con brazos y piernas", añade Kratter. "Hubo momentos en la producción en que también fue violeta y rojo diabólico, hasta que cambiamos por el verde lima. Esta elección combina mejor con la piel azul de Sulley, y además los dos colores se complementan muy bien".

Los dibujos con pastel de Louis contribuyeron a fijar un estilo de iluminación general así como un enfoque para toda la película. Louis trabajó en estrecha colaboración con los diseñadores de producción y con Jean-Claude Kalache y su equipo de iluminación, y aportó un toque de emoción visual a cada escena.

"Pete sabe muy bien lo que quiere ver en la pantalla, y para esta película quería mucho contraste y una gran saturación de colores", afirma Louis. "Aplicamos estos principios al ambiente y a la iluminación, de tal modo que sirvan de apoyo para la historia y provoquen emociones. Además, utilizamos cambios de luz y niebla en la Planta del Miedo y en todos los lugares para crear una atmósfera muy interesante".

Otro elemento importante a la hora de decidir el aspecto visual de la película fue el uso innovador de la escenificación y maquetación. Ewan Johnson supervisó este departamento esencial.

"‘Monsters, Inc.’ (Monstruos S.A.) es la película más sofisticada que hayamos hecho desde el punto de vista de la escenificación y maquetación", confiesa Johnson. "Con cada película aprendemos de las pasadas experiencias y seguimos mejorando. Estamos continuamente buscando nuevas formas de comunicar y contar historias. Pete y Lee tienen el sentido de las formas y el movimiento, y les gusta mucho trabajar la escenificación. El resultado son maquetas cada vez más sofisticadas y transiciones cada vez más complejas entre las secuencias. Estudiamos los storyboards, escuchamos las consignas del director y después empezamos a descomponer cada escena, buscamos el mejor ángulo de cámara y empezamos con la puesta en escena. Intentamos contar la historia de forma visual, apoyándonos lo menos posible en la interpretación. Un buen ejemplo es la entrada a la Planta del Miedo, en la que, al final de la secuencia, se conocen las actividades de la fábrica, los empleados y el trabajo que realizan, así como el funcionamiento interno de la fábrica.

"En esta película, la cámara resulta mucho más móvil y hemos dado mucha importancia al enfoque", continúa. "El enfoque es un elemento esencial de la mirada y conlleva su propio ambiente y su propia atmósfera. En películas anteriores, nos ocupábamos del enfoque durante la fase de iluminación, mientras que esta vez, lo hemos incorporado en la maquetación. Con "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.), pensamos a la vez en los movimientos de la cámara, en los cambios de enfoque y en los continuos desplazamientos de los personajes".

Unkrich observa: "La maquetación contribuye a que la acción sea más dinámica y las historias más fluidas. Tradicionalmente, con la animación en 2D, todo se hace con storyboards, pasas por la etapa del cuaderno de trabajo en la que decides cómo vas a rodar cada secuencia, pero no estás rodando una cobertura como en la acción real. Dependes bastante del tamaño de la imagen y de cierto modo de la escenificación de una secuencia determinada. En la animación por ordenador, nos podemos permitir el lujo de desplazar la cámara por donde queremos. Hemos construido una sala o un plató en su totalidad, y no tenemos ningún motivo para depender de un ángulo en especial. Descubrimos en lo que se ha convertido la escena cuando llega a la sala de montaje, y todo eso ocurre antes de empezar a animar cualquier cosa".

Los nuevos avances de animación generada por ordenador: piel, ropa, efectos atmosféricos y mucho más

Pixar Animation Studios lleva 15 años al frente de la tecnología de animación por ordenador y con cada película, procura superar los límites alcanzados en la anterior. Los ordenadores son cada vez más rápidos y mejores, pero los realizadores siguen incorporando grados de complejidad y desafío lo que exige al equipo técnico un esfuerzo constante para mejorar y repensar el aspecto de la película. En "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.), el que se encargó de este trabajo fue el supervisor de dirección técnica Tom Porter y su equipo, auténticos magos cuando se pone en sus manos los mejores softwares de la industria. Entre sus máximos logros de esta película, se encuentra la representación de la piel y los pelos, así como la ropa y los efectos atmosféricos.

Porter observa: "'Monsters, Inc.' (Monstruos S.A.) nunca dejó de ser una película que habla de un enorme monstruo peludo y una niña. La niña lleva una camiseta durante buena parte de la película. De repente, nos dimos cuenta que teníamos que ocuparnos de los pelos y de la ropa, dos aspectos que los gráficos generados por ordenador no han logrado dominar en el pasado. Quisimos evitar que los animadores tuvieran que detallar el movimiento de cada pelo y el de cada arruga en la ropa. Así que decidimos introducir la inteligencia en nuestros modelos, de tal modo que el pelo y la ropa se movieran de forma dinámica, de acuerdo con la animación de los personajes.

"Este aspecto planteó todo tipo de preguntas: cómo pegar la piel al cuerpo, cómo se agrupan los pelos, cómo se mueve la piel, y cómo se vuelca todo esto en la pantalla. Tuvimos que decidir si queríamos animar la camiseta, si la forma de la camiseta debía ajustarse al cuerpo de tal forma que siguiera sus movimientos o si queríamos algo más dinámico en la que sólo se anima el torso y la camiseta se mueve con el personaje. En ‘Toy Story 2’ (Los juguetes vuelven a la carga), la ropa que llevaban los humanos tenían formas estándar que se movían automáticamente con los personajes. En ‘Monsters, Inc.’ (Monstruos S.A.) la ropa se mueve de forma independiente, lo que añade un grado adicional de realismo. Todas estas cosas fueron otros tantos retos que tuvo que superar nuestro equipo técnico. Los científicos lograron una simulación física perfecta y sin embargo, aún tuvimos que comprobar con los realizadores que los movimientos eran los que querían crear con el programa dinámico".

Porter añade: "Cuando el arte y la ciencia se dan la mano en Pixar, el arte sale ganando muchísimo. Cada modelo que elaboramos, cada superficie que sombreamos y cada toma que iluminamos necesita el apoyo del arte y de la propia historia".

Los veteranos científicos de Pixar David Baraff y Andy Witkin del Grupo de Herramientas crearon un nuevo Sistema Dinámico (a través de un programa llamado "FIZT") que permite entender la física de cada situación y simula el movimiento de los pelos y la ropa. Los responsables técnicos Michael Fong y Steve May implementaron estos programas y determinaron la forma de aplicarlos a los personajes. El objetivo era dejar a los animadores libres de concentrarse en su trabajo y que no

tuvieran que preocuparse por los movimientos de la piel y la ropa. Los animadores solían trabajar con una versión de Sulley y de otros personajes peludos calvo o sin pelos. En el caso de Boo, se realizó la animación primero y luego el equipo técnico añadió la camiseta.

May cuenta: "Para Sulley, no solamente teníamos que hacer una maqueta y representar cada uno de los pelos, que en total alcanzan casi 3 millones, sino que también teníamos que reproducir el movimiento como si fuera real. Para eso, simulamos dinámicamente este movimiento, lo que significa adaptarlo para todas las condiciones de iluminación, desde salas oscuras hasta salas completamente iluminadas, y a toda una variedad de condiciones medioambientales como es la niebla, la nieve y la lluvia. El pelo de Boo presentó las mismas dificultades para nuestro equipo".

Fong continúa: "Otro gran problema fue el de los choques. Las escenas en las que Sulley corre por el pasillo y roza todo tipo de cosas también fueron complicadas. Cuando va a coger algo o junta las manos, había que pensar en si el pelo iba a moverse hacia atrás o desplazarse como consecuencia de las cosas con las que iba entrando en contacto. Una de nuestras innovaciones nos permitió controlar la dirección y el flujo de cada pelo según su longitud. En vez de simular cada uno de los pelos, inventamos un modo de reproducir el movimiento para los pelos clave o las muestras más representativas. Los pelos de alrededor sencillamente imitarían a sus vecinos y conformarían un modelo para el movimiento deseado. Somos ahora capaces de describir el aspecto de cada pelo así como su comportamiento creando un modelo de este pelo como si fuera una serie de muelles. Ajustamos unos pequeños detalles en cada pelo, para definir si se dobla o sigue estando recto en una zona determinada".

Mark Henne, el director técnico responsable de la investigación y el desarrollo de la ropa en "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) observa: "Nos costó, a mí y a los chicos del departamento de herramientas, cerca de dos años escribir el programa de simulación de ropa que se utilizó en la película. El reto consistió en hacer un trabajo de simulación física en un mundo de cómic. La camiseta de Boo tenía que corresponderse con el movimiento de su cuerpo y no ir flotando de forma independiente. Para eso, estudiamos la densidad y el peso de la tela, el efecto de la gravedad y la rapidez de despliegue de las arrugas. Cuando deja de moverse el cuerpo, la camiseta también tenía que dejar de mover".

Otros campos técnicos que permitieron mejorar el aspecto y la credibilidad de los pelos son los departamentos de iluminación y sombreado.

Rick Sayre, supervisor de sombreado de la película, explica: "Lo primero que hicimos en relación con la piel fue crear las sombras para que tuviera un aspecto real. Trabajamos muy duro con el equipo de iluminación para sombrear los pelos de tal modo que fuera la iluminación la que tuviera el control. A veces, los pelos se iluminaban desde atrás y revestían un aspecto transparente. Un programa llamado ‘Deep Shadowing’ se creó para obtener este efecto".

Otro descubrimiento de Sayre y el equipo de sombreado es el relativo a la creación de los efectos atmosféricos. "Tenemos un nuevo sistema que permite crear niebla, fuego, humo, vaho y otros efectos atmosféricos", cuenta Sayre. "Hemos desarrollado este sistema especialmente para la película y aporta mucho en términos de atmósfera además de mejorar la carga emocional y visual de una escena. La niebla constituyó otro reto para nosotros. Básicamente, logramos crear una atmósfera en un mundo en el que los efectos eran muy calculados o imposibles antes".

Jean-Claude Kalache, el supervisor de iluminación, desempeñó un papel clave en este avance técnico.

"Es mucho más complejo y completamente distinto iluminar un personaje peludo que un juguete de plástico. Los pelos y la piel son muy difíciles de iluminar", explica Kalache. "Por naturaleza, son llanos y lo que crea la 3D son los sombreados. Así que tuvimos que buscar una manera de que cada uno de los pelos proyectara una sobre el que estaba al lado. El pelo suele ser muy fino y no proyecta ninguna sombra. Nos tuvimos que inventar algo para poder crear cada imagen en un tiempo razonable y económico.

"Otro efecto de iluminación que incorporamos en ‘Monsters, Inc.’ (Monstruos S.A.) es la escala de colores, que permite por ejemplo a una fuente de luz adoptar graduaciones de color sutiles que van del amarillo cálido al melocotón y al naranja. De este modo, al mirar una luz proyectada en una pared, se pueden distinguir tres o cuatro colores en vez de uno o dos, como en el pasado. Es realista y muy estilizado al mismo tiempo. En un decorado como la Planta del Miedo, donde hay hasta 500 luces, este efecto permite aportar una mayor profundidad y dimensión. Para los efectos de niebla, logramos un nuevo enfoque en el que se supone que cada lugar tiene un volumen de niebla que sólo salta a la vista cuando se le dirige una fuente de luz. Por ejemplos, los cambios de niebla en la factoría aportan un elemento adicional de atmósfera que ayuda a contar la historia con mayor dramatismo".

Desde el punto de vista de la maquetación, "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) también puso el listón muy alto en términos de complejidad técnica.

"Las maquetas de los personajes de esta película representan un avance enorme para Pixar y la animación por ordenador en general", declara el supervisor de maquetación Eben Ostby. "En ‘Toy Story’, teníamos juguetes de plástico y en ‘A Bug’s Life’ (Bichos, una aventura en miniatura) insectos con esqueletos rígidos. Aquí, por primera vez, nos adentramos en los personajes orgánicos y las formas dotadas de movimientos sutiles. Tenemos monstruos y una niña con cuerpos flexibles, y hubo que inventar unas cuantas herramientas de gran sofisticación para obtener mejores movimientos.

"Los rostros de los personajes de esta película tienen entre un 30 y un 40% más de controles o avars que la última generación de personajes que habíamos creado hasta entonces, especialmente para Al, de ‘Toy Story 2’ (Los juguetes vuelven a la carga)", prosigue Ostby. "Hay controles más sutiles que nos permiten reproducir movimientos más suaves y expresar una gama de emociones más amplia. Utilizamos una nueva generación de herramientas, que son más potentes que cualquier otra que hemos podido utilizar en el pasado".

Otra de las grandes innovaciones técnicas de "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) fue la creación de un nuevo departamento encargado de conservar la huella de todos los elementos que entran en juego en la creación de una toma. Se le puso el nombre de Departamento de Tomas, y estuvo supervisada por la veterana de Pixar, Galyn Susman. Un equipo de siete supervisores de secuencias y 16 supervisores de tomas trabajaron con ella para agrupar y perfilar cada una de las tomas de la película.

"Básicamente, unificamos toda la película y buscamos una forma de hacer el trabajo de la manera más rápida", explica Susman. "Para esta película, creamos una nueva directriz de funcionamiento. Así aseguramos un cierto volumen de trabajo a cada departamento y evitamos la precipitación y la falta de inventario al final del ciclo de producción. Un DT (Director Técnico) de tomas sabe todo lo que hay que hacer para obtener una toma individual y trabaja con los distintos departamentos para obtenerla. Con todos los efectos de simulación y efectos especiales que se ven en ‘Monsters’, resultó ser una excelente manera de conservar huellas de todos los elementos necesarios para completar las tomas y prepararla para la pantalla. El hecho de poder contactar en todo momento

con una persona capaz de informar sobre las condiciones que exigía una toma en particular nos simplificó el trabajo a todos".

Unas bandas sonoras creadas con el corazón: la aportación musical de Randy Newman a "Monstruos, S.A."

"Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) significa la cuarta colaboración cinematográfica entre Pixar y el famoso compositor / letrista Randy Newman. Su trabajo en la película incluye una magnífica banda sonora que recuerda al jazz y las grandes bandas de los años 1940. También es autor de la canción que acompaña los créditos finales, *"If I Didn't Have You"*, que interpretan nadie menos que los propios John Goodman y Billy Crystal.

"Randy es uno de los grandes", cuenta Lasseter. "Tiene un gran sentido del humor, que transmite en su música. Además, tiene un corazón enorme y una sensibilidad particular, que sabe comunicar a la perfección. Su música se alimenta de emociones, y la mezcla entre humor y sentimientos es absolutamente única. Con 'Monsters, Inc.' (Monstruos S.A.) creo que ha logrado crear su mejor banda sonora. Se ha tomado muy en serio el Mundo de los Monstruos. El proyecto presentaba auténticos retos, pero nunca menospreció la película ni el público".

Docter añade: "Al principio de la producción, repasamos la película toma por toma con Randy y comentamos el efecto emocional que queríamos comunicar. Una de las cosas que me enseñó John es que la iluminación y la música son dos formas de comunicación muy importantes para establecer una relación con el público, ya sea de forma consciente o inconsciente. La música de Randy puede ser sentimental y sobrecogedora sin llegar a ser sensiblera. Para la película, ha creado temas que harán historia para cada uno de los personajes. El tema que corresponde a Sulley tiene un toque heroico, mientras que es de Mike es un poco más jazzy, con el uso de los instrumentos de viento".

Para crear la banda sonora única de "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.), Newman mezcló los instrumentos de forma muy poco habitual. La armónica, el acordeón, las marimbas, el chimbado (un instrumento al cruce entre el tuba y el trombón), oboes bajos y saxófonos son algunos de los instrumentos que escogió para crear una banda sobrecogedora.

Newman explica: "Todas las películas comunican muchas emociones distintas, pero esta vez, se trataba de un mundo completamente nuevo que había que conjurar a través de la música. Es como en el mundo real, la gente va a trabajar, salvo que son monstruos. Una banda sonora tiene que intensificar las emociones y subrayar la precariedad de las situaciones de peligro. Las películas de Pixar absorben la música. Son tan buenas que hay que alcanzar el mismo nivel de calidad con la música. John y Pete forman parte de las personas más agradables con las que haya trabajado y siento un cariño especial por el mundo de la animación y las cosas que hacen. Creo que las entregas de 'Toy Story' fueron algunas de las mejores películas en las que he trabajado.

"La canción final, *'If I Didn't Have You'*, habla de amistad y de la confianza mutua que se profesan Mike y Sulley", añade Newman. "Sencillamente no podrían existir el uno sin el otro y lo saben. John Goodman canta muy bien y Billy Crystal es, naturalmente, todo un intérprete. Le han dado un toque divertido a la canción, y de este modo se la han apropiado".

Billy Crystal afirma: "John y yo lo pasamos en grande cantando una canción clásica de Randy Newman. Randy es un genio y la canción capta perfectamente la relación entre Mike y Sulley. La mayoría de la gente ignora que John solía cantar en musicales en Broadway. Yo mismo practiqué

un poco, y disfrutamos mucho metiéndonos en la piel de los personajes para interpretar esta canción".

"Randy Newman es sin duda el compositor que más me gusta en la actualidad", añade John Goodman. "Soy un gran admirador suyo desde hace mucho tiempo. Sus melodías son magníficas y para esta película, ha compuesto una canción muy bella y muy sencilla que habla de la amistad. Ha sido un placer trabajar con él. En principio, me hubiera aterrorizado tener que cantar una de sus canciones, pero la verdad es que la experiencia ha sido muy entrañable y no ha sido tan difícil. Además fue muy divertido".

Pixar: orígenes e historia

Este año, Pixar Animation Studios celebra su decimoquinto aniversario con el estreno de su cuarto proyecto y la inauguración de un nuevo recinto en Emeryville, California (cerca de Berkeley). La compañía cuenta con 600 empleados y sigue marcando todas las pautas de excelencia en materia de historias e innovación en el campo de la tecnología de animación por ordenador.
Pixar no tardó en convertirse en un premiado estudio de animación digital, al ser autor de casi todos los grandes avances que se han producido en la aplicación de los gráficos creados por ordenador en el cine. En reconocimiento a su trabajo como pioneros de la animación por ordenador, la compañía y sus empleados han recibido hasta la fecha 13 Premios de la Academia®, incluidos los Oscars® al Mejor Cortometraje de Animación en 1989 ("Tin Toy") y 1998 ("Geri's Game"). "Toy Story" sigue siendo la única película de animación en haber sido nominada al Oscar® al Mejor Guión Original. Esta película también le valió a John Lasseter un Premio Especial de la Academia®.
El nuevo recinto de Pixar, con una superficie de 65.400 metros cuadrados, se extiende sobre 6 hectáreas de la zona industrial recién remodelada de Emeryville. Antes, el lugar albergaba la Fábrica de Latas de Zumos de Frutas Del Monte, un campo de béisbol y una pista hípica. La construcción del nuevo estudio empezó en 1998 y Pixar se trasladó oficialmente a sus nuevas instalaciones el pasado mes de noviembre. La mayoría de la animación de "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) se completó en este estudio.
El edificio en sí está hecho de ladrillos con vigas aparentes interiores y exteriores. El estilo es un buen ejemplo de la "Compañía Industrial Moderna" y su estructura se parece a la del Museo de Orsay y el Museo del Holocausto de Washington, D.C. El estudio cuenta con numerosos suelos de madera, ojos de buey, galerías acristaladas que conducen a las salas de reuniones, salas de visionado dotadas de la última tecnología y un anfiteatro al aire libre para celebrar reuniones.
Pixar surgió de las cenizas del antiguo Departamento Informático de Lucasfilm, Ltd. George Lucas contrató al Dr. Ed Catmull (Presidente de Pixar), entonces director del Laboratorio Gráfico Informático del Instituto Tecnológico de Nueva York, para desarrollar la tecnología informática más avanzada destinada al cine. El grupo Catmull – que incluía al director/animador John Lasseter y William Reeves (director, desarrollo de software de animación) – produjo las secuencias de animación por ordenador para las películas "Star Trek II: The Wrath of Khan" (Star Trek II: La ira de Khan), "Return of the Jedi" (El retorno del Jedi) y "Young Sherlock Holmes" (El joven Sherlock Holmes). En 1986, Steve Jobs compró el departamento que se convirtió en Pixar y se constituyó en compañía independiente.

Fuente: Buena Vista International

Imágenes y notas de producción de Monstruos, S.A. - Copyright © 2001 Disney / Pixar. Fuente: Buena Vista International. Todos los derechos reservados.

Disponible: http://www.labutaca.net/films/6/monstruossa1.htm

NOTA 10

Viernes 28 de junio de 2002 | Publicado en edición impresa Diario La Nación

"Lilo y Stitch", enredos en Hawai

La nueva película de Disney, que se verá en la Argentina desde el jueves, es el proyecto de animación más ambicioso que tiene el estudio esta temporada, y llega para las vacaciones de invierno.

ORLANDO.- Lo primero que llama la atención de todo el que se acerca a los estudios Disney-MGM, uno de los parques temáticos del Walt Disney World, es la gigantesca imagen de un muñeco inflable de piel azulada, orejas y dientes puntiagudos y aspecto perruno que se levanta, estratégicamente ubicado, a escasos metros de la entrada.

La imagen del pintoresco bicho, en compañía de una simpática nena vestida a la usanza hawaiana y llamada Lilo, se multiplica en los locales de venta demerchandising diseminados a lo largo del parque y sorprende a los miles de visitantes que disfrutan del lugar en el comienzo del verano boreal.

Stitch (tal es el nombre que luce en la placa colgada de su cuello, como si se tratara de un animal doméstico) ocupa además un lugar protagónico y preferencial en el desfile con el que se cierra aquí cada jornada, desde el 5 de diciembre último, para celebrar durante todo un año el centenario del nacimiento de Walt Disney, mezclándose de improviso con otros clásicos personajes de este universo animado.

La idea de unir a un personaje tan novedoso con el mundo más tradicional de Disney tiene un fundamento: "Lilo y Stitch", que se estrenará en la Argentina con un calendario acorde a las vacaciones de invierno en las distintas regiones del país (ver aparte), constituye en palabras de sus propios creadores un verdadero regreso a las fuentes. Al punto que, por primera vez en casi 60 años, Disney recupera para un largometraje de dibujos animados la hoy casi olvidada técnica de pintar sobre acuarela (watercolors) y además, en estos tiempos dominados en materia de diseño por la computadora, privilegia como antaño al dibujo realizado a mano.

"Queríamos aprovechar lo mejor de la animación tradicional y la acuarela es una técnica simple y maravillosa a la vez. Así lo decidimos: nada de fórmulas complicadas, nada de excesos con las computadoras y una vuelta a lo básico, a las raíces. A un pasado que nos inspira, pero a la vez surge como un estímulo fresco para ofrecer algo que hace mucho tiempo no se hace", explica Dean DeBloise, que compartió la idea, el guión y la dirección del film con Chris Sanders.

Hay un área de los estudios Disney muy cercana al parque, pero ajena al bullicio de turistas y veraneantes. Allí, donde se trabaja en la producción de films, series y cartoons , Lilo y Stitch

también dominan el panorama. Lo hacen desde retratos y dibujos en los que puede apreciarse en plenitud el recuperado uso de la acuarela, colocados en las cuatro paredes de la amplia sala en donde DeBloise, Sanders y los principales responsables de la película dialogan con la prensa internacional.

De esas caricaturas se desprenden los ejes principales de la historia: Stitch es un ente (cuyo único instinto es destruir todo lo que toca) creado en el laboratorio genético del planeta Turo, que escapa antes de ser atrapado y huye por el espacio hasta que su nave cae en un aislado rincón de la Tierra, que resulta ser la paradisíaca isla hawaiana de Kauai.

Ya instalado en ese lugar, esta mezcla de gremlin y marsupial adapta su aspecto para escapar de sus perseguidores convirtiéndose en la mascota de Lilo, una niñita huérfana y solitaria que vive con su hermana mayor, Nani, cuya conflictiva relación provoca la desconfianza de un asistente social llamado Cobra Bubbles, que advierte el riesgo de una posible separación.

"En Disney, ante todo, hacemos películas para la familia y siempre pensamos en ella en sentido tradicional, pero también le damos valor a otro tipo de familias, que pueden incluir a extraños y reconstruirse a partir de lazos rotos", explica Thomas Schumacher, presidente de la división de largometrajes animados de Disney.

El estudio hizo suya una idea imaginada por Sanders hace 15 años, cuando por primera vez esbozó los rasgos de Stitch. En ese momento, el alien llegaba a un alejado rincón de Kansas y el protagonista humano era un chico.

Todo cambió con un viaje a Hawai, en el que Sanders descubrió lo propicio que era el lugar para la historia, por su aislamiento geográfico, su belleza natural y por una expresión de la cultura hawaiana que a los realizadores les pareció inmejorable en términos: ohana , palabra con la que los nativos de las islas definen el sentido y la búsqueda de la unión familiar en el sentido más amplio que pueda imaginarse.

TRABAJO CONJUNTO

Unidos artísticamente desde los tiempos de "Mulan", Sanders y DeBloise comenzaron a trabajar conjuntamente en la idea y la producción de un film en el que ambos debutarían como directores. Otro estímulo fuerte a esa tarea surgió, paralelamente, de Ric Sluiter, director de arte de aquel film y también de "Lilo y Stitch", en quien los realizadores encontraron eco para su propuesta de volver a utilizar la acuarela como técnica básica.

"Tuvimos un año para desarrollar la historia, sacarnos de encima algunos clichés y buscar vueltas inesperadas, que curiosamente trabajamos a partir de técnicas que para muchos eran parte de la historia", explica Sanders.

Buena parte del espíritu creativo de "Mulan" se reproduce en esta producción. Cuatro años después de aquel estreno, "Lilo y Stitch" sigue sus pasos y se convierte en el segundo film

íntegramente realizado en los estudios Disney de Florida. "Esto no es "Dinosaurio", sino un proyecto más pequeño acorde a este espacio también más pequeño -explica el productor del film, Clark Spencer-. Aquí tenemos 370 personas frente a las 1000 que tenemos en California. Pero la ventaja es que todos, sin excepción, trabajaron en el mismo proyecto y la energía de este lugar giró completamente en torno de "Lilo & Stitch"".

Spencer confiesa que, en un principio, hubo dudas y reparos a la decisión de utilizar la acuarela, lo que condujo a que durante el tramo inicial de un proyecto que llevó tres años de producción, el film se mantuviera en estricto secreto y fuera visto, en su totalidad, como un proyecto que encerraba sus riesgos. "Fue algo nuevo para muchos, poco explorado. Estuvimos dos meses probando las acuarelas y comparándolas con otros métodos. Los artistas tenían que multiplicar por cuatro su trabajo habitual. Pero con el tiempo vimos que la decisión no podía ser mejor", apunta Spencer.

Las influencias más explícitas del film son dos clásicos absolutos de la historia de Disney, "Bambi" (1941) y "Dumbo" (1942), dos historias que para los responsables del film tienen un valor que surge de los personajes por sí mismos y no de su fuente originaria, como un cuento de hadas.

"La acuarela fue muy popular en estos films y en las décadas de 1930 y 1940 -apoya Sluiter- y consiste en un proceso más intelectual que técnico. Nuestros artistas primero dibujaron los cuadros y luego los pisos, los fondos y los detalles que definieron las texturas. Lo que hicimos, en definitiva, fue revalorizar el trabajo básico de un dibujante, que es retratar y pintar a mano".

Lo mismo cree Roy E. Disney, que al ser vicepresidente de la compañía, sobrino del fundador y dueño de un parecido fisonómico con éste, aparece como referencia insoslayable para hablar de los lazos entre pasado y presente en materia de animación.

"A los chicos -expresa-, desde los dos años les encanta dibujar, sobre todo porque cualquiera siente que puede hacerlo. Y desde esa perspectiva siempre sentí que, tarde o temprano, algo como "Dumbo" volvería a hacerse, porque siempre se vuelve a la esencia, a la historia bien contada, simple, atractiva, estimulante. En ese sentido, lo que tratamos de lograr con Stitch es lo mismo que en su momento hicimos con Mickey".

-Entonces, ¿para usted hay un límite en las posibilidades de la animación digital o por computadora?

-No se trata de viejas o nuevas eras, sino de que una buena historia siempre hará una película mejor. Uno puede tener los elementos técnicos más perfeccionados al servicio de una historia tonta e interesante para nadie. Sin ir más lejos, "Shrek", "Monsters, Inc." y "La era de hielo" están hechas con 3-D y son tres películas muy buenas y exitosas. Yo mismo estoy orgulloso de nuestro trabajo con Pixar y creo que John Lasseter todavía está muy lejos de llegar a su techo de creatividad. Aquí lo que vale es que con un medio tan frágil como la acuarela los artistas pueden

dar lo mejor de sí.

Nadie en Disney cree que "Lilo y Stitch", con esta vuelta a las fuentes, pueda liderar una suerte de cruzada animada en contra del cine digital. "Todo lo contrario -afirma DeBloise-. Cualquier técnica es válida o legítima y esperamos que el público aprecie nuestro trabajo por lo que es y no por compararlo con otras cosas".

Schumacher es todavía más preciso: "Hacemos películas en muy diferentes técnicas, desde "Dinosaurio" o los proyectos con Pixar, con muchos elementos de computación y 3-D hasta "Tarzán". Es como ir a un museo y ver fantásticas obras de Van Gogh, Picasso, Renoir, Monet o Vermeer, cada uno talentoso en lo suyo. Aquí volvimos a la acuarela y al dibujo a mano, que tienen un poder francamente hipnotizador, ideales para atrapar la inocencia de estos personajes".

Pero el ejecutivo admite que la animación digital tiene límites más estrechos que la que se realiza a mano. "Los condicionamientos en el trabajo digital son enormes y sus modelos exigen parámetros muy precisos, pero insisto en que todas las técnicas tienen su lugar. A mí me encantó "Y tu mamá también", una película que no costó nada, pero también disfruté muchísimo de "Lawrence de Arabia"".

A Disney no lo preocupan ni algunas objeciones planteadas al film antes de su estreno en Estados Unidos (se cuestionaron algunas actitudes de Stitch, como la de tragar algo y luego devolverlo, más propias de las típicas películas para adolescentes que el clásico modelo Disney) y tampoco la calificación fijada para el film en territorio norteamericano: PG, que plantea que algunos elementos del film pueden no ser aconsejables para niños.

Todos aquí están convencidos que el carácter poco convencional del film respecto de otros títulos del estudio y esta suerte de retorno a las fuentes convocarán a un público amplio. "Nuestras películas más exitosas apuestan a una audiencia muy vasta y familiar. Esto no podría considerarse un negocio si sólo los chicos fueran al cine", advierte Schumacher.

En algunas promociones del film, Stitch surfea con la Sirenita, viaja en la alfombra mágica junto o Aladino y ocupa el lugar de Simba en "El rey león". El DVD de la película promete nuevas incursiones del bicho en el mundo de otros personajes tradicionales de Disney. Con semejante estrategia, todos confían en asistir al nacimiento de un nuevo clásico del planeta Disney, en este caso con el inequívoco aspecto de una mascota interplanetaria.

PRIMERO, EN EL INTERIOR DEL PAÍS

Como ocurrió con "Atlantis", Disney estrenará "Lilo y Stitch" con fechas diferenciadas. El jueves se conocerá el film en el interior y dos semanas después se hará lo propio en la Capital Federal. Sin embargo, por primera vez para una película de Disney habrá proyecciones previas al estreno en casi todas las salas importantes de la Capital y el Gran Buenos Aires, incluidas las que pertenecen a las cadenas Village, Hoyts, Cinemark y Showcase, con entradas al precio habitual.

Estas funciones, en carácter de preestreno, tendrán lugar a lo largo de toda la jornada los días 6, 7, 9, 13 y 14 de julio.

Disponible: http://www.lanacion.com.ar/408968-lilo-y-stitch-enredos-en-hawai

NOTA 11

Viernes 28 de junio de 2002 | Publicado en edición impresa Diario La Nación

Con la música de Elvis Presley

La película incluye versiones de los temas del "Rey del rock"

"Una de las cosas que hace que "Lilo y Stitch" sea una película francamente atípica es la presencia de Elvis Presley", afirma Thomas Schumacher. La presencia del Rey del Rock en el film va más allá de la banda de sonido y la mención expresa a su figura a lo largo de la trama potencia al film como una historia "actual y a la vez con un toque de nostalgia que también puede ser visto como ciertamente irónico", según Schumacher. Otra curiosidad es que la película incluye más canciones de Elvis de las que aparecen en cualquiera de los films del cantante desaparecido. Son clásicos como "Stuck on You", "Suspicious Minds", "Heartbreak Hotel", "Devil in Disguise", "Hound Dog" y "Can´t Help Falling in Love" . La versión en español de este tema ("Muero de amor por ti"), es cantado por el grupo Bandana junto a los títulos de crédito finales en las versiones del film dobladas a nuestro idioma.

NOTA 12

Sobre la producción de “Lilo y Stitch”

© 2002 Buena Vista International

1. Notas de dirección, guión y producción

Chris Sanders y Dean DeBlois forman el tandem responsable del guión y de la dirección de “Lilo & Stitch”. Sanders concibió el proyecto. Este polifacético artista colabora con Disney Feature Animation desde 1987, donde ha participado en secuencias clave del storyboard de “Beauty and the Beast” (La Bella y la Bestia), además de trabajar como diseñador de producción en “The Lion King” (El rey león) y en calidad de jefe adjunto de la historia en “Mulan”. Por su parte, DeBlois, quien fue jefe de la historia junto a Sanders en “Mulan”, se ha responsabilizado del desarrollo de la historia y del diseño de “Lilo & Stitch”.

Sanders y DeBlois se ocuparon personalmente de crear el storyboard del guión en lugar de delegar en un equipo especializado, como habitualmente se suele hacer. Por esta razón, los realizadores lograron un enfoque muy coherente y los equipos de animación y de creatividad recibieron instrucciones claras durante todo el proceso.

El productor es Clark Spencer, un veterano de Disney que se incorporó al Estudio hace doce años en el departamento de planificación y finanzas y que recientemente ha ascendido al puesto de vicepresidente senior y director general de Walt Disney Feature Animation de Florida. Lisa Poole es la productora asociada. El coordinador artístico es Jeff Dutton que, gracias sus dotes creativas y de dirección, ha contribuido en la obtención de unos resultados inmejorables en pantalla.

Según Thomas Schumacher, presidente de Walt Disney Feature Animation: “ ‘Lilo & Stitch’ es la película de la que más orgullosos estamos. Se trata de una historia extraordinariamente original, divertida y conmovedora. Es un verdadero placer verla. Chris y Dean han logrado crear una película maravillosa, porque han sabido contagiar a todo el equipo de Florida su entusiasmo. El nivel artístico de ‘Lilo & Stitch” es sencillamente magnífico y la animación de Andreas Deja, Alex Kupershmidt y los demás marcan un hito en la creación artística. Los exuberantes fondos en acuarela se han creado a imagen de Hawai. Es magnífico contemplarlos y, además, son un ejemplo único de esta técnica”.

Otro de los ingredientes del encanto y del atractivo de la película son sus voces. En la versión original, Daveigh Chase (que ahora tiene once años) presta su voz a Lilo. Chase participó en un casting abierto (al que se presentaron 100 niñas) y su interpretación impresionó desde el primer momento a los directores. Sanders recuerda: “Tiene una voz única. Además, supo cuáles eran las partes más importantes del guión de manera instintiva. Enseguida supimos que habíamos encontrado a Lilo”.

La actriz, modelo y cantante Tia Carrere realizó una interpretación tan dulce y cálida del papel de Nani que los directores no tuvieron ninguna duda de que el papel de la hermana de Lilo era para ella. Ving Rhames encontró el equilibrio entre agresividad y misterio que requería el papel del asistente social Cobra Bubbles. David Ogden Stiers, uno de los intérpretes más versátiles de Hollywood y de los animadores preferidos de Disney, hace gala de todo su repertorio en su interpretación del malvado genio Jumba Jookiba. Kevin McDonald, de “Kids in the Hall”, presta su voz a Pleakley, el incansable experto en el planeta Tierra. Jason Scott Lee, que nació en Hawai (y

que dio vida a Mowgli en la adaptación cinematográfica de Disney de "The Jungle Book" (El Libro de la Selva) pone voz a David Kawena, ex novio y compañero de surf de Nani. Zoe Caldwell, la actriz ganadora de cuatro Premios Tony, se transforma en la Gran Consejera.

2. El enfoque artístico: acuarelas en la pantalla

"Lilo & Stitch" es el segundo proyecto de animación que se produce en el estudio de animación que tiene Disney en Florida. Un equipo de trescientos artistas, animadores y técnicos se hizo cargo de todos los aspectos de la producción, excepto de la pintura digital, para la que utilizó el sistema CAPS, ganador de un Premio de la Academia ®.

El diseñador de producción Paul Felix, el director artístico Ric Sluiter y el supervisor de fondos Bob Stanton ayudaron a los directores a trasladar su enfoque artístico a la pantalla. Los dibujos originales de Sanders sugerían la utilización de acuarelas y Sluiter se dio cuenta enseguida de que el estilo indefinido de esta técnica era el mejor modo de ilustrar la exuberancia, la profusión y la deslumbrante luz de la isla.

El equipo artístico se puso manos a la obra para experimentar con la acuarela y descubrieron modos nuevos para adaptar esta técnica a la película. La acuarela se utilizó con frecuencia en los inicios de Disney, en películas como "Snow White and the Seven Dwarfs" (Blancanieves y los siete enanitos), "Pinoccio" (Pinocho), "Bambi" y "Dumbo". Sin embargo, los pintores acabaron decantándose por el gouache. Con "Lilo & Stitch" el equipo de fondos ha recuperado este arte prácticamente olvidado en el mundo de la animación, además de descubrir nuevas formas de aplicarlo.

La película cuenta, entre otros, con los supervisores artísticos Arden Chan (Layout), Joe Gilland (Efectos Visuales), Eric Guaglione (Animación por Ordenador) y Phillip Boyd y Christine Lawrence-Finney (Limpieza). Gilland y Guaglione incorporaron de manera natural los más vanguardistas elementos y efectos generados por ordenador al mundo de la acuarela en dos dimensiones de "Lilo & Stitch".

3. Efectos digitales: naves espaciales en Hawai

El equipo de producción digital y efectos de Florida ha reproducido y animado diferentes objetos como naves espaciales, pistolas de rayos, tablas de surf, camiones recolectores de caña de azúcar y la impresionante nave nodriza que se ve al inicio de la película. Además, ha conseguido crear unos efectos submarinos sorprendentes como la inédita imagen interior del tubo de una ola. Entre los espectaculares efectos de "Lilo & Stitch" se incluyen ríos de lava, explosiones y las impactantes imágenes de la nave espacial que roba Stitch cuando fuerza al máximo la máquina y atraviesa la línea del tiempo y el espacio.

Para captar el magnífico colorido de Hawai, los realizadores y un grupo de supervisores artísticos pasaron unos días entre la belleza natural y los increíbles parajes tropicales de esta paradisíaca isla. Sanders, DeBlois, el director artístico Sluiter, el supervisor de fondos Stanton, el animador Andreas Deja y otros muchos empaquetaron sus cámaras, pinceles y libretas y pusieron rumbo a Hawai, donde pasaron dos semanas. La mayor parte del tiempo lo pasaron en la isla de Kauai, donde tuvieron la oportunidad de bucear, practicar el surf y visitar Hanalei, Hanapepe, la costa de Napali, Princeville y la playa Ke'e. También pasaron algunos días en los parques naturales para observar el follaje y la vegetación, las rocas de lava, la arena naranja, el mar turquesa, las montañas de color bermellón y las increíbles puestas de sol. Además, Deja visitó un colegio hawaiano donde enseñan la lengua y la cultura de la isla.

Lo más importante de todos los conocimientos que adquirieron los realizadores durante su estancia en Hawai fue el concepto de 'ohana', el sentido de la familia y la unidad de los nativos de la isla. Sanders recuerda: "Antes de ir a Hawai, habíamos oído hablar del 'ohana', pero no nos dimos cuenta de su profundidad hasta que llegamos allí. Donde quiera que fuéramos, percibíamos un sentido de la comunidad y la familia que va mucho más allá de los parientes más cercanos. Todo el mundo era increíblemente amable y comprendimos que era una parte de su mentalidad. Necesitábamos una razón que justificara la transformación de Stitch de malo a bueno y descubrimos que el 'ohana' era la excusa perfecta. Fue un gran momento, porque encajaba perfectamente en la película. Stitch representaba el huérfano por excelencia y cuando Lilo le explica su concepto de la familia, se agarra a ella desesperadamente. Hawai ha tenido mucho que ver con esta decisión, fue como si el 'ohana' estuviera ahí esperando a que lo descubriéramos y lo incorporáramos a la película".

Además de la reaparición de los fondos en acuarela, "Lilo & Stitch" tiene un estilo y una imagen propia. El director Chris Sanders aportó su enfoque artístico único tanto al diseño de personajes como a los accesorios y los elementos del decorado de todas las escenas. DeBlois declara: "Nunca he visto a Chris hacer dibujos con un ángulo tan afilado. En realidad, sus dibujos tienden a ser redondeados, pesados y regordetes". El director artístico Sluiter adoptó el estilo de Sanders e inventó el término "redondéalo" para que el equipo de diseño y de fondos comprendiera que sus creaciones tenían que ser redondeadas y tener sustancia y textura.

4. La historia

La vida es dura para una solitaria niña hawaiana que vive con su hermana y tutora de diecinueve años, Nani. Ambas luchan para arreglárselas por su cuenta, pero las cosas no van demasiado bien. Cuando Cobra Bubbles, un asistente social, va a hacerles una visita se encuentra a las dos hermanas en medio de una pelea y la casa hecha un auténtico desastre. Bubbles concede a Nani tres días para demostrar que puede cuidar de Lilo. Esa noche, Lilo ve pasar una estrella fugaz por la ventana de su habitación y pide un deseo: "Quiero a alguien que sea mi amigo y que nunca me abandone". Y añade: "Un ángel quizás. El ángel más bonito que tengas".

Pero la estrella fugaz es en realidad la nave espacial de Stitch, una criatura (conocida oficialmente como "Experimento 626") que se ha escapado del planeta Turo. Su creador, un científico loco llamado Jumba, lo describe: "Stitch es a prueba de balas y de fuego y procesa la información a más velocidad que un ordenador. Puede ver en la oscuridad y mover objetos tres veces más pesados que él. Su objetivo… destruir todo lo que toca".

Sin embargo, la Gran Consejera de la Federación Galáctica no se deja impresionar y condena a Jumba a prisión y a Stitch al exilio en un asteroide lejano. Antes de que el Capitán Gantu lo abandone en el asteroide, Stitch roba una nave espacial de la policía y pone en marcha los motores en dirección a la Tierra. La Gran Consejera le ofrece a Jumba la libertad a cambio de que le ayude a capturar a Stitch. Para vigilarlo, envía a Pleakley, un "experto" en el planeta Tierra, con tres piernas y un ojo (su conocimiento del planeta Tierra procede de imágenes del programa View-master®).

Nada más aterrizar en nuestro planeta, en lugar de encontrarse con un comité de bienvenida, Stitch es arrollado por un camión recolector de caña de azúcar. Se despierta en un centro de acogida de animales, donde "consigue" que Lilo lo adopte, con el nombre de Stitch. Sus extraordinarias dotes le permiten transformar su apariencia: esconde sus miembros adicionales -que pasan de seis a cuatro-, las antenas y las púas traseras para adoptar el aspecto de un perro, aunque sea algo extraño. Para el disgusto de su hermana y del empleado del centro, Lilo se

enamora inmediatamente de Stitch e insiste en adoptarlo. Stitch se da cuenta que Lilo y Nani le proporcionan el lugar perfecto para esconderse de Jumba y Pleakley, y por eso se alegra de irse con ellas y no se "despega" de su nueva familia.

Las cosas se complican cuando Stitch empieza a comportarse terriblemente mal y a sembrar el caos, además de resultar ser la mascota menos cariñosa del planeta. Cuando Lilo lo lleva a visitar a Nani en el restaurante luau donde trabaja, Stitch lo pone todo patas arriba y Nani es despedida. Pero, a pesar de todo, Lilo lo protege y lo anima a convertirse en un ciudadano modelo como su héroe, Elvis Presley. Para subirles la moral, el ex novio y compañero de trabajo de Nani, David Kawena, les ofrece pasar una tarde practicando el surf. Stitch supera su aversión inicial por el surf y acaba enganchándose. Cuando Jumba y Pleakley entran en escena, tratan de llevarse a Stitch a las profundidades y David tiene que rescatarlo.

Cobra Bubbles contempla el desastre que está ocurriendo en la playa e informa a Nani que va a quitarle a Lilo. Stitch comprende que es el culpable de la separación de las dos hermanas y de que Lilo esté perdiendo su fe en el 'ohana' (el concepto hawaiano de familia).

Cuando la Gran Consejera despide a Jumba y Pleakley por su torpeza, la pareja intenta por última vez atrapar a Stitch y lo persiguen hasta la casa de Lilo y Nani. Destruyen la casa pero no consiguen capturar a Stitch. Parece que las cosas no pueden ir peor, pero todo empeora más cuando aparece el Capitán Gantu en una enorme nave espacial para capturar de una vez por todas a Stitch. Stitch logra escapar, pero el Capitán Gantu se lleva a Lilo. Es entonces cuando Stitch se da cuenta que es parte de la familia de Lilo y Nani, y convence a Jumba y Pleakley para que le ayuden a rescatar a Lilo. Tras una alocada persecución por toda la isla de Hawai, Stitch consigue rescatar a Lilo. La Gran Consejera en persona aparece para llevarse a Stitch, todo parece haber terminado, pero las reglas del juego son todo menos predecibles…

5. Origen del proyecto

Chris Sanders comenzó a barajar la idea de un personaje similar al de Stitch hace casi diecisiete años, cuando todavía estaba estudiando y trabajando en su primer proyecto de animación. Dibujó una criatura de aspecto monstruoso para el que escribió una gran variedad de historias. No se olvidó del personaje con el paso de los años, mientras le buscaba la historia apropiada.

Sanders reconsideró la idea en 1997 y propuso una historia sencilla pero profunda en la que su personaje encajaba a las mil maravillas. Comentó su proyecto con Dean DeBlois cuando ambos trabajaban como jefes de historia en "Mulan". A DeBlois le gustó la idea y el proyecto empezó a tomar forma.

En las primeras fases del desarrollo de la historia, Stitch se transformó en un alienígena que aterriza en la zona rural de Kansas y se relaciona con los animales. Fue Thomas Schumacher, el presidente de Disney Feature Animation, quien sugirió que el personaje de Stitch debía relacionarse con los seres humanos. En ese momento el proyecto despegó.

Unas oportunas vacaciones de Sanders en Hawai le dieron la idea de situar la acción en esta apartada y magnífica isla. Sanders se puso manos a la obra y elaboró un libro ilustrado de quince páginas en el que contaba la historia y hacía sugerencias respecto al enfoque de la película.

Sanders cuenta: "Con esta película queríamos volver a las raíces de Disney. Nos fijamos en la sencillez y ternura de 'Dumbo' y 'Bambi' y en el modo en que los personajes se relacionan. La pureza y la nostalgia de estas películas nos cautivó. En lugar de centrarnos en los avances

técnicos y tratar de innovar, preferimos relajarnos y hacer hincapié en el desarrollo y las relaciones entre los personajes. Nuestro objetivo era mostrar su "lado gris". Ninguno de ellos es completamente bueno o malo, todos tienen sus buenos y sus malos momentos. Intentamos crear personajes creíbles que, aunque se equivoquen, siguen intentándolo con todas sus fuerzas".

DeBlois añade: "Teníamos muy claro que ningún personaje iba a ser perfecto, como nadie lo es en la vida real. Elegimos a Lilo como eje central de la acción. Ella todavía cree en el 'ohana' y su fe es inquebrantable. Siempre perdona y está llena de amor. Lo único que necesita es una persona a quien entregárselo. El destino hace que Stitch y Lilo se encuentren. Él trae la destrucción y el caos a su vida, pero al final, Lilo se gana su corazón. Son dos personajes que no tienen nada en común pero, al final, ambos cambian la vida del otro".

El productor Clark Spencer declara: "Chris y Dean han hecho un trabajo fabuloso. Han escrito, se han encargado del storyboard y han dirigido. Han logrado una película magnífica porque no han permitido que influencias externas los distrajeran del modo en que querían contar la historia".

6. La música

La idea de utilizar canciones de Elvis Presley para añadir un toque de humor y diversión a la trama se debe a Chris Sanders. En su opinión, el amor de Lilo por la música de "El Rey" ayudaría a definir su personaje y encajaría a las mil maravillas en la película. Además, Elvis y Hawai forman una combinación celestial. La banda sonora del largometraje de 1961 "Blue Hawaii" fue el mayor éxito de su increíble carrera y número uno en las listas durante veinte semanas.

En "Lilo & Stitch" se pueden escuchar seis grandes éxitos de Elvis interpretados por él mismo: "Heartbreak Hotel", "Stuck on You", "Blue Hawaii", "Suspicious Minds", "Devil in Disguise" y "Hound Dog". Asimismo, los espectadores podrán disfrutar de una nueva y apasionada versión de "Burning Love" interpretada por Wynnona, la galardonada cantante de country.

Alan Silvestri y el experto e intérprete de hula Mark Keali'i Ho'omalu (que también canta en la película) han compuesto dos canciones hawaianas tradicionales con música hula auténtica e instrumentos típicos de la isla. Silvestri se encargó de producirlas con la ayuda de su colega David Bifano. La primera, "He Mele No Lilo", combina elementos de dos cantos tradicionales de hula hawaiano y se ha utilizado para la primera secuencia de la película, en la que Lilo se entretiene nadando con delfines y llega tarde a su clase de hula. La segunda, "Hawaiian Rollercoaster Ride" se compuso exclusivamente para la película y sirve de marco para una increíble secuencia de surf con Lilo, Nani, David y Stitch.

Café Quijano interpreta en la versión en castellano la canción "Burning love" de Elvis Presley. Nunca antes en la historia reciente del pop español, un nuevo grupo ha alcanzado la proyección internacional de la que disfruta Café Quijano en estos momentos. En efecto, con sólo dos álbumes en el mercado, los hermanos Quijano no sólo fueron nominados en España para dos Premios Amigo y cuatro Premios de la Música (obteniendo el de Autor Revelación), sino que han sido también nominados en Estados Unidos para la Primera Edición de los Grammy Latinos (Best New Artist), los Premios Lo Nuestro (Best Latin Alternative Rock Album), el DMX Music Award (Mejor Album de Rock Latino), y lo más importante, han sido nominados para los Grammy Awards (Best Latin Alternative Rock Album) en su última edición.

La culpa de esta fulgurante carrera la tuvo su segundo album "La Extraordinaria Paradoja Del Sonido Quijano" y más concretamente aquella sorprendente canción titulada "La Lola" (nº 1 en más de 30 emisoras de radio latinas de España y America), y que les abrió la puerta de todos los

mercados latinos. A partir de entonces Café Quijano entra en una espiral de más de cien conciertos y numerosas colaboraciones, entre las que destacan las realizadas con Armando Manzanero y su aparición junto a Inés Sastre en la película "Torrente 2". Casi medio millón de discos más tarde, Café Quijano están preparados para el asalto definitivo al mercado internacional, con su tercer disco "La Taberna Del Buda".

"Ardiente Amor" es el título de la adaptación al castellano de "Burning Love", el clásico de Elvis Presley convertido en el tema central de la banda sonora original de "Lilo & Stich" la nueva película de Disney que llegará muy pronto a todos los cines. Los hermanos Quijano, Manolo, Oscar y Raul, interpretan este tema con su singular estilo. Con mas de 300,000 copias vendidas de su ultimo trabajo, "La Taberna del Buda", se han convertido en uno de los grandes triunfadores del año. Más de 50 semanas (¡1 año!) entre los discos más vendidos de este país. Premio Amigo a mejor grupo nacional. "Ardiente Amor" contiene los elementos más distintivos del sonido de CAFÉ QUIJANO: armonías vocales, rock y furia latina. Se da la circunstancia además, de que esta es la primera vez que CAFÉ QUIJANO hacen una versión de otro artista. Y que mejor para empezar que el mismísimo Elvis...

Miguel Angel Poveda, Director creativo de Disney Character Voices en España y responsable del doblaje de la película, pensó en Café Quijano desde el principio para interpretar este tema. “Me parecía que eran perfectos para dar el toque irreverente a la canción, ya que la película en sí es muy gamberra respecto a lo que siempre hemos pensado de Disney”. Santiago Aguirre ha sido el Director Musical de la película, y cuenta que se lo pasó muy bien grabando con los Quijano: “La versión en castellano de la película ha quedado mucho más cañera que la versión que se hace en inglés. Yo creo que los hermanos Quijano han sabido aportarle al tema su propio sonido y el resultado es genial”.

7. Los personajes

LILO: Lilo es una niña especial, exuberante, alegre y solitaria cuyo único deseo es encontrar un amigo de verdad. A pesar de sus esfuerzos, no consigue encajar con las demás niñas. Cuando encuentra a Stitch, cree haber encontrado por fin a esa persona que nunca la abandonará y que tanto necesita. Siente un gran afecto por su nuevo y extraño amigo, que le da lo que tanto desea. La gran estrella de la animación Andreas Deja ha sido el responsable de supervisar personajes tan memorables como el Rey Tritón, Gastón, Jafar, Scar y Hércules durante los impresionantes veinte años de carrera en Disney. En esta ocasión, ha realizado una labor magnífica con la animación de esta tierna y excéntrica niña. El animador confiesa que ha sido el trabajo más divertido de toda su carrera.

STITCH: a Stitch se le conoce oficialmente como “Experimento 626”. Esta malvada criatura se escapa del planeta Turo y decide esconderse de sus perseguidores intergalácticos en Hawai fingiendo ser un animalito abandonado. Stitch está programado para no expresar ninguna emoción y para sembrar el caos; tiene una fuerza sobrehumana, es prácticamente indestructible y más inteligente que un ordenador. Es el mismísimo diablo pero con aspecto de perro. Pero si hay alguien que puede cambiarlo, ésa es Lilo. El director y guionista Chris Sanders se ha encargado de los “diálogos” y de los sonidos de Stitch. Alex Kupershmidt (entre cuyos créditos se cuentan las hienas de “The Lion King” (El Rey León) y del caballo Khan de “Mulan”) se ha encargado de supervisar la animación del personaje. Kupershmidt es uno de los mejores animadores del Estudio de Florida y ha realizado un trabajo fascinante con el personaje de Stitch.

NANI: la hermana mayor de Lilo debe enfrentarse a la difícil tarea de ser la tutora de su hermana y de una adolescente loca por divertirse. Cuando Stitch se une a la familia, Nani se ve

completamente desbordada, ya que el extraño perro no deja de darle problemas. La actriz, cantante y modelo Tia Carrere (Cassandra Wong en "Wayne's World" (Wayne's World, ¡qué desparrame!) y protagonista de la famosa serie de la televisión estadounidense "Relic Hunter") ha buscado en su herencia hawaiana, pues vivió varios años en la isla, para prestar su voz a Nani. Stéphane Sainte Foi (un gran talento importado de Disney Feature Animation París) se ha encargado de supervisar la animación de este personaje.

JUMBA JOOKIBA: este científico renegado (que prefiere que le llamen "genio malvado") conoce a Stitch mejor que ninguna otra persona porque él fue su creador. Jumba es muy inteligente, pero es un bocazas, tiene serios problemas para controlar su mal genio y, si no ayuda a atrapar a Stitch, será encarcelado de por vida. Vigilar a Stitch no es tarea fácil (ni siquiera para Jumba que tiene seis ojos), pero alguien tiene que hacerlo. Con la animación de Stitch, el aclamado actor y animador de Disney Feature Animation David Ogden Stiers añade una gran interpretación vocal a su lista de personajes de Disney, en la que se incluyen Cogsworth ("Beauty and the Beast" [La Bella y la Bestia]), el Gobernador Ratcliffe/Wiggins ("Pocahontas"), el Archidiácono ("The Hunchback of Notre Dame" [El Jorobado de Notre Dame]) y el Sr. Harcourt ("Atlantis: The Lost Empire" [Atlantis. El imperio perdido]). El supervisor de animación de Stitch ha sido Bolhem Bouchiba, que también forma parte del equipo de animación de Disney París.

PLEAKLEY: Por lo que se refiere a expertos en el planeta Tierra, no hay otro más entusiasta y dispuesto que este especialista en contaminación cultural, aunque que acierte es ya otro tema: todo lo que sabe lo ha aprendido en el programa Viewmaster®, y cree que la Tierra es una reserva natural para una población de mosquitos en peligro de extinción, y que los primitivos humanos son su alimento. Pleakley tiene tres piernas, un ojo gigante y el cuerpo de gelatina, así que no le resulta fácil confundirse entre los humanos. Pero, gracias a una peluca y un disfraz, logra pasar desapercibido. Ruben Aquino (que en sus veinte años de colaboración con Disney como supervisor de animación, ha prestado su talento a personajes de la categoría de Úrsula en "The Little Mermaid" [La Sirenita], Simba de adulto en "The Lion King" [El Rey León] y Shang en "Mulan") se ha encargado de supervisar la animación de este intrépido personaje.

COBRA BUBBLES: con su impresionante altura, sus gafas oscuras y los nudillos tatuados, este enigmático asistente social para "casos especiales" siempre aparece cuando las cosas van mal. Y en el caso de Lilo y Nani, las cosas no pueden ir peor. Pero bajo esa apariencia fría se esconde una persona tierna y compasiva, que además tiene un pasado secreto. Ving Rhames ("Dave" [Dave, presidente por un día], "Pulp Fiction", "Mission Impossible" [Misión Imposible], "M:I-2" [Misión Imposible 2], "Baby Boy" y la película de la cadena HBO "Don King: Only in America") presta su profunda voz a este asistente social. Byron Howard ha colaborado en calidad de supervisor de animación de Cobra Bubbles.

LA GRAN CONSEJERA: los problemas de la Comandante en Jefe de la Federación Intergaláctica comienzan cuando el experimento teórico de un malvado científico se hace realidad. Dado que la criatura no parece tener ningún buen sentimiento en su interior, ordena que lo exilien a un asteroide desierto. Al final de la película, la Gran Consejera desempeña una vez más un papel decisivo en la vida de Stitch, pues tiene que decidir su destino. James Young Jackson se ha encargado de supervisar la animación.

DAVID KAWENA: el ex novio de Nani es un miembro más de la familia y siempre está ahí para ayudarlas a capear el temporal cuando hay problemas. Cuando las cosas se complican en su trabajo como malabarista de fuego, se marcha a la playa con su tabla a relajarse. Jason Scott Lee nació en Hawai, y entre su filmografía se cuenta el papel de Mowgli en la adaptación de Disney de 1994 de "The Jungle Book" (El libro de la Selva). David presta su agradable voz al atento y amable personaje de David. Ruben Aquino (que también se ha encargado de la supervisión de la

animación de Pleakley) ha sido el responsable de controlar los movimientos y la personalidad de David.

EL CAPITÁN GANTU: es un gigante de nada menos que 6 m. de altura y la mano derecha de la Gran Consejera. Gantu es el encargado de dirigir la persecución de Stitch. Desde que Stitch se escapa hasta que lo capturan en la Tierra, Gantu lo busca sin descanso y no ceja en su empeño hasta que el experimento genético es llevado ante la justicia. Theodore Anthony Lee Ty se ha hecho cargo de la animación.

8. Los realizadores

DEAN DEBLOIS: Debuta como director y guionista en "Lilo & Stitch". Con la colaboración de Chris Sanders (co-director y co-guionista de la película), DeBlois a ayudado a dar vida a la historia desde el primer momento y ha supervisado al equipo de artistas y animadores del Feature Animation Studio de Disney de Florida.

DeBlois se licenció por la Universidad Sheridan y en 1994 se incorporó al equipo de animación de Disney, donde ascendió rápidamente, pasando de artista de diseño a artista de historia y de ahí a jefe de historia. Su primer proyecto con Disney fue "Mulan", en 1998, en la que pasó de artista de historia a jefe adjunto de historia (era la primera vez que trabajaba con Sanders). En 1999, DeBlois se trasladó a Florida para trabajar en "Lilo & Stitch".

DeBlois nació en Ontario, Canadá, donde comenzó su andadura profesional como artista de diseño en programas de animación para un canal de la televisión de Ottawa. A continuación, se trasladó a Irlanda, donde colaboró durante cuatro años con el director Don Bluth en calidad de artista y jefe de diseño y ayudante de historia en películas como "A Troll in Central Park" (El jardín mágico de Stanley) y "Thumbelina" (Pulgarcita).

CHRIS SANDERS: Debuta como director en "Lilo & Stitch" tras una excelente carrera como artista, diseñador y supervisor de historia. Sanders fue el que concibió la idea de "Lilo & Stitch" y se ocupó de controlar todas las fases del proceso creativo en calidad de guionista y director (junto a Dean DeBlois). Sanders también presta su voz al malvado alienígena Stitch.

En 1984, Sanders se graduó en Animación de Personajes en la escuela CalArts y en 1987 se incorporó a Walt Disney Feature Animation como el primer miembro del recién creado departamento de desarrollo visual. Con este cargo, participó en "The Rescuers Down Under" (Los rescatadores en Cangurolandia) antes de trasladarse al departamento de historias, donde colaboró en varias secuencias clave de "Beauty and the Beast" (La Bella y la Bestia), incluida la inolvidable muerte y resurrección de la Bestia.

Tras desarrollar nuevos conceptos para "Fantasia/2000" (Fantasía 2000), Sanders trabajó como diseñador de producción, poniendo su sensibilidad para el diseño al servicio de "The Lion King" (El Rey León), en la colorida y creativa secuencia musical "I Just Can't Wait to be King" y en la poderosa escena del fantasma de Mufasa.

En 1998, Sanders prestó su talento como jefe adjunto de historia y guionista al proyecto de Disney "Mulan", que le valió dos Premios Annie en las categorías de storyboard y guión.

Sanders nació en Colorado, e inició su carrera profesional colaborando durante cuatro años con Marvel Productions, donde diseñó los personajes de la famosa serie de dibujos animados de la televisión estadounidense "Muppet Babies".

CLARK SPENCER: Ha colaborado como productor en la nueva y deliciosa comedia de Walt Disney Pictures "Lilo & Stitch", a la que presta su dilatada experiencia en el mundo de la animación. Su asociación con Disney dura ya doce años, en los que ha trabajado como vicepresidente senior y director general de Feature Animation Studio de Disney de Florida, donde se encargaba de supervisar todos los aspectos de las operaciones y de la producción.

En 1990, Spencer se incorporó a Walt Disney Studios en calidad de planificador comercial senior, y fue ascendiendo a director de planificación de estudio en 1991 y a director de planificación de estudio un año después. En esa época, participó en el lanzamiento de Disney Channel en Asia, en la adquisición de Miramax Films y en la elaboración del plan comercial del estudio de animación de Disney en París.

En Octubre de 1993, Spencer se trasladó a Walt Disney Feature Animation para ocupar el cargo de director de planificación de la división. Diez meses después ascendió a vicepresidente de planificación y finanzas. La revista The Hollywood Reporter lo incluyó en su lista de 1995 en la "Próxima Generación" de jóvenes ejecutivos menores de treinta y cinco años.

En 1996, fue nombrado vicepresidente senior de finanzas y operaciones de Películas de Animación y Producciones Cinematográficas de Walt Disney, cargo que ocupó hasta que se trasladó al estudio de Florida en septiembre de 1998.
Spencer nació en Seattle, Washington, y en 1985 se licenció en Historia por la Universidad de Harvard. A continuación, trabajó durante tres años en Wall Street como asesor financiero de la entidad bancaria Bankers Trust Company, hasta que decidió ingresar en la Facultad de Economía de Harvard, donde obtuvo su M.B.A. en 1990.

Una de las pasiones de Spencer es viajar, y ha trabajado en una cadena de montaje de Nissan en Japón, ha recorrido el río Amazonas y ha explorado las selvas del norte de Camboya.

ALAN SILVESTRI (Compositor) estuvo nominado a los Oscar® por la banda sonora de "Forrest Gump". Además, ha compuesto música para películas como "Who Framed Roger Rabbit?" (¿Quién engañó a Roger Rabbit?), "The Abyss" (Abyss. El secreto), "Romancing the Stone" (Tras el corazón verde), "Father of the Bride" (El padre de la novia), "Grumpy Old Men" (Dos viejos gruñones), "The Parent Trap" (Tú a Londres y yo a California), "Star Trek: Insurrection" (Star Trek: Insurrección), "Contact", "Cast Away" (Náufrago), "What Women Want" (En qué piensan las mujeres), "The Mummy Returns" (The mummy returns [El regreso de la momia]), y "Serendipity".

Imágenes y notas de producción de "Lilo & Stitch" - Copyright © 2002 Walt Disney Pictures. Distribuidora en España: Buena Vista International. Todos los derechos reservados.

Disponible en: http://www.labutaca.net/films/9/liloystitch.htm

NOTA 13

Jueves 18 de julio de 2002 | Publicado en edición impresa Diario La Nación

Dibu como salvador del planeta

"Dibu 3. La gran aventura" (Argentina/2002). Dirección: Raúl Rodríguez Peila. Con Germán Kraus, Stella Maris Closas, Alberto Anchart, Alberto Awada, Rodrigo Noya, Marcelo Alfaro y otros. Guión: Ricardo Rodríguez y Alejandro Sapognikoff. Fotografía: Juan Carlos Lenardi. Banda sonora: Diego Grimblat. Director de animación: Franco Bittolo. Presentada por Buena Vista International. Duración: 87 minutos. Calificación: apta para todo público.
Nuestra opinión: buena.

Dibu, el travieso niño nacido de coloridos trazos de dibujo que halla un hogar cálido y amable, vuelve a la pantalla para vivir otra de sus increíbles aventuras. Siempre dispuesto a alterar la vida de Pepe y Marcela, sus padres adoptivos, y de su abuelo Atilio, permanentemente comprensivo, el pequeño habitante de la casa debe pasar, como castigo, muchas horas en su habitación con la sola compañía de su computadora.

Pero, como todo chico moderno, Dibu conoce a la perfección la tecnología para viajar por lugares remotos frente a su pantalla, y así conoce a Martín, un niño "normal" que, luego de comprobar que Dibu es mucho más que un dibujo en permanente movimiento, entabla con él una entrañable amistad.

Pero en esos momentos la Tierra está en peligro. Los marcianos, cansados de que su planeta sea utilizado como basurero nuclear, devuelven en forma de misiles espaciales los desperdicios nucleares que llegarán aquí para crear el caos y la destrucción. Formando una sociedad secreta, Dibu y Martín deciden salvar a la Tierra, pero para ello disponen de menos de dos días.

La solución para que los terrícolas no sean eliminados es enviar un mensajero a Marte, y la única nave espacial para realizar tal hazaña la tiene un científico frustrado que ya cree que su invento es absolutamente prescindible.

No es difícil adivinar que Dibu y Martín serán los tripulantes de esa nave, y ambos deberán llegar hasta los marcianos, en definitiva seres encantadores y pacíficos, que son comandados por un malvado general que esconde un sanguinario propósito.

UN DIGNO ESFUERZO

Relatar todas las aventuras y desventuras que el dúo enfrenta en su heroico propósito sería descubrir gran parte de la magia que posee el film.

Entre estos personajes vivos y dibujados -entre los que nuevamente aparece la cariñosa Buji, hermana de Dibu, y Grumi, una marcianita de gran corazón- se desarrolla un guión ágil y ameno que, si bien reitera en parte lo ya presentado en las dos producciones anteriores, no por ello deja de hacer blanco en la calidez de su mensaje de paz y se convierte en un válido entretenimiento para los chicos, que tienen a Dibu como a uno de sus héroes.

La trama apunta a la amistad y a la unión familiar, lo que ya es bastante para acrecentar los méritos de un film dedicado a la platea infantil. A ello se le agrega un impecable trabajo de animación que unió a un ejército de técnicos argentinos en un esfuerzo no muy común en nuestra cinematografía.

El director Raúl Rodríguez Peila, apoyado con inteligencia y paciencia por Franco Bittolo, a cargo de la animación, resucitó con energía a un personaje querible que, entre rápidos desplazamientos, cariñosas palabras y precoz lucidez, es el arriesgado salvador del planeta Tierra.

La banda musical y la dirección de arte se unieron satisfactoriamente al esfuerzo de producir este film casi atípico de la cinematografía nacional. Hay en él, sin embargo, algunos elementos que hubiesen merecido mayor atención. Y se dan en el elenco, donde tanto Germán Kraus como Stella Maris Closas, como los "padres" de Dibu, se muestran fuera de tono y algo aburridos en una trama que necesitaba permanente acción.

Los trabajos de Alberto Anchart, de Alejandro Awada y del niño Rodrigo Noya, en cambio, entendieron a la perfección el propósito de esta aventura que, sin ser ya novedosa, no por ello deja de seducir por su permanente encanto. .

Adolfo C. Martínez

Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/414547-dibu-como-salvador-del-planeta

NOTA 14

CINE: CRITICA - 18 de julio de 2002

Chicos, la Tierra está a salvo

Dibu 3 tiene un hilo argumental mejor que sus antecesoras. Pero el gran salto está en la animación.

PABLO O. SCHOLZ.
Maravillas de la computación, Dibu tiene un amigo nuevo, Martín, al que conoce chateando. El, como todos menos sus familiares, no pueden creer que el protagonista sea un dibujo, pero allí está Dibu, preparándose para salvar al mundo. Y gracias a la computación, Dibu 3 es la mejor de la serie.

Los marcianos enviaron una esfera explosiva, y hay más viajando hacia la Tierra, en respuesta a los desperdicios nucleares que los terrícolas mandaron al espacio exterior. O sea: estamos ante la amenaza marciana. Y antes de que piensen en Fabio Zerpa, ahí aparece Dibu, el único que puede tripular una nave animada, materializada por computadora, y pedir a los extraterrestres que detengan la explosión.

La nave es creada por el mejor científico del país: que (¿Re?)Doxon tenga que disfrazarse de Mozart para subsistir con las monedas que le dan en la Recoleta es todo un síntoma y una síntesis de la Argentina, aunque escape a los más chicos.

Para quienes seguían a Dibu, los hermanos están convenientemente de campamento (Marcela Kloosterboer, hoy con 19, ya está para otras cosas) y Buji, su hermanita, acompañará a papá, mamá y al abuelo Atilio allí donde haga falta para ayudar al astronauta. O algo así.

La película, recomendable para los más pequeños, tiene un hilo argumental mejor desarrollado que las anteriores, pero el mayor salto se ve en la animación, en especial la 3D. Los marcianos, más que a los imaginados por Tim Burton en ¡Marcianos al ataque!, parecen las Hormiguitaz, de DreamWorks. Esto es: mejoró notablemente el aspecto gráfico, lo que ayuda a hacer más llevadera, si cabe, la historia.

"Estamos en guerra. Lo único que importa es la victoria", se le escucha decir al general (malo) de la película, que tiene oscuras intenciones. Hay un Presidente de la Nación que no se parece a De la Rúa, el primer magistrado cuando se filmó la película, y algunas pinturas de personajes de brocha gorda, pero dentro de lo que se ve, el relato está bien contado y los chicos se divierten. No será como dice Dibu ("Joya"), pero ¿qué más hay que pedir?

DIBU 3
Argentina/2001-2, 80', ATP
Género: Aventuras
Dirección: Raúl Rodríguez Peila
Intérpretes: Germán Kraus, Stella Maris Closas, Alberto Anchart, Paula Siero, Marcelo Alfaro
Salas: Abasto, Belgrano, Los Angeles
Buena

Disponible en: http://old.clarin.com/diario/2002/07/18/c-01101.htm

NOTA 15

Sábado 05 de julio de 1997 | Publicado en edición impresa Diario La Nación

Dibu es de película

El jueves próximo se estrenará el film argentino basado en la serie televisiva "Mi familia es un dibujo", con el pequeño chico pelirrojo como protagonista principal.

Las posibilidades de entrevistar a Dibu son, generosamente, de 0 entre 10 mil. Eso, aun cuando el pequeño personaje pelirrojo sea el principal protagonista de la serie televisiva "Mi familia es un dibujo" y del film "Dibu, la película", que se estrenará el próximo jueves. Y hasta cuando actores, directores y dibujantes, hablen realmente con él.

De todas maneras, más allá de las surrealistas intenciones y situaciones, el pequeño dibujo pelirrojo es el protagonista principal. Es el centro de la historia familiar que se ve por Telefé y que llegará al cine en plenas vacaciones de invierno.

Fuera de la pantalla, la casa donde vive este diminuto personaje es un enorme salón sin divisiones. Pero con muchos habitantes: casi setenta dibujantes que, lápiz y papel en mano, se las ingenian para dar vida al integrante menor de esa familia, mitad real, mitad ficción.

En ese lugar, Dibu aparece repetido casi hasta el hartazgo: en las paredes, en las mesas de trabajo, en el suelo, en las ventanas. Y con distintos gestos y poses: llorando, riendo, moviéndose, durmiendo, como una colección de fotos de las distintas etapas de un bebé recién nacido que estos padres primerizos se empeñan en perpetuar.

Pero siempre sobre papel. Su cara sólo se vuelve más humana en uno de los principales rincones del salón. Allí, como presidiendo la operación que transforma al personaje en un ser animado, está su creador, Rodolfo Mutuverría, que, de tan similar a Dibu, parece una encarnación. Y no lo disimula: el jopo, los ojos y hasta los gestos de este hombre parecen calcados de ese niño travieso de la TV. O más bien al revés, claro.

LA VIDA DETRÁS DEL PAPEL

Sentado detrás de su tablero, Mutuverría comienza el extraño trabajo de creación. Trabajo que después de rebuscados procesos tecnológicos, convierte a Dibu en un actor más que comparte escenas con personas de carne y hueso.

Y aunque hoy casi nadie duda de su existencia, lo cierto es que no siempre fue así. El año último, cuando Telefé le encargó a Mutuverría la creación de un personaje animado, el dibujante apenas pensó en un comercial o en una placa fija de presentación de algún programa.

Por eso, en sus primeros esbozos, Dibu -que en ese entonces se llamaba "Pecas"- no era todo lo tierno y travieso que es ahora, con más de un año de programa al aire y con su debut en el cine. Pero ya se parecía a su padre. Excepto por el color de pelo que Mutuverría eligió especialmente

para darle un toque personal."Si era morocho se iba a confundir con las sombras y no quise hacerlo rubio porque es un color muy trillado", explica Mutuverría a La Nación.

"Dibu es igual a cualquier chico de 7 años. Es tierno, necesita que lo quieran, ama a su familia, le gustan los animales, la computadora y los videojuegos. El peor castigo que puede recibir por no hacer los deberes es que lo dejen sin ver la TV", comenta el dibujante, como un padre orgulloso de su creación.

Y no es para menos. Ese pequeño hijo cabezón pasó de ser apenas un dibujo a convertirse en la figura central de ese grupo humano que componen Germán Kraus, Stella Maris Closas, Alberto Anchart, Juan Vitali, Facundo Espinosa, Marcela Kloosterboer y Andrés Ispani.

En menos de un año, el personaje tuvo que vérselas en las situaciones más inverosímiles, compartiendo su realidad ficticia con la de verdad. "A Dibu le tocó meterse en el agua, hacer karate, bailar el tango, andar en patineta, galopar sobre un perro", enumera Mutuverría como ejemplo de las proezas de Dibu.

Y, con la película, sus apariciones aumentaron. Mientras que en la serie de TV el dibujo apenas comparte cartel unos tres o cuatro minutos, en la película se lleva 25 minutos de actuación. Además, en el film, sale de la casa, cosa que hasta ahora no había hecho nunca: visita el kartódromo para correr una carrera y viaja a San Martín de los Andes para encontrarse con su nueva compañera: Buji.

La nueva integrante de la familia, que una vez presentada en la pantalla grande pasará a la televisión, es una bebé de un año. Rubia sin temor a ser un recurso trillado y hasta un poco torpe todavía, Buji es capaz de perder buena parte de su tiempo en cosas tan femeninas como el maquillaje y el peinado.

DE TAL PALO TAL ASTILLA

Mutuverría, el padre de las dos criaturas, tiene 29 años. Y pese a todos sus reparos para aceptarlo sabe que, al menos Dibu, se le parece hasta en los gestos.

Al principio de su charla, intenta distanciarse con un tímido "yo no busqué que se me parezca"; pero después, resignado, acepta los parentescos sin disimulos. Sobre todo porque a sus costados, y como para recordárselo, hay infinidad de fotos de su hijo predilecto.

"En general, los dibujantes ponen algo de sí en sus creaciones, aunque no lo quieran. Cada uno de los 70 dibujantes pone algo suyo en Dibu. Hay quienes le hacen los ojos más grandes, o la cara más triste, según sus características personales. Pero en el caso de Dibu creo que es una coincidencia. Lo que sí tiene son actitudes mías, como por ejemplo su manera de moverse, o de reaccionar. Y esto se debe a que cuando nos juntamos con los animadores, yo me pongo en la piel del personaje e intento que el filmador de la secuencia interprete lo que le pido. Por ejemplo, si Dibu se tiene que sentar y decir algo, yo me siento y digo cómo lo diría él. Así, yo pongo las expresiones y los gestos que más tarde copian los animadores".

-¿Y en el caso de la Buji?

-En ese caso no. Para hacer a Buji tuve que documentarme un poco para ver cómo se mueven los bebes. El trabajo de animación requiere mucha observación. Tenía que ver no sólo cómo gateaban los niños sino descubrir las actitudes femeninas que va a tener la beba. Por momentos, Mutuverría toma distancia de sus creaciones y habla de ellas como si sólo fueran lo que en definitiva son: dibujos animados. Pero, por momentos, la mayoría, también se aferra a ellos como si habitaran este mundo. Tanto que hasta se emociona cuando cuenta que a Dibu se le ponen los ojos vidriosos porque lo retan. Quizá porque, en su mundo animado, no es tan surrealista eso de convivir y hablar con personajes de la ficción.

TRAVESURAS

"Dibu, la película" será la versión cinematográfica de "Mi familia es un dibujo", la serie que se emite los sábados por Telefé. Sólo que en este caso servirá además para presentar en sociedad a la nueva integrante animada de esta extraña familia mitad ficción mitad real: Buji, una beba de un año y medio que aparecerá casi por arte de magia durante un viaje a San Martín de los Andes.

Dirigida por Carlos Olivieri y Alejandro Stoessel y con guiones de Ricardo Rodríguez, la película contará las nuevas experiencias de la familia con Buji. Pero no desatenderá las travesuras de Dibu, que, esta vez, probará suerte en una carrera de karting, atraído por su padre, que también fue corredor. "Dibu...", producida por Patagonik Film yTelefé, se rodó durante siete semanas en los alrededores de Buenos Aires, en San Martín de los Andes y en los estudios Sonotex. .

Verónica Bonacchi

NOTA 16

CÓMO SE HIZO "BUSCANDO A NEMO"

Notas de producción

© 2003 Buena Vista International

1. La producción

Los creadores de "Toy Story" (Toy Story [Juguetes]), "A Bug's Life" (Bichos. Una aventura en miniatura) y "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) y ganadores de un Oscar® de la Academia se sumergen en un mundo submarino en "Finding Nemo" (Buscando a Nemo), una aventura nueva y burbujeante. La última película de Pixar Animation Studios, presentada por Walt Disney Pictures, narra el divertidísimo e increíble periplo de dos peces: el superprotector Marlin y su curioso hijo Nemo, que se ven obligados a separarse en la Gran Barrera de Coral. Con la ayuda de un simpático pero despistado pez llamado Dory, Marlin se embarca en un peligroso viaje y acaba convirtiéndose en el héroe de una verdadera epopeya cuyo fin es rescatar a su hijo, que ha urdido un descabellado plan para volver a casa sano y salvo.

"Finding Nemo" (Buscando a Nemo) está escrita y dirigida por Andrew Stanton, nominado a un Oscar® de la Academia, que también codirigió el gran éxito de Disney/Pixar de 1988, “A Bug’s Life” (Bichos. Una aventura en miniatura) y fue uno de los guionistas de las cuatro películas anteriores de Disney/Pixar. "Finding Nemo" (Buscando a Nemo) marca un nuevo hito en el arte y la tecnología de la animación por ordenador recreando un asombroso mundo submarino poblado de personajes inolvidables. Lee Unkrich, codirector de “Toy Story 2” (Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga) y “Monsters, Inc.” (Monstruos S.A.) participa de nuevo como codirector y pone su amplia experiencia en el campo de la realización al servicio de este proyecto. La película está producida Graham Walters, un veterano de Pixar, donde lleva nueve años trabajando. Walters colaboró como director de producción en "Toy Story 2" (Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga). Andrew Stanton, Bob Peterson y David Reynolds han escrito el guión de "Finding Nemo" (Buscando a Nemo), inspirado en la historia original de Stanton. El compositor Thomas Newman, que ha recibido múltiples nominaciones a los Premios de la Academia®, debuta en Pixar con "Finding Nemo" (Buscando a Nemo). La banda sonora que ha compuesto es tan emocionante y sofisticada que los realizadores de la película la consideran casi un personaje más de la película.

El productor ejecutivo del proyecto general fue John Lasseter, vicepresidente ejecutivo de Pixar, creativo y ganador de un Premio de la Academia®. Este galardonado realizador ha dirigido “Toy Story” (Toy Story [Juguetes]), “A Bug’s Life” (Bichos. Una aventura en miniatura) y “Toy Story 2” (Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga) y ha participado en calidad de productor ejecutivo en “Monsters, Inc.” (Monstruos S.A.).

Según Lasseter: "Gracias a esta película, Pixar y el arte de la animación generada por ordenador han alcanzado nuevas cotas. Esta película es de una belleza sobrecogedora. Además, incluye elementos de un dramatismo, una emoción y una profundidad muy realista, así como un divertidísimo toque cómico. Tengo cinco hijos, así que me siento muy identificado con la historia. A los realizadores nos encanta que los sentimientos sean sinceros y auténticos. Aunque 'Nemo' es una historia inventada, se inspira en situaciones que al público le resultarán familiares. Por ejemplo, la relación padre-hijo, el primer día de colegio de un niño... son cosas que todo el mundo entiende, a pesar de que la historia trate sobre un pez que vive en un arrecife de coral".

Y añade: "En cuanto a la técnica, hemos llegado a unos límites que jamás se habían alcanzado en Pixar. El simple hecho de animar peces ya resultaba bastante complicado, pero nuestro equipo técnico ha logrado crear un entorno submarino de un encanto y una belleza impresionantes. El mundo submarino real es tan espectacular que ya es un mundo fantástico en sí mismo. El reto al que nos enfrentábamos era que el público entendiera que nuestro océano es una caricatura. Nuestro objetivo era que fueran conscientes de que ese mundo no existe. Sin embargo, aprovechamos todas las fabulosas herramientas que ofrece el campo de la animación generada por ordenador para dotarlo de un aspecto totalmente creíble. Siempre nos marcamos como meta que las cosas sean creíbles, realistas. Para crear un mundo natural y creíble para los personajes, sólo tuvimos que estilizar los diseños, realzar la geometría e intensificar los colores".

Un reparto dotado de un gran talento ayudó a los realizadores a dar forma a Nemo y al resto de los personajes. El aclamado actor, director y comediante Albert Brooks presta su portentosa y divertida voz a Marlin, el pez payaso asustadizo y ligeramente neurótico que es el padre de Nemo. Ellen DeGeneres, la actriz cómica galardonada con un Emmy, nos regala una interpretación vocal fabulosa como la dubitativa voz del siempre optimista cirujano azul Dory. Alexander Gould, de nueve años de edad (que lleva actuando desde los dos años, como por ejemplo, en “Ally McBeal”, “Malcolm in the Middle” y “Boomtown”) es la voz de Nemo, un pez payaso curioso e inteligente.

Barry Humphries (“Dame Edna”), el actor y comediante australiano Eric Bana (“The Hulk” [La Masa]) y el neocelandés Bruce Spence (“Mad Max”) nos deleitan con sus interpretaciones vocales de los tiburones Bruce, Anchor y Chum, respectivamente. El director y guionista Andrew Stanton sigue la corriente y presta su impresionante voz a Crush, la imparable tortuga marina. El actor Geoffrey Rush (“Shine”), galardonado con un Premio de la Academia®, nos ofrece una interpretación vocal de primera categoría como el pelícano que siempre tiene algo que decir. Willem Dafoe (nominado a los Oscar® por “Platoon” y “Shadow of the Vampire" [La sombra del vampiro]) es la voz de Gill, el triste ídolo moro líder del grupo de la pecera que toma al recién llegado Nemo bajo su aleta. Allison Janney (galardonada con un Emmy en tres ocasiones por su papel en "West Wing") realiza una interpretación vocal de cinco "estrellas" como Peach, la prudente estrella de mar. Brad Garrett (ganador de un Emmy por su retrato del desgraciado policía y hermano de Raymond en “Everybody Loves Raymond”) presta su voz a Bloat, un personaje que tiende a hincharse, tanto física como emocionalmente. Stephen Root (“King of the Hill” [El Rey de la colina]) es la voz de Bubbles, el loreto coliamarillo obsesionado con las burbujas. Vicki Lewis (“NewsRadio”) presta su voz a Deb (y Flo), una damisela blanquinegra con una crisis de identidad. El veterano actor de cine y teatro Austin Pendleton ha logrado alcanzar el equilibrio perfecto entre pánico y desesperación con la voz del neurótico Gurgle, un gramma loreto cuyo terror por los gérmenes lo convierte en un verdadero aguafiestas. Joe Ranft, un veterano de Pixar (que ha prestado su voz a Wheezy, el solitario pingüino de juguete con sonido de “Toy Story 2” [Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga] y a Heimlich, la alegre oruga alemana de “A Bug’s Life” [Bichos. Una aventura en miniatura]) añade un nombre más a su lista de personajes memorables con la voz de Jacques, un pesado camarón al que le encanta limpiar.

Desde el punto de vista visual, "Finding Nemo" (Buscando a Nemo) es un auténtico hito por su estética y su vanguardismo. El diseñador de producción Ralph Eggleston (que ganó un Oscar® por su labor como director en el corto de animación de Pixar "For the Birds", además de haber sido el diseñador de producción de "Toy Story" [Toy Story (Juguetes)]), fue el encargado del aspecto y el estilo de la película. El dúo de directores de fotografía formado por Sharon Calahan y Jeremy Lasky también han aportado su grano de arena al aspecto y la emoción del escenario submarino de "Finding Nemo" (Buscando a Nemo) gracias a su innovador enfoque de la iluminación y el diseño. La iluminación que empleó Calahan ha hecho de la película una versión moderna del Technicolor de 3 bandas y ha realzado el efecto submarino con fondos suaves, colores intensos y unos resplandores maravillosos. La habilidad de Lasky para el diseño (los movimientos de la

cámara, los escenarios) fue muy útil para realzar esa sensación de estar bajo el agua. Además, supo aprovechar al máximo las posibilidades dramáticas de la película.

Oren Jacob, Director de Supervisión Técnica, lideró una intensa labor que tenía como objetivo captar el aspecto y las sensaciones que despierta el arrecife de coral orgánico y la inmensidad del océano que sirven de marco de la acción de los personajes. Previamente, Jacob y los magos de la técnica de Pixar (supervisados por Michael Fong) identificaron cinco componentes clave de los entornos submarinos: la iluminación (modelos de iluminación cáustica que baila sobre el fondo del océano y haces de neblina que brillan desde la superficie), partículas (los desechos que siempre hay en el agua), el oleaje y la marea (el movimiento constante que dirige las plantas y la vida acuática), la penumbra (cómo se filtra el color de la luz en la distancia de modo que parece oscura) y los reflejos y refracciones. Si a eso le añadimos burbujas, olas, ondulaciones y ondas, tenemos todos los ingredientes para crear el complejo entorno submarino.

Según Jacob: "Esta película resultó mucho más complicada que 'Monsters Inc.' (Monstruos S.A.) ya que en casi todas las escenas interviene algún tipo de programa de simulación o de movimiento simulado. Esta película supera con creces cualquier otra que hayamos realizado hasta ahora en términos de cosas que ocurren por fotograma. Los elementos fueron mucho más interdependientes y tuvimos que revisarlos constantemente para asegurarnos de que la iluminación y el resto de los elementos tenían el aspecto adecuado".

El productor Graham Walters añade: "Ha sido maravilloso trabajar en 'Finding Nemo' (Buscando a Nemo). Ha superado nuestras expectativas en todas las fases del proceso. Durante la producción, los miembros del equipo asistían a las proyecciones y se quedaban boquiabiertos con lo que veían. El arrecife de coral es especialmente bonito. Parece como si alguien se hubiera introducido en la mente de Ralph Eggleston y hubiera trasladado sus ideas a la pantalla. Andrew es un director magnífico. Siente un gran respeto por los espectadores, nunca los subestima. Siempre intenta que los proyectos de Pixar aprovechen al máximo el lenguaje cinematográfico y superen los límites del medio. Lee Unkrich le fue de mucha ayuda a la hora de trasladar a la pantalla la película que tenía en mente".

La producción de "Finding Nemo" (Buscando a Nemo) comenzó en enero de 2000, cuando el equipo quedó constituido por un máximo de 180 personas. Toda la animación se realizó en Pixar Animation Studios, una vanguardista instalación situada en Emeryville (California).

2. Las voces en castellano

Cuando el equipo de Buena Vista en España se planteó quien podía hacer las voces en castellano hubo unanimidad para la voz de Dory, el desmemoriado pez con la voz de Ellen Degeneres en la versión original: Anabel Alonso, que como la actriz americana tiene un papel en un telecomedia (Siete vidas) en el que representa a una chica insegura que cambia de opinión mil veces en un mismo capítulo. Anabel dio el punto de comicidad y ternura que requería el personaje.

Otros compañeros suyos de Siete Vidas también participaron en el doblaje: Blanca Portillo presta su voz a Peach, la estrella de mar de la pecera del dentista. Peach es una cotilla, que, pegada a la pared de la pecera, diagnostica a los pacientes del dentista con tanta precisión como él mismo. Santi Rodríguez “el frutero” pone la voz de Chum, un tiburón Mako que está en un grupo de autoayuda para dejar de comer peces y hacerse vegetariano. Javier Gurruchaga es el cabecilla de este grupo de autoayuda, el Gran Blanco Bruce. Bruce sólo quiere ser tu amigo, creéle…

Manel Fuentes es Nigel, un pelicano que se pasa las horas muertas en la ventana de la consulta del dentista diagnosticando problemas bucales. La voz original de este personaje es la de Geoffrey Rush. Ramón Langa presta su voz Gill, un pez de la especie Idolo Moro, que es el lider de la pecera del dentista. Willem Dafoe es su voz original.

3. La historia

La vida en la Gran Barrera de Coral está repleta de peligros para un diminuto pez payaso. Por eso, a Marlin, un padre viudo decidido a proteger a Nemo, su único hijo, el miedo y la ansiedad no lo abandonan ni un solo instante. Pero ha llegado la hora de que Nemo abandone el protector refugio de su casa en una anémona marina para ir por primera vez al colegio. Marlin lo acompaña hecho un manojo de nervios y no puede evitar vigilar todos sus movimientos. Pero Nemo desobedece a su padre y se escapa de la inmensa barrera coralina para explorar un bote que ha despertado su curiosidad. De repente, un submarinista lo atrapa mientras Marlin observa impotente.

Pero Marlin deja a un lado la desesperación que siente y se lanza a una búsqueda frenética para encontrar a su hijo. Cuando pasa por el colegio de peces, choca con Dory, una servicial pez cirujano azul que se ofrece a ayudarle. El único problema es que Dory tiene muy mala memoria y se olvida enseguida de las cosas. Esta extraña pareja acuática se lanza a una misión imposible.

Mientras tanto, Nemo ha acabado en la pecera de la consulta de un dentista con vistas al Puerto de Sidney, que es el hogar de un variopinto grupo de personajes. El líder es un pez ídolo moro llamado Gill. Gill también vino del océano, donde sueña con regresar algún día. Sus otros compañeros de pecera son: una estrella de mar llamada Peach; un temperamental pez globo llamado Bloat; Bubbles, un loreto coliamarillo obsesionado con las burbujas; un gramma loreto germenófobo llamado Gurgle; Jacques, un camarón obsesionado con la limpieza; y Deb, una damisela blanquinegra que cree que el reflejo en el cristal de la pecera es Flo, su hermana gemela. Nemo es admitido oficialmente en el grupo y consigue que Gill recupere su antiguo deseo de escapar.

Marlin y Dory llegan enseguida a aguas peligrosas y tienen que enfrentarse a grandes obstáculos como un trío de tiburones (inmersos en un "programa de auto-ayuda" para cambiar su imagen de máquinas devoradoras sin inteligencia); un rape hipnotizador y mortal; y un campo minado de medusas. En su camino hacia el Puerto de Sidney, el dúo también se cruza con una ballena azul, practica el surf en la Corriente de Australia del Este (EAC) con una marchosa manada de tortugas marinas y repele el ataque de unas feroces gaviotas. Sus aventuras se convierten en leyendas y tanto las aves como los peces hablan sin cesar de esta extraordinaria pareja. La noticia del heroico pez payaso que está atravesando el océano en busca de su hijo también llega a la pecera de Nemo.

A Nemo le sorprende y le emociona oír que su padre lo está buscando. Animado por Gill y motivado por las ganas de volver con su padre, Nemo urde un arriesgado plan para escapar. Pero el tiempo se acaba; Nemo es la próxima víctima de Darla, la traviesa sobrina del dentista (una máquina de destrucción a la que le gusta sacudir a los peces hasta dejarlos exhaustos panza arriba).

Cuando llegan al Puerto de Sidney, Marlin y Dory consiguen la inestimable ayuda de Nigel, un amistoso pelícano que también ha oído hablar de las aventuras del valiente pez payaso que busca a su hijo. El tiempo se acaba y la situación se complica mientras padre e hijo intentan salvar el océano que los separa.

4. El origen del proyecto

La historia de "Finding Nemo" (Buscando a Nemo) fue muy personal para el director y guionista Andrew Stanton, ya que la escribió inspirándose en una serie de acontecimientos de su propia vida. En 1992 visitó el Mundo Marino y fue entonces cuando empezó a considerar las impresionantes posibilidades de captar el mundo submarino mediante las técnicas de la animación generada por ordenador. Esto ocurrió tres años antes de que se estrenara "Toy Story" (Toy Story [Juguetes]), pero Stanton ya estaba fascinado con la perspectiva de crear un entorno tan inmenso. La otra pieza del puzzle la pusieron sus recuerdos de la pecera que había en la consulta del dentista a la que iba cuando era niño. Todavía se acuerda de cómo deseaba ir al dentista sólo para poder contemplar la pecera. Stanton recuerda que pensaba: "Qué lugar más extraño para un pez del océano. ¿No echarán de menos su casa? ¿Habrán intentando escapar y volver al océano?".

Por último, su relación con su hijo también tuvo mucho que ver. Stanton nos lo cuenta: "Recuerdo un día que llevé al parque a mi hijo cuando tenía cinco años. Había estado trabajando muchas horas y me sentía culpable por no haber pasado más tiempo con él. Sin embargo, reprimí ese sentimiento aunque no podía dejar de pensar en cuánto lo había echado de menos. Pero seguí caminando y diciendo: 'No toques eso. No hagas eso. Te vas a caer'. Pero dentro de mi cabeza oía una vocecita que me decía: 'Estás desaprovechando el tiempo que estás pasando con tu hijo'. Me obsesioné con la idea de que el miedo te puede impedir ser un buen padre. Cuando hice ese descubrimiento, todas las piezas encajaron y pude completar la historia de 'Finding Nemo' (Buscando a Nemo)".

El siguiente paso fue plantear la historia a su mentor y colega John Lasseter. Stanton se equipó con una multitud de elementos visuales y se subió a la palestra decidido a vender su historia. Una hora después, un agotado Stanton le pidió a Lasseter su opinión. Lasseter respondió: "Me has dejado con la boca abierta".

Lasseter lo recuerda: "Recuerdo que cuando estábamos trabajando en 'A Bug's Life' (Bichos. Una aventura en miniatura) Andrew tenía encima de la mesa un boceto que había hecho de dos pececillos nadando al lado de una ballena gigantesca. Me gustó mucho. Me dijo que era una idea que lleva un tiempo rondándole por la cabeza pero no volví a escuchar nada al respecto hasta el día que me planteó la historia de 'Finding Nemo' (Buscando a Nemo). Llevo buceando desde 1980, me encanta el mundo submarino. En cuanto me expuso su idea supe que iba a quedar fantástica en la pantalla. En Pixar, estamos muy orgullosos de nuestra capacidad para adecuar las historias al medio cinematográfico. En cuanto pronunció las palabras 'pez' y 'submarino' supe que la película iba a ser un éxito".

"Me emocionaba la idea de contar una historia en la que el protagonista es el padre", reconoce Stanton. Y continúa diciendo: "Creo que nunca he considerado una película de animación desde esa perspectiva. De repente, sentí muchas ganas de ponerme a escribir porque sabía que podía contar esa historia. También me di cuenta de que el océano es una metáfora magnífica de la vida. Es el lugar más aterrador e intrigante que existe en el mundo porque puedes encontrar cualquier cosa. Cosas buenas y cosas malas. Me encantaba jugar con ese tema y hablar de un padre al que el miedo impide comportarse como un buen padre. Tiene que superarlo y convertirse en un padre mejor. Además, está en medio del océano y tiene que afrontar todos los peligros a los que nunca ha querido enfrentarse. Por eso, me pareció que sería una oportunidad única para divertirnos y al mismo tiempo tratar temas importantes".

Y añade: "Mi padre me dio unos consejos muy útiles al respecto. Me dijo: 'Lo más difícil es decidir entre ser padre o amigo de tus hijos. Sólo puedes elegir uno de los papeles. Es una disyuntiva a lo

que nos enfrentamos toda la vida y me apasionaba la idea de tratarla en la película. En Pixar me consideran el cínico del grupo. Soy el que siempre señala que algo es demasiado sentimental o sensiblero. Y, sin embargo, probablemente soy el romántico más incorregible de todos si los sentimientos son de verdad. Me encantaba la ida de narrar la historia del amor que existe entre padre e hijo. Los padres y los hijos siempre están peleando".

5. De pesca: Los animadores de Pixar se inspirarion en los actores vocales, en un experto en peces y en una pecera

El equipo de animadores de Pixar ha tenido que animar juguetes, bichos y monstruos, pero "Finding Nemo" (Buscando a Nemo) ha sido la tarea más ardua a la que se han enfrentado hasta la fecha. Visitaron acuarios, practicaron submarinismo en Monterrey y Hawai y pasaron horas estudiando lo pecera de 95 litros que montaron en el estudio de Pixar. Además, un ictiólogo acudió al estudio para impartirles conferencias y ayudarles a captar el ritmo del océano.

En busca de inspiración, los animadores también vieron algunos de los clásicos de Disney que incluyen escenas submarinas, como “Pinocchio” (Pinocho), “The Sword in the Stone” (Merlín el Encantador), “Bedknobs and Broomsticks” (La bruja novata) y “The Little Mermaid” (La Sirenita). Pero "Bambi" fue la que más les impresionó por su retrato de la vida animal.

Stanton nos lo explica: "Volvimos sobre Bambi una y otra vez por el realismo que los realizadores consiguieron aportar a los movimientos y capacidades psicomotrices de los animales. Ese fue su punto de partida y lograron que la película fuera enormemente expresiva, dinámica y amena. Queríamos que nuestros personajes se desplazaran de forma similar a los de 'Bambi'. Enfocamos la película como si se tratara de 'Bambi' pero en versión acuática".

El supervisor de animación Dylan Brown, que lleva ocho años trabajando en Pixar, y sus dos directores de animación, Alan Barillaro y Mark Walsh, fueron los responsable de dirigir al equipo de animación, que fluctuaba entre los 28 y los 50 años. El elenco de personajes también era muy variado, desde el diminuto camarón Jacques a la gigantesca ballena azul, por lo que el equipo tuvo que informarse sobre la locomoción de los peces para encontrar el modo de hacer que se comportaran de forma creíble a pesar de no tener ni brazos ni piernas.

Brown nos lo cuenta: "Cada película plantea sus propios desafíos, así que lo primero que hacemos es descubrirlos y solucionarlos. El reparto de 'Nemo' estaba formado por peces sin piernas ni brazos. Como no tienen los miembros de los seres humanos, sus siluetas no son definidas, así que tuvimos que inventar toda una nueva serie de trucos. Al principio, resultó muy complicado y frustrante. Empezamos analizando las características más peculiares de los peces. Nos centramos en la cara y en afinar la articulación facial. No queríamos que parecieran cabezas clavadas en un palo, como en los sketches de los Monty Python. La cara tenía que convertirse en el vehículo de todo el lenguaje corporal. Un personaje humano puede girar la cabeza para mirar, pero un pez sólo puede girarla ligeramente, porque todo su cuerpo se desplaza con ella".

Y continúa: "Otro de los factores clave fue el ritmo. Personajes como Buzz, Woody y Sulley están supeditados a la gravedad terrestre. Sin embargo, un pez puede recorrer un metro en un abrir y cerrar de ojos. Pestañeas y el pez ha desaparecido. Nos preguntábamos cómo lo lograban, así que estudiamos sus movimientos en vídeo. Lo pasamos a cámara lenta y así fue como lo averiguamos. Logramos un ritmo muy bien definido y aprendimos a hacer que nuestros peces se desplazaran en un fotograma o dos. Intentamos que los movimientos de los peces fueran naturales. Al insertar elementos como movimientos rápidos y transiciones de un lugar a otro que ocupan un fotograma, los personajes resultan más creíbles”.

En el pasado, se pedía a los animadores que "anclaran a los personajes en la tierra" y evitaran que "flotaran". En "Finding Nemo" (Buscando a Nemo), tuvieron que hacer justo lo contrario: que pareciera que flotan, pero en el agua, no en el aire.

"Resultó muy divertido tener que inventar toda una serie de gestos y formas de comunicación nuevas. Fue todo un reto. Bajo el agua no hay gravedad, así que descubrimos que cuando un personaje gesticula, tiende a desplazarse un poco más. Muchos gestos propios de los humanos se pueden hacer tan sólo con los ojos y los movimientos de la cara. Me dediqué a observar mi cara en un espejo, imaginando que tenía cola", reconoce Alan Barillaro.

"Lo primero que hizo Andrew fue sentarse con nosotros frente a la pecera y contarnos la historia. Nos explicó que teníamos que captar la magia del mundo submarino desde la perspectiva de un pez payaso e imaginarlo recorriendo el inmenso océano y cruzándose con ballenas, tortugas, medusas, etc. Teníamos que acercarnos a ese pececillo e imaginar lo difícil que tuvo que ser para él”.

Para garantizar que los personajes podían realizar todas las expresiones y movimientos necesarios, los jefes de animación se pusieron en contacto con los maquetadores digitales y los montadores del departamento de personajes y trabajaron como sus "colegas de animación". Gracias a los datos de primera mano que les proporcionaron los animadores, los directores técnicos crearon herramientas y controles (denominados "avars") nuevos y mejores que le permitieron mejorar la interpretación general de los personajes.

Brian Green, el supervisor de personajes generados por ordenador nos lo explica: “Fue la primera vez que Pixar ha contado con un departamento de personajes. Hemos podido atender mejor las necesidades de los animadores. Tu colega de animación te daba un dibujo y te decía: 'para la interpretación, necesito que se parezca más a esto'. Y nosotros nos poníamos manos a la obra y lo adecuábamos a lo que nos pedía. Así que entablamos una relación muy estrecha con ellos. Para algunos personajes también creamos movimientos automáticos. Nuestro objetivo era automatizarlo lo más posible, como el movimiento de suspensión de algunos personajes, para que los animadores pudieran centrarse en la interpretación”.

Adam Summers, un reputado catedrático del departamento de Ecología y Evolución de las Especies de la Universidad de California en Irvine se encargó de poner al día a los animadores sobre el comportamiento y la locomoción de los peces.

Summers nos explica: "Soy lo que se llama un biomecánico o experto en morfología funcional. Mi especialidad es aplicar los principios de la ingeniería a cómo se mueven y comen los peces. Me pidieron que diera al personal de Pixar unas cuantas conferencias sobre las formas y los colores de los peces y, al final, terminé impartiéndole una clase de ictiología de nivel de licenciado. Impartí doce conferencias como mínimo. Fue una experiencia muy gratificante porque me di cuenta que les gusta su trabajo tanto como a mí el mío. Su curiosidad no tenía límites. Son, con mucho, los mejores estudiantes que jamás he tenido. Al final de las conferencias, me hacían preguntas que no sabía responder.

Recuerdo que en una ocasión estaba hablando con el diseñador de personajes Ricky Nierva sobre uno de los personajes y me preguntó dónde tienen las cejas los peces. Le contesté que los peces no tienen cejas. No tienen ningún músculo facial, salvo los de la mandíbula. Y Rickie replicó: 'Adam, los peces no hablan pero que en la película sí van a hacerlo. Así que vamos a tener que tomarnos algunas licencias artísticas”.

Uno de los puntos clave para que los diseñadores y animadores de personajes comprendieran el sistema locomotriz de los peces era explicar la diferencia entre peces de aleta y remadores. Los peces payaso son remadores, se impulsan moviendo las aletas pectorales de forma horizontal. Para alcanzar grandes velocidades, inclinan todo el cuerpo. En cambio, los cirujanos azules, como Dory, son peces de aleta, es decir, se impulsan moviendo las aletas arriba y abajo y apenas inclinan el cuerpo. En consecuencia, los movimientos del padre eran más fluidos y ágiles que los de Dory, que tiene que aletear frenéticamente.

Y añade: "En la mayoría de las películas de animación sobre peces, los personajes se desplazan sin ningún sistema propulsor aparente. Es una verdadera ofensa para la vista. No hace falta ser ictiólogo para saber que así es imposible moverse. Es como ver a un caballo trotar sin mover las patas. En 'Nemo', si un pez se mueve, sus aletas también. Los personajes desprenden una sensación cinética que te hace ver que están bajo el agua. No están flotando en el aire. Cuando mueven las aletas, se nota en todo su cuerpo. Han logrado que se note la diferencia entre vivir en un fluido incomprimible como el agua y un fluido comprimible como el aire. Me quedé de piedra. Son unos profesionales fantásticos, ha sido un placer trabajar con ellos. Además, me lo he pasado en grande".

El punto de partida de cualquier interpretación de calidad es un buen elenco de actores vocales, y en la versión original de "Finding Nemo" (Buscando a Nemo), los realizadores contaron con algunos de los mejores.

Según afirma Andrew Stanton: "Albert Brooks es algo más que una voz, es un personaje en sí mismo. Siempre sabe cómo sacarle el máximo provecho al elemento de diversión que hay en todas las situaciones. Incluso cuando no le pedíamos que fuera gracioso, el sabía cómo dar un sutil toque divertido. En las sesiones de grabación, aportaba constantemente sus propias ideas que siempre eran valiosas. Nos dimos cuenta enseguida que era mejor darle total libertad desde el principio al final. No queríamos interrumpir su desbordante energía creativa. Se le ocurrían ideas constantemente. Es un trabajador incansable y terriblemente perfeccionista”.

“Desde el principio, queríamos a Ellen DeGeneres para el papel”, añade Stanton. “Incluso antes de que el personaje fuera bautizado con el nombre de Dory, sabía que necesitábamos a un personaje que ayudara al padre a encontrar a su hijo. Y una noche, mientras estaba reflexionando sobre este personaje, mi mujer estaba viendo el programa de Ellen en la televisión, y oí cómo cambiaba de opinión cinco veces antes de terminar una frase. Normalmente, no me gusta escribir especialmente para un actor, pero me pareció que hacían tan buena pareja que decidí seguir mi instinto y confiar en que todo saliera bien. Llamé a Ellen para ver si estaría interesada en poner su voz. Le dije que había escrito el papel pensando en ella y que iba a tener un buen problema si lo rechazaba. Estuvo absolutamente encantadora y me dijo: 'Bueno, entonces es mejor que acepte' Aportó una maravillosa dulzura y amabilidad al personaje, además de un toque de ritmo y extravagancia. Tanto ella como Albert tienen una forma de decir las cosas que es absolutamente personal".

"Alexander Gould dio un toque sincero e inocente a la voz de Nemo", recuerda Stanton. Y añade: "Puede parecer increíble, pero muchos niños tienen ideas preconcebidas sobre lo que es un buen actor. Alex sonaba absolutamente real y comprendía perfectamente todas las indicaciones que le dábamos. Tuvimos mucha suerte con él".

6. Logros técnicos en un nuevo hito en el mundo de la animación generada por ordenador

El agua ha sido siempre una de cosas más difíciles y caras de crear por ordenador. Como la mayor parte de "Finding Nemo" (Buscando a Nemo) se desarrolla bajo el agua, el equipo técnico tuvo que descubrir la forma de satisfacer las condiciones que imponía la producción y solventar los problemas con los que otros habían tropezado anteriormente. El director técnico Oren Jacobs fue el encargado de dirigir el equipo y dar a Stanton y su equipo lo que querían.

"Nuestro punto de partida fue ver muchas películas con escenas submarinas y analizar qué era lo que les hacía parecer submarinas", nos explica Stanton. "¿Por qué daba la sensación que no estaban en el aire? Fue como observar una tarta e intentar descubrir cómo la cocinaron descomponiéndola en todos sus ingredientes. Al final, nos quedamos con una lista de cinco elementos que sugieren un entorno submarino: iluminación, partículas, oleaje y marea , penumbra y reflejos y refracciones".

"Ya sabíamos que la historia trataba de unos peces que vivían en un arrecife de coral incluso antes de que el guión estuviera terminado. Esa información bastó para que el equipo técnico comenzara a crear herramientas para lograr que el agua se moviera hacia adelante y hacia atrás. Los arrecifes de coral son seres orgánicos, no es un plató estático como el marco de la puerta de 'Monsters, Inc.' (Monstruos S.A.). Previamente, practicamos submarinismo en Hawai con algunos de los actores principales de la película. Después, vimos todos los vídeos de Jacques Cousteau, National Geographic y Planeta Azul que pudimos encontrar. También analizamos todas y cada una de las películas con escenas submarinas, como 'Jaws' (Tiburón), 'The Abyss' (Abyss) y 'The Perfect Storm' (La tormenta perfecta) para ver qué elementos habían decidido caricaturizar los realizadores. Confeccionamos lo que creíamos que esperaba el público del agua y desarrollamos nuestras propias medidas y proporciones".

Jacob coordinó seis equipos técnicos especializados en los distintos componentes y entornos que aparecen en la película. La Unidad del Océano se encargó de escenas como la del colegio de peces luna, que forman distintos objetos (una flecha, una langosta, un bote, etc.), la persecución del rape y la cabalgada de la tortuga en la Corriente del Este de Australia. Sin embargo, la escena más compleja e impresionante que creó esta unidad fue la del campo de medusas. En este rico y colorido escenario, Marlin y Dory se encuentran inmersos en un peligroso campo de medusas rosas mortales que no para de crecer.

Forsell nos lo describe: "En este escena hay miles de medusas. Elaboramos una a modo de maqueta y nos centramos en aportarle densidad. Para ello, tuvimos que realizar un simulacro con el grupo que controlaba los movimientos de los tentáculos para ver con cuánta rapidez y en qué dirección nadan. Contábamos con un material de referencia magnífico y nos centramos especialmente en una especie del arrecife de Palau que encontramos en el Acuario de Monterrey. David Batte compuso todo un sistema de sombras para el que inventamos el término 'Transborrosidad'. La transparencia es como una ventana, se puede ver a través de ella. La translucidez es como una cortina de plástico, permite que pase la luz pero no se puede ver a través de ella. La 'transborrosidad' es como la mampara de una bañera, se puede ver a través de ella, pero todo aparece distorsionado y borroso”.

David Eisenmann y su equipo de la Unidad del Arrecife se enfrentaron al desafío de crear una versión caricaturizada del arrecife de coral que se adecuara a la historia. Fueron los encargados de las ricas y vibrantes escenas de apertura de la película y de construir la casa-anémona de Marlin y Nemo.

"Partimos de un enfoque realista", nos explica. "Eso fue relativamente fácil, pero Andrew y Ralph [Eggleston] opinaban que era demasiado recargado y que distraería a los espectadores. Estaba

repleto de cosas. Empezamos a simplificarlo para que los personajes pudieran actuar sobre el fondo. Establecimos qué cosas deberíamos crear y con cuántas variaciones. El director quería que se moviera un 30% de lo que se ve en la pantalla, para que diera la sensación de estar bajo el agua. Por eso, en las escenas del arrecife, tuvimos que simular que las esponjas, el musgo, las algas y otras especies vegetales se movían”.

"En lugar de crear un plató de arrecife y desplazar la cámara a su alrededor, David y la Unidad del Arrecife elaboraron un sistema impresionante para construir el arrecife toma a toma", nos cuenta el productor Walters. "Disponían de un muestrario completo de corales, plantas acuáticas, etc. que combinaban de formas diferentes y les permitía esculpir a medida cada toma en función de las necesidades de la historia. Hicieron un trabajo impresionante".

La Unidad de los Tiburones/Sidney, a las órdenes de Steve May, continuó donde ellos terminaron. Este equipo se encargó de un amplio abanico de escenas en distintas localizaciones, incluido el plató submarino en el que se conocen los tiburones, la escena de la red de pesca con miles de peces y la de la ballena azul, así como todas las tomas del Puerto de Sidney, desde la dársena a la planta del agua de las alcantarillas.

May nos lo explica: "Se supone que un submarino es como una casa encantada. Tiene que ser tenebroso y fantasmal. Hay casi cien minas rodeándolo y tuvimos que trabajar duro para cubrirlas con musgo y hacer que se movieran al ritmo del oleaje y de las mareas del océano. Se supone que uno debe sentirse atrapado dentro de un submarino. Está repleto de mandos, válvulas y tuberías. Disponíamos de nuestro propio equipo de diseño y maquetación digital, así que no tardamos demasiado en construir y equipar el submarino. Sabíamos que tendríamos que construir las piezas a medida".

Uno de los mayores retos a los que se enfrentaron May y su equipo fue simular agua salpicando en el interior de la ballena azul. "En Pixar no habíamos creado nunca salpicaduras de agua", aclara May. "Tuvimos que descubrir el modo de crear agua en tres dimensiones, desarrollar el software y las técnicas para realizar simulacros y poder recrear el movimiento del agua en el ordenador y conseguir que tuviera un aspecto realista. Y durante todo el tiempo, la ballena sigue nadando y subiendo y bajando. El agua tenía que saltar y salpicar por todas partes mientras la gigantesca lengua de la ballena sacaba del agua a Marlin y Dory. En esa escena, la dinámica del agua era completamente distinta de la de las escenas submarinas. Teníamos que tratar el agua a gran escala, frente al comportamiento de los peces, que está repleto de detalles. Estos dos niveles de resolución diferentes fueron muy difíciles de combinar. Sin embargo, lo más complicado fue la iluminación. Teníamos que iluminar todo el plató porque estaba repleto de flora, fauna y agua moviéndose constantemente”.

Jesse Hollander y la Unidad de la Pecera se encargaron de la iluminación, las maquetas, las sombras y la producción de la consulta y la pecera del dentista. El simple hecho de construir la pecera ya fue todo un reto. Además, estaban los reflejos y las refracciones, pero este equipo estaba lleno de recursos. También construyeron varias de las piezas de los platós, como el equipo dental, los bustos tribales, el volcán y las casi 120.000 piedrecillas del fondo de la pecera. Han realizado una labor impresionante por lo que se refiere al acabado digital de la ropa, el pelo y la piel humana.

"Una de las cosas más importantes que nuestra unidad tuvo que crear fueron los reflejos y refracciones de la pecera", recuerda Hollander. "Nuestro punto de partida fue la ciencia física, lo que le ocurre a la luz cuando penetra, no en el agua, sino en una caja de cristal llena de agua. Para ello tuvimos que crear el cristal, después el agua y, a continuación, introducir el agua en el

cristal, todo ello por ordenador. Pero no bastaba con conocer las leyes físicas, además teníamos que controlarlas. La mayor parte de las veces, logramos el efecto que buscábamos descentrando la cámara. En algunos ángulos del interior de la pecera, se produce lo que se denomina TIR (Reflejo Interno Total), es decir, que el cristal se convierte en un espejo perfecto. Y lo aprovechamos para los personajes de Deb y Flo. En otros ángulos, desde la pecera se veían imágenes dobles. Utilizamos reflejos siempre que estamos dentro de la pecera. Es decir, se convirtieron en un elemento selectivo, sólo los usábamos cuando era necesario".

Al igual que en todas las películas de Pixar, los detalles son fundamentales. Hollander nos lo cuenta: "Por lo que se refiere a los objetos de la pecera, intentamos darles ese aspecto barato y kitch de Las Vegas, es decir, mucho plástico barato de colores. Nos costó mucho elaborar los moldes falsos de las líneas y los reflejos de los objetos de plástico”.

Otra pieza clave de los avances técnicos que se han logrado en esta película fue Michael Lorenzen, que supervisó al equipo de animadores y técnicos de la Unidad de Bancos de Peces. Esta unidad se encargó de las espectaculares escenas con decenas de miles de peces. También crearon las 200 tortugas de la escena de la cabalgada surfista de la tortuga.

Jacob concluye: "De lo que más orgulloso me siento de 'Nemo' es que fuimos capaces de alcanzar un nivel en el que el director se pudo centrar en los aspectos de realización de la película porque no tenía que preocuparse de las limitaciones o de los problemas técnicos. Además, les proporcionamos las maquetas a los animadores con gran velocidad, a veces incluso en tiempo real. Ese es otro de los hitos que hemos marcado. En general, redujimos el tiempo de elaboración de cada fotograma y conseguimos la riqueza visual que quería el director dentro del calendario y del presupuesto establecidos".

7. El aspecto y el estilo de "Nemo": Diseño de producción y dirección de fotografía

Ralph Eggleston supervisó el diseño de producción de "Finding Nemo" (Buscando a Nemo). Eggleston es un veterano miembro de Pixar que ha participado en "Toy Story" (Toy Story [Juguetes]) y ha dirigido el cortometraje del Estudio "For the Birds", que fue galardonado con un Oscar®. Para prepararse, Eggleston practicó buceo y visitó el Puerto de Sidney para estudiar tanto el paisaje terrestre como el marino. Los dos directores de fotografía -Sharon Calahan y Jeremy Lasky- se encargaron de la iluminación y el diseño, respectivamente y contribuyeron a conseguir la imagen que Stanton tenía de la película en la pantalla.

"La música, el color y la iluminación son un factor clave en todas las escenas", declara John Lasseter. Y añade: "En 'Nemo', la iluminación y el color están siempre al servicio de la historia. Ralph Eggleston es un maestro de la iluminación y Sharon Calahan sabe perfectamente cómo trasladar las emociones a la pantalla".

Eggleston continúa diciendo: "Una de las decisiones más importantes que tuvimos que tomar fue hasta qué punto había que caricaturizar la realidad. Para empezar, los peces siempre aparecen caricaturizados. Además, Andrew tenía muy claro que no quería exagerar la caricatura de los personajes. Al final, lo enfocamos desde la perspectiva contraria, y adecuamos el mundo a la naturaleza caricaturizada de los peces. Si hubiéramos situado a los peces en un entorno casi real, no habría funcionado. Los personajes y su entorno tenían que mostrar un estilo similar”.

Y añade: "Una de nuestras prioridades principales era que los peces resultaran atractivos. Nuestro objetivo era que el público se enamorara de los personajes, a pesar de que los peces son unos seres pequeños y cubiertos de escamas. Una de las maneras de hacerlos más interesantes

era dándoles luminosidad. Al final, creamos tres tipos de peces: gelatinosos, aterciopelados y metálicos. Los gelatinosos, entre los que se cuentan Marlin y Nemo, son compactos y cálidos. Empleamos luces de fondo y de contorno para aumentar su atractivo y realzar las escamas de la superficie. Los aterciopelados, como Dory, presentan una textura suave. Los metálicos son los típicos peces con escamas. Este fue el tipo de pez que utilizamos para la escuela de peces".

Tanto a Eggleston como a Calahan les fascinan las películas en technicolor suaves y luminosas de los años cuarenta y, en numerosas ocasiones, habían hablado de la posibilidad de crear una película de animación generada por ordenador con el aspecto de los largometrajes de aquella época. Con "Nemo" hicieron su sueño realidad. El plató submarino se prestaba a fondos suaves y a personajes con un aura luminoso.

Eggleston nos lo explica: "'Nemo' no tiene el aspecto de una película en Technicolor de tres bandas, sino que es una versión moderna de esa técnica. 'Bambi' fue otra de nuestras fuentes de inspiración. Es una película muy impresionista. Las cosas se desprenden del fondo y los espectadores se centran en los personajes. Ese es el enfoque que hemos adoptado. La película comienza en un arrecife de coral que es como el Jardín del Edén. A partir de ese momento, los fondos submarinos son cada vez más impresionistas y, al final, se reducen a un fondo montañoso o arenoso”.

Calahan considera que "Finding Nemo" (Buscando a Nemo) es la película más complicada que ha hecho Pixar, incluso desde el punto de vista de la iluminación: "Una parte considerable de nuestro trabajo era crear entornos submarinos creíbles. No olvidemos que en la película aparecen distintos tipos de agua, como agua transparente, agua oscura e incluso el agua de una pecera. Tuvimos que descubrir los elementos comunes a todos los tipos de agua para que fueran coherentes desde el punto de vista del estilo".

Calahan opina que Stanton "tiene un ojo magnífico para las formas y los diseños. Para él, los diseños y los elementos gráficos son fundamentales y todo gira en torno a ellos. Y eso es fantástico porque nos proporciona una estructura visual de la película perfectamente definida. Además, resulta muy divertido trabajar con él porque le encanta arriesgarse y hacer experimentos. Andrew también hizo hincapié en la forma en la que la iluminación podía realzar el contenido emocional de la película".

Al final, el equipo técnico de Pixar superó incluso sus propias expectativas. "El aspecto del arrecife de coral en la gran pantalla es sencillamente sorprendente", afirma Eggleston. "Cada pieza de coral está iluminada desde atrás. Todo el plató es como una joya en el fondo del mar. Estaba seguro de que la película iba a quedar estupenda, pero nunca imaginé que fuera a tener un aspecto tan increíble. Fui la tercera persona que se incorporó al proyecto, así que he formado parte del proceso técnico desde el principio y todavía me pregunto cómo hemos logrado una película tan magnífica".

8. Los sonidos de "Buscando a Nemo", la banda sonora de Thomas Newman y los mágicos efectos de sonido de Gary Rydstom

La música y los efectos sonoros desempeñan un papel fundamental en cualquier película y los realizadores de Pixar siempre han sacado el máximo partido posible a estos elementos. En "Finding Nemo" (Buscando a Nemo), Andrew Stanton tuvo la oportunidad de colaborar por primera vez con el compositor Thomas Newman y de volver a trabajar una vez más con el diseñador de sonido Gary Rydstrom, que cuenta en su haber con varios Oscar®.

Newman, que ha recibido cinco nominaciones a los Oscar® y que ha ganado el Premio Emmy por el tema de "Six Feet Under", fue una de las piezas clave de "Finding Nemo" (Buscando a Nemo) incluso antes de incorporarse al proyecto. Stanton escribió el guión de la película mientras escuchaba las bandas sonoras de Thomas Newman en sus cascos. Durante la etapa de montaje, la música de Newman se utilizó todo lo posible en la pista de prueba.

El codirector Lee Unkrich describe la música que ha compuesto Newman para "Nemo" como una banda sonora orquestal y sensual que incluye una instrumentación muy peculiar e interesante. Es una música bastante sorprendente. A veces no se reconocen algunos sonidos. Le gustan mucho las superposiciones. Solía reunía a un grupo de músicos aparte de la sesión de la orquesta y les hacía tocar percusiones e instrumentos distintos. Después, los incorporaba a la música que había grabado la orquesta en el estudio de sonido.

"Trabajar con él ha sido un verdadero placer. Era como si formara parte de Pixar", añade Unkrich. "Le concedimos toda la libertad posible. Ha sido un colaborador fabuloso y nos ha ayudado en todo lo que ha podido. Era consciente de lo mucho que estábamos trabajando y quería que la película fuera maravillosa. Es la primera gran película de acción para la que ha compuesto la banda sonora. Muchas veces, su música tiene un toque de humor negro".

El productor Walters está de acuerdo: "Thomas tocaba cualquier cosa que le pidiéramos en el teclado que tiene en su casa. Al final de la producción, íbamos a su casa una vez a la semana como mínimo y escuchábamos toda la música que había compuesto en su estudio. Fue una experiencia fantástica. Cuando llegó la hora de grabar, ya habíamos escuchado toda la música, pero la verdad es que sonaba mucho mejor interpretada por una orquesta de 150 instrumentos. Para nuestra película también hizo sus típicas superposiciones. Se reunía con su equipo antes de la sesión de grabación y grababa trozos que después añadía a la música de la orquesta. En la escena de la cabalgada de la tortuga, la música es un rock surfero típico. Su música es muy elegante y juega mucho con las emociones".

Para los realizadores, la banda sonora de Newman es casi un personaje más de la película. La originalidad, la intensidad y la intensa personalidad de su música hace la película aún más entretenida y divertida.

El diseñador de sonido Gary Rydstrom, que ha sido galardonado con siete Oscar®, ha colaborado en todas las películas que Disney/Pixar han estrenado hasta la fecha, así como en cortometrajes de Pixar como "Knick Knack" de 1989. Rydstrom ha puesto una vez más su increíble talento al servicio de "Finding Nemo" (Buscando a Nemo). La original lista de sonidos del diseñador realza la emoción visual de la película, así como la sensación de estar bajo el agua.

"Esta película no tenía pies, ni huellas, ni el habitual foley", afirma Rydstrom. "Así que una de las cosas que tuvimos que hacer fue crear una pista de movimientos para todos los peces que fuera creíble y dotar a cada uno de ellos de una personalidad propia. Uno de mis sonidos preferidos es el que emite la aleta deformada de Nemo. Es como el sonido de una vibración, casi como un aleteo. Lo conseguí con una toalla de papel. Es casi como el sonido que emite un colibrí. Marlin se impulsa con las aletas que tiene en la cola, así que el sonido que genera es bastante frenético. Para él, utilizamos el sonido del personaje del pez del cortometraje de Pixar “Knick Knack”. El sonido que produce Dory al desplazarse por el agua se parece más al de un corte suave. Ella ha venido al mundo para disfrutar. Recurrimos a todos los trucos que conocíamos para diferenciar a los personajes por su sonido".

Y continúa: "Para los tiburones, empleamos un mecanismo que me permitía modular los sonidos reales a través de mi voz. Tomé sonidos reales de distintos tipos de agua y los reproduje en un micrófono para que las características de mi voz dieran forma al sonido de un río fluyendo o al sonido que estuviera utilizando en ese momento. Así conseguí que los movimientos del agua tuvieran un toque aterrador. Por ejemplo, si escuchas con atención durante la escena de la persecución de los tiburones, te darás cuenta que los sonidos del agua están diciendo 'Nemo'. Es mi versión del truco subliminal que utilizaban los Beatles.

Una de las primeras cosas que descubrimos fue que lo que se graba bajo el agua resulta aburrido, por eso decidimos fabricar los sonidos nosotros mismos. Fuimos a una tienda de animales en la que había muchos acuarios, metimos los micrófonos en las peceras y los desplazamos por el agua. Queríamos que la pecera de la película contrastara con el mar abierto. A veces, se escuchan los zumbidos del filtro, las burbujas y otras cosas que suceden en los acuarios de verdad".

Rydstrom grabó sonidos en el océano, en jacuzzis e incluso en una gruta de la costa para conseguir el sonido que emite el agua cuando salpica y rompe. Ese último sonido se utilizó para el interior de la ballena. El sonido de Marlin y Dory saltando sobre las medusas resultó ser ligeramente escurridizo. Al final, Rydstrom consiguió ese agradable sonido seco y acuoso golpeando el agua caliente de una botella con el dedo.

Dee, el ayudante de Rydstrom, incluso grabó una de sus visitas al dentistas, en un claro ejemplo de que por el arte también se sufre. Dee grabó el brutal sonido del torno que se escucha en "Finding Nemo" (Buscando a Nemo) mientras le ponían un empaste.

Tal y como afirma John Lasseter: "Gary Rydstrom se ha encargado del diseño de sonido en todas nuestras películas desde 'Luxo Jr.' y en todas ellas ha demostrado que el sonido logra que los mundos que creamos resulten más creíbles para los espectadores. Y en 'Finding Nemo', Gary se ha superado a sí mismo. Los ruidos silbantes del agua pueden hacerse repetitivos, pero Rydstrom se esforzó tanto que los ha hecho especiales. Es un colaborador magnífico. Su ayuda es inestimable en cualquier película".

9. Los realizadores

ANDREW STANTON (Director/ Historia Original/ Guionista/ Voz de “Crush”) debuta como director después de haber trabajado como coguionista, codirector, productor ejecutivo y artista de historia en los cuatro hitos cinematográficos anteriores de Disney/Pixar. Ha sido una de las grandes fuerzas creadoras de Pixar Animation Studios desde 1990, cuando se convirtió en el segundo animador (y noveno empleado) en incorporarse al grupo de pioneros de la animación por ordenador del Estudio. Stanton fue uno de los cuatro guionistas que recibió una nominación a los Oscar®en 1996 por su labor en “Toy Story” (Toy Story [Juguetes]). Asimismo, siguió cosechando éxitos como guionista en las siguientes películas de Pixar “A Bug’s Life” (Bichos. Una aventura en miniatura), “Toy Story 2” (Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga), “Monsters, Inc.” (Monstruos S.A.) y “Finding Nemo” (Buscando a Nemo). Además, colaboró en calidad de codirector en la película de 1998 de Disney/Pixar “A Bug’s Life” (Bichos. Una aventura en miniatura) y de productor ejecutivo en “Monsters, Inc.” (Monstruos S.A.), un éxito de taquilla que estuvo nominado a los Oscar® en 2001.

Stanton nació en Rockport (Massachussets) y se licenció en animación de personajes por el California Institute of the Arts (CalArts), donde realizó dos películas como estudiante: “A Story”, que narra la historia de un chico llamado Melvin, un dinosaurio llamado Ted y un payaso asesino al

mando de un ejército de idiotas llamado Randy, y “Somehere in the Arctic”. Comenzó su carrera profesional en los años ochenta en Los Ángeles, como animador en el estudio Kroyer Films de Bill Kroyer y como guionista en "Mighty Mouse, The New Adventures" (1987) de Ralph Bakshi. En 1990, se incorporó a Pixar, la empresa de producción publicitaria que acababa de fundar John Lasseter , donde trabajó como director de animación y director en múltiples anuncios.

Stanton y Lasseter codirigieron los cortometrajes “Luxo Jr.”, “Surprise” y “Light and Heavy” para “Sesame Street” (Barrio Sésamo) antes de comenzar la preproducción de “Toy Story” (Toy Story [Juguetes]) a principios de los años noventa. Stanton y su mujer tienen dos hijos.

En “Finding Nemo” (Buscando a Nemo), LEE UNKRICH (Codirector) sigue desempeñando un papel fundamental en la creación de los proyectos de animación de Pixar. John Lasseter lo confirma al decir que es "uno de los mayores talentos con los que he trabajado. Es fantástico con los platós, el montaje y la dirección de la cámara. Además, es un experto en la dinámica de la realización. Hemos aprendido mucho de Lee. Ha llevado nuestras películas a otro nivel. Pixar le estará eternamente agradecido".

Unkrich debutó como codirector en 1999, en la película de Disney/Pixar “Toy Story 2” (Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga), que ganó un Globo de Oro. A continuación, codirigió “Monsters, Inc.” (Monstruos S.A.). Con anterioridad a estos largometrajes, colaboró con Lasseter como montador en "Toy Story" (Toy Story [Juguetes]) y "A Bug's Life" (Bichos. Una aventura en miniatura).

Antes de incorporarse a Pixar en 1994, Unkrich trabajó durante muchos años en televisión como montador y director. En 1991, se graduó por la prestigiosa escuela de cine de la Universidad del Sur de California, donde creó varios cortos que cosecharon diversos galardones. Unkrich nació en Cleveland, Ohio y pasó su juventud actuando en la Cleveland Playhouse. Este versátil realizador y su esposa tienen dos hijos. En la actualidad, ha vuelto a formar equipo con Lasseter en calidad de codirector de la película de Disney/Pixar "Cars", que se estrenará en 2005.

GRAHAM WALTERS (Productor) debuta como productor en “Finding Nemo” (Buscando a Nemo), después de una ilustre carrera como director técnico, director de supervisión técnica y director de producción en el campo de la animación por ordenador. Antes de incorporarse a Pixar en 1994, Walters trabajó durante siete años en Pacific Data Images (PDI). Entre sus créditos con Pixar se incluyen “Toy Story” (Toy Story [Juguetes]), “A Bug’s Life” (Bichos. Una aventura en miniatura) y “Toy Story 2” (Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga). Walters nació en París (Francia) y estudió en distintos lugares de los Estados Unidos, Inglaterra y Canadá. Se licenció en Informática e Ingeniería por la Universidad de Pennsylvania. En 1987, cursó un master en la NASA y en la National Science Fundation gracias a las becas que le concedieron. En PDI, trabajó en proyectos de Jim Henson Productions. En Pixar, comenzó como director técnico en “Toy Story” (Toy Story [Juguetes]); después pasó a director de supervisión técnica en “A Bug’s Life” (Bichos. Una aventura en miniatura) y finalmente ascendió a director de producción en “Toy Story 2” (Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga).

JOHN LASSETER (Productor Ejecutivo) pasó a los anales de la historia del cine en 1995, cuando dirigió “Toy Story” (Toy Story [Juguetes]), el primer largometraje de animación generada por ordenador, que le valió un Oscar® especial. Y siguió cosechado éxitos como director de “A Bug’s Life” (Bichos. Una aventura en miniatura) (1998) y “Toy Story 2” (Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga) (1999), y como productor ejecutivo de “Monsters, Inc.” (Monstruos S.A.) y de “Finding Nemo” (Buscando a Nemo).

Además de ser un galardonado director y animador, Lasseter es el vicepresidente ejecutivo del departamento creativo de Pixar. En Pixar, ha escrito y dirigido varios cortometrajes y anuncios de televisión, incluyendo "Luxo Jr." (que recibió una nominación a los Oscar® en 1996), “Red’s Dream” (1987), “Tin Toy” que en 1989 recibió el Premio de la Academia® al Mejor Cortometraje de Animación, y “Knick Knack” (1989). Entre sus créditos para la gran pantalla también se cuenta el diseño y la animación del Caballero de la Vidriera de la producción de Steven Spielberg "Young Sherlock Holmes" (El joven Sherlock Holmes) de 1985.

Lasseter nació en Hollywood y se crió en Whittier, California. Su madre era profesora de arte y con tan sólo catorce años, se enamoró de los dibujos animados y del arte de la animación. Cuando todavía estaba en el instituto, envió una carta a Walt Disney Studios en la que contaba que le gustaría estudiar arte y aprender a dibujar figuras humanas y de animales. En aquella época, Disney acababa de crear un programa de animación en CalArts, una innovadora escuela de arte, diseño y fotografía, y Lasseter fue le segundo estudiante que aceptaron. Pasó cuatro años en CalArts donde hizo dos películas de animación, “Lady and the Lamp” and “Nitemare”. Ambas ganaron el Premio de la Academia® a la Mejor Película Estudiantil.

Durante las vacaciones de verano, Lasseter realizaba prácticas en Disney. Tras graduarse en 1979, consiguió un puesto a jornada completa en el departamento de animación del Estudio. Durante los cinco años que pasó en Disney, colaboró en películas de la categoría de “The Fox and the Hound” (Tod y Toby) y “Mickey’s Christmas Carol”. Inspirado por "Tron", la ambiciosa y vanguardista película de Disney que empleó animación generada por ordenador para crear los efectos especiales, Lasseter se asoció con Glen Keane, un compañero animador, y se lanzaron a crear su propio experimento: una prueba de treinta segundos de duración inspirada en el libro de Maurice Sendak Where the Wild Things Are (Donde viven los monstruos). En ella combinaron magistralmente la animación artesanal con movimientos de cámara y entornos digitales.

En 1983, Lasseter visitó el departamento de gráficos generados por ordenador de Lucasfilm por invitación de Ed Catmull, cofundador de Pixar, y quedó fascinado. Se dio cuenta del enorme potencial de los gráficos generados por ordenador, de que podrían transformar el arte de la animación, así que dejó Disney y se incorporó a Lucasfilm, donde iba a permanecer sólo un mes. Un mes se convirtió en seis y Lasseter acabó convirtiéndose en una pieza clave de Pixar. Mientras colaboraba estrechamente con Bill Reeves de Pixar, se le ocurrió la idea de realizar caracterizaciones creíbles de dos lámparas de mesa, y de ahí surgió el galardonado cortometraje "Luxo Jr.". En la actualidad, Lasseter está dirigiendo la película de Disney/Pixar "Cars", que se estrenará en 2005. Su mujer y él viven en el California del Norte con sus cinco hijos.

BOB PETERSON (Guionista / Voz del “Sr. Ray”) ha sido un miembro fundamental del equipo de Pixar desde 1994. Entre sus créditos se cuentan varios anuncios del departamento de cortos y “Toy Story” (Toy Story [Juguetes]) (1995), en la que participó en calidad de artista de diseño y animador (sobre todo del malvado Sid). Sus últimos trabajos han sido artista de historia en "A Bug’s Life” (Bichos. Una aventura en miniatura) y supervisor de historia en “Monsters, Inc.”.

Peterson nació en Wooster (Ohio) y se crió en Brooklyn y Long Island. Se licenció en ingeniería mecánica por la Universidad de Ohio del Norte. Mientras cursaba un master en ingeniería en la Universidad de Purdue de Indiana, trabajó por primera vez en un laboratorio de gráficos generados por ordenador. Allí adquirió también su primera experiencia como dibujante de cómics, ya que escribió y se encargó de los dibujos de "Loco-Motives", una tira diaria de cuatro viñetas para el periódico Journal and Courier de West Lafayette.

Después de graduarse, Peterson se trasladó a Santa Bárbara, California, para trabajar en Wavefront Technologies, donde enseñaba a los empleados a usar Maya y otros programas informáticos. Posteriormente, trabajó en Rezn8 Productions, una empresa con sede en Hollywood hasta que se incorporó a Pixar en 1994.

"Todas las historias en las que he trabajado han sido un auténtico desafío", reconoce Peterson. "Es como si te dan un pedazo de mármol y tienes que cincelarlo poco a poco hasta que adquiera la forma que tú quieres darle. Lo normal es que una escena sirva de referencia para el resto de la película. De repente, se te enciende una bombilla y ves claro lo que quieres".

Además de trabajar como artista de historia en Pixar, Peterson ha prestado su voz a varios de los inolvidables personajes de esta compañía: como el anciano jugador de ajedrez y héroe de “Geri’s Game” (1997) o Roz, la babosa obsesionada con la burocracia de “Monsters, Inc.” (Monstruos S.A.) (2001). Y ahora ha añadido un nuevo personaje a su lista, el melodioso profesor Sr. Ray de "Finding Nemo" (Buscando a Nemo). Peterson reside en San Francisco con su mujer y sus dos hijos.

DAVID REYNOLDS (Guionista) es un veterano guionista de comedia. Entre sus créditos se incluye el guión de la película de animación de Disney “The Emperor’s New Groove” (Las locuras del Emperador) (2000). También ha contribuido con diálogos, sketches y material adicional en películas de animación de Disney de la talla de “Mulan” y “Tarzan”, así como en las producciones de Disney/Pixar, “A Bug’s Life” (Bichos. Una aventura en miniatura) y “Toy Story 2” (Toy Story 2. Los juguetes vuelven a la carga).

En los años ochenta, Reynolds y Robert Smigel destacaron por su espectáculo de humor improvisado “All You Can Eat and the Temple of Doom”. En su segundo espectáculo, “Happy Happy Good Show”, se les unieron los comediantes Bob Odenkirk (de “Mr. Show with Bob and David”) y Conan O’Brien. Cuando O'Brien comenzó a presentar el famoso programa de la televisión estadounidense "Late Night" en 1993, Reynolds se trasladó a Nueva York para trabajar durante dos años como uno de los guionistas originales del programa.

Anteriormente, Reynolds se había dedicado a la interpretación y participó en películas como “Soul Man” (Harvard: movida americana) y “One More Saturday Night”, así como en “China Beach” y “Crime Story”, en las que intervino como invitado. Sin embargo, poco a poco empezó a rescribir los guiones de las audiciones y se dio cuenta que lo suyo era escribir guiones y no actuar.

Después de colaborar en “The Emperor’s New Groove” (Las locuras del Emperador), Reynolds participó en otros proyectos de Disney, como "Atlantis: The Lost Empire” (Atlantis: El Imperio Perdido). Antes de incorporarse al equipo creativo de "Finding Nemo" (Buscando a Nemo), pasó 14 meses trabajando en la adaptación cinematográfica del clásico de la literatura infantil de Maurice Sendak Where the Wild Things Are(Donde viven los monstruos). En la actualidad, trabaja en el desarrollo de proyectos de Warner Bros. y Paramount, y ha vuelto a formar equipo con el director Mark Dindal (“Emperor’s New Groove” [Las locuras del Emperador]) para realizar una versión nueva del guión de la película de animación generada por ordenador de Disney “Chicken Little”. Reynolds y su mujer, Dawn, tienen dos hijas y dos peces de colores. Viven en la zona de Hancock Park (Los Ángeles).

THOMAS NEWMAN (Compositor) ha compuesto la banda sonora de más de cincuenta películas a lo largo de veinte años. Ha sido nominado a los Premios de la Academia® en cinco ocasiones por las bandas sonoras de “Little Women” (Mujercitas), “The Shawshank Redemption” (Cadena perpetua) (ambas de 1994), “Unstrung Heroes” (1995), “American Beauty” (1999) y “Road to

Perdition" (Camino a la perdición). Asimismo, ha sido galardonado con un Premio Emmy, tres Premios Grammy y un Premio BAFTA (Academia Británica de las Artes del Cine y la Televisión) a la Carrera Cinematográfica y Musical. Desde su primer hasta su último trabajo, Newman se ha labrado la reputación de ser un grandísimo compositor al que no le asusta incorporar las nuevas tecnologías a su caja de herramientas, ya sea un aparato digital para obtener muestras o un recipiente de mezclas de metales.
Thomas Newman nació en 1955 y es hijo de Alfred Newman, el legendario director de musicales de 20th Century Fox, así que creció en el seno de una dinastía de Hollywood que incluye tres compositores prodigiosos. Alfred, su padre, estuvo nominado a los Oscar® en cuarenta y cinco ocasiones y trabajó para Fox en calidad de director musical durante treinta años. Su tío Lionel era compositor y director musical y cuenta en su haber con más de cincuenta bandas sonoras; y su tío Emil era director de orquesta y compuso más de cuarenta y ocho bandas sonoras. Esta familia también cuenta con otros músicos consagrados: su hermano David ha compuesto la banda sonora de más de sesenta películas y su primo Randy es un apreciado compositor de música pop y bandas sonoras, por ejemplo, las de las cuatro películas anteriores de Pixar.
Aunque Thomas no tenía intención de dedicarse a la composición, estudió música en USC y Yale porque quería dedicarse a componer musicales para el teatro. Con la ayuda de Stephen Sondheim, Thomas logró que su obra "Three Mean Fairy Tales" se estrenara en el off-Broadway. A finales de los años setenta y principios de los ochenta, Thomas tocó el teclado en varias grupos de música antes de volver a Hollywood para iniciar su carrera en la industria del cine. Su primer contrato lo firmó gracias a John Williams, que le propuso orquestar la conmovedora pieza musical Darth Vader's Death de "Return of the Jedi" (El retorno del Jedi) (1983). Poco después, Scott Rudin, un amigo productor, le pidió que le ayudara a supervisar la música de su película "Reckless" (Rebeldes temerarios) (1984). Al final, Thomas compuso la banda sonora de la película. Su carrera como compositor en Hollywood acababa de comenzar.
Thomas compone mediante asociación libre; con frecuencia, se reúne con un grupo reducido de músicos en sesiones de improvisación que le dan ideas o le sirven de materia prima que prueba e incorpora directamente en sus bandas sonoras. Se ha apropiado de todo tipo de sonidos, como el del organillo procesado de "Unstrung Heroes", el de las cigarras ("Flesh and Bone") o el de James Brown ("The Man With One Red Shoe" [El hombre con un zapato rojo]). Entre su lista de bandas sonoras se incluyen "Real Genius" (Escuela de Genios) y "Desperately Seeking Susan" (Buscando a Susan desesperadamente) (1985), "The Lost Boys" (Jóvenes ocultos) y "Less Than Zero" (Golpe al sueño americano) (1987), "Fried Green Tomatoes" (Tomates verdes fritos) y "The Rapture" (1991), "The Player" (El juego de Hollywood) y "Scent of a Woman" (Esencia de mujer) (1992), "The Shawshank Redemption" (Cadena perpetua) (1994), "The People Vs. Larry Flynt" (El escándalo de Larry Flynt) (1996), "Oscar and Lucinda" (Oscar y Lucinda) (1997), "The Horse Whisperer" (El hombre que susurraba a los caballos) (1998), "American Beauty" y "The Green Mile" (La milla verde) (1999), "Erin Brockovich" (2000), "In the Bedroom" (En la habitación) (2001), y "Road to Perdition" (Camino de la perdición) y "White Oleander" (La flor del mal) (2002). También ha compuesto los temas de las famosas series de la televisión estadounidense "Boston Public" y "Six Feet Under". Este prolífico compositor vive en Los Ángeles con su mujer Ann Marie y sus hijos.

Imágenes y notas de cómo se hizo "Buscando a Nemo" - Copyright © 2003 Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios. Distribuida en España por Buena Vista International.Todos los derechos reservados.

Disponible en: http://www.labutaca.net/51sansebastian/buscandoanemo1.htm

NOTA 17

Domingo 02 de mayo de 2004 | Publicado en edición impresa Diario La Nación

Extra Tecnología/Cine

Patoruzito, un cacique animado

Sensible y valiente, el legendario personaje creado por Dante Quinterno llegará a la pantalla grande en julio próximo. Aquí, los logros técnicos de una producción que marca un nuevo hito en la animación nacional.

La magia no se produce. Tantos años de Disney parecen habernos llevado a engaño. Es triste reconocerlo, pero uno no se vuelve un personaje colorido y de dos dimensiones al traspasar el umbral de los estudios de Patagonik, donde actualmente se realiza el largometraje animado Patoruzito. Uno no adquiere poderes especiales mientras camina por los pasillos del lugar, más parecidos a los de un ministerio que a los de una fábrica de fantasías. No hay personajes con vestuarios exóticos tras bambalinas. No hay actores ensayando su letra. Tampoco corridas de último momento. ¡No hay fantasía ni ilusión! Sólo gente relajada y -para ser sinceros- bastante común que trabaja sobre sus tableros o transporta grandes carpetas llenas de dibujos de aquí para allá. No mucho más.

Como un mundo ajeno y misterioso bajo el efecto de algún encantamiento, de esta fábrica de fantasía animada parece esconder del visitante su magia, y la disfraza de la realidad más rutinaria.

Cuesta creer que aquí, en medio de tanta normalidad, se esté produciendo por primera vez una versión cinematográfica del cacique Patoruzito, el clásico personaje de Dante Quinterno que, gracias a la asociación de Patagonik Film Group, Red Lojo y Telefé, despunta como el gran lanzamiento del cine nacional para las vacaciones de invierno.

Definitivamente, no veremos a Patoruzito tomando mate mientras lo maquillan. No estamos ante una filmación de vivo (con actores reales). Y este dato parece afectar no sólo al visitante ocasional.

"Por momentos te sentís absolutamente perdido. No hay actores a los que dirigir -reconoce José Luis Massa, el director, que se embarca por primera vez en un film de animación-. Hay un punto en el que te tenés que entregar a esta especie de fábrica que es la animación, en la que tu idea entra por una puerta, da vueltas por ochenta tableros y regresa a vos traducida por un lápiz en un papel.

"En una filmación común tenés el decorado ahí puesto, tenés al actor, tenés la cámara con el encuadre. Acá siempre hay que esperar un paso siguiente para ver algo hecho. Es tan frustrante como apasionante", dice.

En su rol de productor ejecutivo, Juan Pablo Buscarini también compara la realización, que costó tres millones de pesos y demandó el trabajo de un centenar de personas durante un año y medio, con "una fábrica" con plazos impostergables de entrega y cronogramas similares a una producción industrial.

"Se sufre parejo durante todo el proceso -afirma-. Y el control artístico se da en una especie de cascada que te hace pensar que la película se te va continuamente de las manos."

Ninguna de esas pautas parece fácil de asimilar, especialmente por parte de quienes deben dejar volar su imaginación y darle forma a la fantasía.

"Los animadores son la esencia de la producción, y hay que hacerles entender que deben meter su creatividad en un esquema muy estricto de fechas y horarios", cuenta el productor.

Poner en vereda la creatividad de los dibujantes es una de las tareas de Franco Bittolo, uno de los directores de animación de la película. "Se requiere un nivel de profesionalismo muy alto para combinar lo artístico con lo industrial. Hay que lograr un mix entre la libertad artística y la cadena de producción", dice.

Tanto ritmo industrial, fabricación y cadena de producción desilusionan a quien llega a buscar algo de fantasía. Pero basta recorrer los distintos pasos de la realización para advertir que, efectivamente, semejante engranaje de ideas y de creativos no podría avanzar sin un funcionamiento aceitado hasta la exageración.

La maquinaria se puso en marcha cuando Massa, Buscarini y Pablo Bossi (el productor general) se reunieron en uno de los momentos más críticos de la historia argentina para fantasear sobre la realización de una película animada que contara la ya clásica historia del cacique Patoruzito. "Parecíamos tres locos -recuerda Massa-. Hablábamos de hacer un largometraje animado y no había plata ni para comprar lápices."

PRIMERO, EL GUIÓN

Antes de dibujar hacía falta escribir, y para ello contaban con el trabajo del guionista Axel Nacher. Como un arqueólogo, Nacher debió sumergirse en los orígenes del faraón Patoruzek imaginado por Quinterno y "llenar los huecos de información investigando sobre los egipcios y los tehuelches", según cuenta.

"Tuve que generar una relación ficticia entre ellos que reconstruyera el pasado de Patoruzito y crearle un rival de peso para desarrollar el conflicto", detalla Nacher .

La historia -argentina y universal, afirman- transcurre en la Patagonia, y sigue el crecimiento del niño llamado a ser cacique de los tehuelches, que supera distintas pruebas y desafíos.

Muchas reuniones y cinco versiones de guión después, se comenzó con el casting de 120 voces para cubrir los 16 personajes del film.

Escuchar hablar a los personajes por primera vez resulta esencial para quienes, a partir de esas voces, deberán luego darles formas y movimientos. "Ese primer audio es el que escucharán los animadores, y ya desde ahí tienen que estar muy claros los conceptos de caracterización -explica Massa-. El peligro constante es que al pasar por tantas manos las ideas se vayan degradando y los personajes pierdan consistencia."

Leonel Campoy está orgulloso de ponerle la voz al legendario y simpático Isidorito. "Es como si a una mujer le ofrecieran hacer de Mafalda", dice.

Para él no hay mucha diferencia entre aparecer en cámara o interpretar sólo con la voz. "Se actúa mirando al monitor, pero el cuerpo no está quieto. En una escena en la que me tenía que tropezar, lo hice tan en serio que me caí y tiré una mesa con un vaso. La escena quedó genial", se ríe.

A DIBUJAR

Con las voces grabadas y los lápices listos, llega el momento del story-board, una historieta que adelanta los encuadres y los movimientos de cámara de toda la película. De la digitalización de esos dibujos surgirá el animatic, una animación precaria que representa el esqueleto de lo que será la imagen general de la película y que sirve para controlar los tiempos de cada escena. Eso es lo que verán los animadores antes de sentarse ante sus tableros.

Entrar en la sala de animadores resulta intimidante. Unas treinta personas (el resto está en estudios de La Plata y Rosario), con sus tableros uno al lado del otro, conforman lo más parecido a una línea de producción fabril. Animadores, asistentes, intercaladores (que realizan los cuadros intermedios entre un movimiento y otro) y entintadores trabajan sobre papel cuadro por cuadro en absoluto silencio.

Desde las paredes, decenas de Patoruzitos, indios, gauchos y caballos bocetados en blanco y negro también permanecen callados. Desde un rincón, un Nemo (el pececito que perdió a su papá en la película de Pixar) parece reírse incrédulo al ver tanto trabajo manual.

Pero el lápiz y el papel llegarán sólo hasta ahí. Los dibujos se escanean e inician su camino digital, donde son pintados con un software llamado Toonz.

Mientras tanto, el equipo de realización de fondos comenzará su trabajo con un inspiracional, un dibujo general de cada escenario que no tiene en cuenta los encuadres de la película. Algo así como una fotografía de cada decorado.

Basados en esos dibujos, los artistas realizarán y pintarán digitalmente los fondos definitivos teniendo en cuenta las posiciones de cámara que plantea el guión.

PUNTO FINAL

Cada personaje será integrado en su entorno y se realizará la iluminación virtual para la composición final de cada escena. Las imágenes logradas en soporte digital finalmente se pasarán al formato fílmico (película de 35 milímetros). El último paso será el montaje, donde se cortará y se pegará el material para darle su ordenamiento final.

Patoruzito, la Chacha, Isidorito y todos los personajes de la historia cobrarán voz definitiva cuando, finalizado el montaje, se sumen a la imagen las pistas de sonido (voces y música).

El proceso es arduo y trabajoso, pero la magia todavía no aparece. Y uno no puede menos que desconfiar.

De repente, en medio de la sala de composición, un supervisor de efectos mira una escena y pide a su asistente: "¡Que tenga más magia!". Y la sola mención de la palabra parece romper el hechizo. Desde la pantalla, Patoruzito recibe un espíritu indio en forma de humo. "¡Que sea más espiritual!", insiste el supervisor.

Dos, tres, cuatro personas se suman seriamente a la discusión. Todos opinan sobre la cualidad mágica de un humo virtual que se acerca a un personaje de dos dimensiones, irreal.

Resulta imposible descubrir en qué momento sucede. En qué momento toda esa gente tan común, tan rutinaria, consigue que esos garabatos esbozados en papel cobren vida y produzcan sensaciones al que los mira.

Quizá sea mejor así. Después de todo, ¿cuál es la gracia de visitar a un mago para descubrir sus trucos?

Para saber más
QUINTERNO, UN NARRADOR

"Cuento hasta tres y dejo de fumar: uno, dos, tres. Ya está, no fumaré más." Así, en la intimidad hogareña, Dante Quinterno, el padre de Patoruzú y de su entrañable universo, muchos años antes de llegar a la mitad de su existencia -falleció el año pasado, a los 93 años- declaraba su enemistad definitiva con el cigarrillo. La pipa que llegó después fue un bienvenido sustituto.

Acaso el episodio sirva para ayudar a descubrir algunas claves en la personalidad de este genio creador que hizo de la austeridad sin concesiones y del irrenunciable afán de perfeccionamiento en su trabajo algo así como una filosofía doméstica de vida.

Celebrado y honrado como dibujante, Quinterno -que en 1931, a los 22 años, se prestó a una última entrevista periodística- solía decir en su fuero íntimo que a pesar de ser admirado como dibujante era, ante todo, un armador y narrador de historias humorísticas, que sus criaturas sólo eran consecuencia natural de los relatos. A partir de 1928, Patoruzú -indio tehuelche ingenuo, sensible y valiente- habitó en diarios de extendida circulación, como los vespertinos Crítica y La Razón y el matutino El Mundo, pero con los años su enorme popularidad demandó un formato propio y amplificador. Así, el mercado nacional de revistas tuvo en 1936 un nuevo y revolucionario miembro: una publicación apaisada llamada Patoruzú, cuyo primer número costaba 15 centavos y se agotó en pocas horas. No pasó mucho tiempo sin que el bisoño título, con ventas que superaban los 300.000 ejemplares semanales, se constituyese en la revista de humor preferida por las familias. Observaba férreas líneas editoriales: nada de golpes bajos ni de violencia ominosa, lenguaje moderado, textos claros y cuidados.

El público se regocijaba con las peripecias de los miembros de la familia "patoruzística": Upa, Patora, La Chacha, Ñancul, Patoruzito, el coronel Cañones, Isidoro, Isidorito y el bravo caballito Pampero.

¿Quién fue Quinterno lejos de los argumentos humorísticos, la tinta china y la pluma Gillot? Su trayectoria pública es suficientemente conocida, pero un espeso velo cubrió durante décadas la vida privada, que preservó hasta la obsesión. En su juventud practicó boxeo -era zurdo y se desenvolvía en la categoría mosca-; fue un apasionado cultor de la equitación en el Club Hípico Argentino y un entusiasta golfista en el Jockey Club; alternaba sus veraneos entre Mar del Plata y

Punta del Este. También incursionó en la empresa rural, primero, con tambos en Cañuelas y en Coronel Brandsen; después, utilizando tecnología de punta en su establecimiento de 3500 hectáreas en Pehuajó.

A casi 76 años de su nacimiento, Patoruzú sigue extrañando a su papá.

El autor es periodista. Ex secretario de Redacción de LA NACION

TODO A PULMÓN

La industria de la animación en la Argentina, si es que se puede llamar industria a un puñado de películas esporádicas que con suerte llega a configurar el 5% de la producción, pareció resurgir en los años 90 gracias al ingreso de nuevas tecnologías que ayudaron a la realización de algunos filmes animados, como Manuelita, Los Pintín y las sagas de Dibu.

Pero el envión se detuvo, al igual que el país, con la crisis de 2001, y se produjo un importante éxodo de dibujantes y animadores.

"Cuando empezamos Patoruzito no contábamos con que gran parte del talento argentino se había ido al exterior -dice José Luis Massa, director de la película-. Tuvimos que volver a formar un equipo desde cero."

Realizar una tarea industrial sin industria es "un esfuerzo demencial", describe Massa. "Hicimos una película en un año y medio con una industria hecha pedazos. Es difícil trabajar para algo que tiene que ser tan grato con problemas tan terrenales, pero se hace. Con todo, cada imagen que veo de Patoruzito moviéndose me conmueve.El dibujo animado es un trabajo relacionado con el contenido infantil, y eso es la referencia cultural de un país. Me parece muy grave que no existan propuestas de origen local en ese sentido. Que no haya personajes para los chicos que hablen como uno."

DATOS

- La película se estrena el 8 de julio y será distribuida por Disney para toda América latina.
- En la banda de sonido habrá canciones de Los Nocheros, León Gieco y Luciano Pereyra.
- Trabajaron 120 artistas y técnicos, entre dibujantes, animadores, editores, músicos y sonidistas.
- De los tres millones de pesos invertidos, uno corresponde a una gran campaña de marketing.
- Hoy, los mismos productores trabajan en una versión de la película en idioma inglés.

Por Leonardo Blanco

Disponible en: http://www.lanacion.com.ar/596485-patoruzito-un-cacique-animado

NOTA 18

"Patoruzito", de José Luis Massa

13/01/2004

A 75 años del nacimiento de Patoruzú, Patagonik Film Group trabaja en la versión cinematográfica de "Patoruzito", el cacique más famoso de la historieta argentina, creado por Dante Quinterno. Se prevé su estreno en los cines para julio del 2004.

Patagonik Film Group, la empresa líder en Latinoamérica en la producción de largometrajes de cine, junto con Red Lojo Entertainment y Telefé, se encuentra en etapa de producción del largometraje de dibujos animados "Patoruzito", la versión infantil de esta gran leyenda de la historieta argentina. Su estreno en los cines se prevé para julio del 2004.

Síntesis del proyecto

El protagonista de esta película es el pequeño cacique tehuelche Patoruzito, quien estará acompañado por los memorables personajes de la historieta creada por Dante Quinterno: Isidorito Cañones, Pamperito, La Chacha, Ñacul, Upita, el Capitán Cañones, Chiquizuel y Chupamiel. A todos ellos se agregan nuevos personajes propios de la historia original que narra el filme animado.

El guión cuenta una aventura épica, con mucha acción y humor. La trama se inicia con la llegada de la familia Patoruzek a la Patagonia, y se traslada a la época actual, acompañando el crecimiento de Patoruzito, su crianza junto a la Chacha y Ñacul, y su entrenamiento para ser cacique, cuando reafirma los valores esenciales que lo caracterizarán para ser un verdadero líder entre los suyos: la dignidad, el heroísmo y la valentía. Pero un inesperado desafío lo llevará a disputar cacicazgo, obligándolo a realizar una travesía a lo ancho de la Patagonia, desde su estancia hasta el Valle Perdido, junto al Glaciar.

Datos de realización

La producción de la película se realiza íntegramente en Argentina, y ocupará durante casi un año de trabajo intensivo, a alrededor de 120 artistas y técnicos (dibujantes, animadores, expertos en imagen digital, editores, músicos y sonidistas). Concretar este ansiado y postergado proyecto es un gran desafío para las empresas productoras Patagonik, Red Lojo y Telefe.

La decisión de encarar esta producción cinematográfica de importante costo la asumen confiados en la respuesta del público local, que tendrá la oportunidad de ver en las próximas vacaciones de invierno a Patoruzito, pequeño gran héroe de la historieta nacional.

La animación se realiza en los estudios de Patagonik. El filme es dirigido por José Luis Massa, de exitosa trayectoria en producción audiovisual. En cine dirigió "Chiquititas", "Un hijo genial" y distintos videoclips y TV. En teatro, es el director de "El principito", éxito en el Teatro Opera en el 2003.

Juan Pablo Buscarini es el productor ejecutivo, y Franco Bittolo está a cargo de la dirección de

animación. La banda musical del filme tendrá relevancia sobre la acción, y los productores prevén la convocatoria de importantes músicos locales para interpretar los temas.

Esta esperada película sorprenderá sin dudas por su calidad de producción: a los talentosos dibujantes que artesanalmente en el tablero dan vida a los profesionales de Quinterno, se suma un uso intensivo de tecnologías digitales para la pintura, los movimientos de cámara y la realización de espectaculares escenarios patagónicos en 3D.

Patoruzú y Patoruzito: 75 años de historia

El indio Patoruzú - la versión mayor y original de este clásico de historieta - debutó en el Diario Crítica un 19 de octubre de 1928, de la mano de su genial creador Dante Quinterno, fallecido en mayo del 2003. En ese entonces, solo aparecía como personaje secundario de la tira "Aventuras de Don Gil Contento".

En una de sus pocas apariciones públicas, Quinterno dijo alguna vez que Patoruzú era el más interesante de los personajes que había realizado, ya que - según sus propias palabras -: "fue mi expresión más lograda de dibujo y perfil psicológico: es la auténtica personificación del valor, en quien se conjugan todas las virtudes inalcanzables para el común de los mortales. Patoruzú es un hombre perfecto, dentro de la imperfección humana".

En la historia de la familia Patoruzek, ya hay un antecedente del paso a la pantalla grande. En 1942 se estrenó "Upa en apuros", un cortometraje de 12 minutos protagonizado por el cacique y su hermano menor. Durante la década del '70 se intentó llevar a la pantalla grande al popular personaje de Isidoro, personificado por Santiago Bal, proyecto que finalmente no se cristalizó.

En 1988, Canal 2 emitió diariamente un corto animado protagonizado por el pequeño Patoruzito, Isidorito y Pamperito, con la función de marcar la finalización del horario de protección al menor. Por último, los spots televisivos de América '92 mostraban a Patoruzú yendo de un lado a otro de la pantalla antes de guiñar un ojo cómplice al telespectador. Hoy, luego de 61 años de su primera y única aparición en la pantalla grande, "Patoruzito" es un proyecto convertido en realidad.

Disponible en: http://www.comohacercine.com/articulo.php?id_art=542&id_cat=1

NOTA 19

Cómo se hizo se hizo "Los Increíbles"

Notas de producción © 2004 Buena Vista International

1. Una labor increíble: Cómo nació "Los Increíbles"

"THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES) surgió de la imaginación del director Brad Bird, un realizador que quería que su proyecto incluyera lo que más le gusta de las películas: grandes dosis de aventura, familias poco convencionales, suspense, diseño vanguardista, humor inteligente y personajes tan interesantes y auténticos que los espectadores no puedan evitar participar en sus dilemas emocionales y morales. El desafío consistía en que Bird quería reunir todos estos ingredientes en una película de animación que elevara el arte a un nivel de dramatismo superior. ¿Sería posible? Bird creía a ciegas que sí.

Cuando a Bird se le ocurrió la historia de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES), acababa de ser padre por primera vez y tenía sentimientos encontrados sobre cómo las personas compaginan la vida familiar con sus sueños más íntimos. Así fue como Bird creó un padre -de hecho, un padre superhéroe- que, con todo el dolor de su corazón, se ve obligado a renunciar a su hobby preferido -en este caso, salvar el mundo- por el bienestar de su familia.

Así nació Bob Parr, anteriormente conocido como Mr. Increíble. Hace mucho tiempo, su familia ingresó en el Programa de Relocalización de Superhéroes y ahora lleva una vida normal y corriente en un barrio residencial a las afueras de la ciudad, hasta que Bob recibe un misterioso comunicado que le ofrece la oportunidad de salvar al mundo y también de volver a sentirse útil.

Cuando Bird empezó a escribir la historia de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES), se dio cuenta que estaba uniendo dos ideas: por un lado, estaba escribiendo la imaginativa historia de espías que siempre habría querido ver y, por otro, un drama sobre los lazos que nos unen y sobre el poder de la familia, el mayor super-poder que puede tener un ser humano. Por último, la imagen inicial que Bird tenía de los Parr era más o menos como la de todos nosotros: aguantando a diario al jefe, el tráfico y malentendidos sin importancia que acaban convirtiéndose en auténticos problemas... sólo que con un toque un poco más increíble.

"Para mí, ‘THE INCREDIBLES’ (LOS INCREÍBLES) es una historia sobre una familia que aprende a compaginar su vida personal con el amor que sienten entre ellos", afirma Bird. Y añade: "También es una comedia sobre superhéroes que descubren su faceta más humana. Quería crear un mundo repleto de referencias a la cultura pop -con los típicos aparatos que aparecen en las películas de espías, los poderes de los superhéroes de los cómics y malos que utilizan trastos ingeniosos-, pero también quería crear una historia que tratara sobre la familia, aunque fuera una familia de superhéroes. La verdad es que he puesto todo mi corazón en esta historia. Todos esas cosas íntimas -ser marido, ser padre, la idea de envejecer, la importancia de la familia, lo que significa el trabajo y lo que se siente al pensar que estás perdiendo cosas que amas- aparecen en esta gran historia".

Bird quería superar los límites técnicos de la animación y también los del potencial de la narrativa. "En cierto modo, me inspiré en el clásico de la animación de Disney 'The Lady and the Tramp' (La Dama y el Vagabundo), porque sus personajes son inolvidables y han resistido el paso del tiempo",

nos cuenta el director. Y continúa: "La cuestión era cómo lograrlo con las mejores herramientas que el arte ofrece en la actualidad".

Cuando Bird terminó el primer borrador del guión, envió la historia a las únicas personas de las que estaba seguro que entenderían su visión de una película de animación, que esperaba que se viera, se sintiera y se produjera de forma distinta a todas las demás: Pixar Animation Studios.

La palabra innovación lleva mucho tiempo siendo el lema de Pixar, la compañía que está detrás de muchos de los grandes éxitos tanto de la animación como entre la crítica, como la pionera "Toy Story" (Toy Story [Juguetes]), “A Bug’s Life”, (Bichos. Una aventura en miniatura), “Monsters, Inc.” (Monstruos S.A.) y “Finding Nemo” (Buscando a Nemo). Este estudio siempre está a la caza de historias originales de personas creativas y en cuanto John Lasseter -el vicepresidente creativo y oscarizado realizador por méritos propios- vio el curriculum de Bird, supo que había dado con una.

Lasseter nos lo cuenta: "Cuando Brad vino al estudio a explicarnos la historia, fue como si hubiera vuelto a casa, porque este estudio se creó para personas como él, personas que están deseando llevar el entretenimiento, la animación y los personajes por caminos desconocidos. La historia de 'THE INCREDIBLES' (LOS INCREÍBLES) nos dejó sin palabras. Me encantó la idea de una aventura sobre una familia de superhéroes intentando llevar una vida normal y hacerse felices. Además, sabía que ese proyecto en manos de Brad iba a superar con creces a la historia más divertida y a tener un estilo fantástico y una gran fuerza dramática".

Lasseter también sabía que "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES) iban a plantear un desafío sin igual a Pixar: por un lado, era la primera vez que el estudio trabajaba con personajes totalmente humanos, por otro, iba a ser la producción más técnica, innovadora, logísticamente compleja y monumental de la que el estudio jamás se había encargado. La historia se desarrolla en casi 100 platós diferentes, desde las afueras de una ciudad extravagante y moderna, a las exóticas y salvajes junglas de la Isla Nomanisan. Además, como la película se centra en la humanidad de los personajes, Bird pidió al equipo de Pixar que creara las formas humanas animadas más creíbles de la historia, con piel cinética y palpable, pelo y ropa. El entusiasmo se extendió por el estudio como el fuego para superar el desafío de THE INCREDIBLES (LOS INCREÍBLES).

El proceso de creación de una película de animación pasa por múltiples etapas cuidadosamente estudiadas. En primer lugar, se escribe la historia y se dibujan los storyboards preliminares para ayudar a contar la historia desde el punto de vista visual en las primeras fases. Después, los storyboards se convierten en una forma de animación que se conoce como "bobinas" o "animáticas", que permiten a los realizadores afinar las secuencias antes de animarlas. Al mismo tiempo, el departamento artístico está trabajando a tope para ilustrar hasta el último rasgo físico de cada personaje y del universo en él que viven, además de realizar una tormenta de ideas sobre el diseño de los platós virtuales, los accesorios, los edificios, las superficies y las paletas de color. Una vez decidida la historia y el aspecto de la película, se convoca a los actores para grabar las voces y aportar a los personajes sus personalidades singulares que, a su vez, se utilizan para inspirar el resto del proceso creativo.

Por último, comienza el proceso de transformación de estas representaciones en 2D en realidades de 3D. El primer paso del proceso le corresponde al grupo de maquetas, que tiene que construir los personajes y los platós en el ordenador. El equipo de diseño es fundamental en la siguiente fase, que consiste en afinar los personajes y la cámara a partir del storyreel para crear las "tomas" que aportarán efecto a la narración de la historia. A continuación, los personajes se animan completamente -movimiento a movimiento, toma a toma-, se les da vida con toda una serie de expresiones, movimientos y emociones. El sombreado y la "iluminación digital" son el último

paso de la fase de producción y finalmente toda la película pasa a "representación" (rendering). En la representación, toda la información que conforma la película pasa de datos digitales a fotogramas. Por último, la película termina como cualquier otro largometraje: montaje definitivo, banda sonora e incorporación del sonido y los efectos especiales.

Con "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES), Brad Bird pidió a su equipo de Pixar que innovara, que encontrara formas nuevas de llevar el proceso hasta los límites de la creatividad.

El productor John Walker nos lo cuenta: "La película comenzó con una visión personal y una pasión que se contagió a todo Pixar. El lema de Pixar es la excelencia y todo el mundo apoyó la visión de Brad, porque se dieron cuenta de que dar vida a esta película iba a ser muy duro y complicado, pero también muy estimulante. Resulta emocionante explorar territorios sin explorar, convertirse en pionero de técnicas nuevas e invitar a los espectadores a vivir una experiencia tan conmovedora y divertida como innovadora".

Bird lo recuerda: "Como director, me familiaricé con lo que denominé la "Mirada de Asombro de Pixar", es decir, cuando todos esos genios palidecían y empezaban a mirarse unos a otros preguntándose '¿Se da cuenta de lo que está pidiendo?" Pero nadie se rendía y terminaban encontrando una solución que permitía seguir añadiendo creatividad a la película. Dice mucho de Pixar que fueran capaces de sacar magia de la chistera constantemente".

Según John Lasseter, al final, "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES) fue para todos como un viaje por el reino de la imaginación. "La creación de 'THE INCREDIBLES' (LOS INCREÍBLES) fue una demostración de fuerza", declara. Y añade: "Afortunadamente, los chicos de Pixar mejoraban cada día. Con esta película, se han superado a sí mismos. Cuando ves actuar a los personajes y te fijas en sus ojos, sientes lo que está pasando en su alma. Los matices de su animación facial y los gestos de sus cuerpos son increíbles. Los personajes y la historia enganchan tanto que no te das cuenta de cuál es el género de la película. Sólo sabes que estás viendo una historia fabulosa".

2. Un reparto de personajes increíble: La narración de la historia de "Los Increíbles"

Cuando se embarcó en el emocionante viaje de realizar "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES), Brad Bird sabía que tendría que rodearse de los mejores talentos para dar vida a su visión de la película, y no sólo en el aspecto técnico, sino también en el interpretativo, con actores de talento que pudieran aportar a los personajes la profundidad y dimensión que se merecían.

Una vez terminado el guión y elaborado el storyboard de una película de animación, el siguiente paso es seleccionar el reparto. Para Bird, que llegó a conocer y a amar a los personajes de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES) como si fueran de su propia familia, el casting fue un proceso muy emotivo. Empezó asegurándose de que los storyboards fueran lo bastante ilustrativos como para que los actores pudieran ofrecer una interpretación de distintos registros. Bird trabajó con el supervisor de historia Mark Andrews, el artista Teddy Newton y el supervisor de animación Tony Fucile, que desempeñaron un papel fundamental a la hora de diseñar y dar vida a los personajes.

Teddy Newton, que dibujó muchos de los personajes de la película por primera vez, lo recuerda así: "Brad se limitaba a describirme los personajes. Apenas utilizaba adjetivos, pero me hacía una pequeña interpretación o imitaba la voz de cada personaje. A veces, la mera voz bastaba para que imágenes e ideas abarrotaran mi mente. Es como cuando escuchas la radio y empiezas a imaginar el aspecto del locutor. Te inspiras y todo empieza a tomar forma".

A medida que los personajes cobraban forma, Bird empezó a visualizar la película con capas aún más profundas. "Brad había elaborado un proceso nuevo para crear el storyboard de la película", declara Mark Andrews. Y continúa: "Quería que todo fuera lo más detallado posible y desde el principio se preocupó por el diseño de los personajes y también por la iluminación, los fondos y el movimiento de la cámara. Sabía que todo tenía que estar perfecto para que los espectadores se sumergieran por completo en el mundo de ‘THE INCREDIBLES’ (LOS INCREÍBLES). Con este punto de partida, al equipo de producción le resultó más fácil obtener una visión clara de la película desde el principio".

Una vez establecidos los personajes, por fin podía comenzar el casting de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES). Los realizadores empezaron a buscar actores capaces de reflejar los sentimientos normales y habituales que albergan estos superhéroes. Por supuesto, el protagonista de la película es Bob Parr, Mr. Increíble, el musculoso patriarca que intenta adaptarse a los cambios que se han producido en su vida y que han hecho que pase de ser un superhéroe a un padre de familia que vive a las afueras. Para interpretar a Bob, a Brad Bird le cautivó inmediatamente la combinación de humor terrenal y carisma de tipo duro que es Craig T. Nelson (“Coach”, “The District”).

Bird nos habla del actor: “Craig tiene una voz autoritaria, pero también un sentido del humor fantástico, fácil, que es perfecto para Mr. Increíble. Su voz encaja perfectamente con el cuerpo enorme y fuerte de Bob y, sin embargo, hay una auténtica vulnerabilidad en él... que te hace considerarlo un hombre que está buscando algo que ha perdido temporalmente. Y cuando la escena tiene que ser intensa, ahí está él".

Para Nelson, el personaje -animado o no- fue irresistible. Nelson lo recuerda así: "Conecté con él enseguida como ser humano. Es capaz de saltar edificios enormes y hacer un montón de cosas súper heroicas, pero ese no es el motivo de que sea especial. Lo que me cautivó de él fue su escala de valores y su fuerza moral, no sus hazañas. Es una de esas personas a las que me encantaría conocer y tener la oportunidad de estrecharle la mano, porque sabe lo que cuenta en esta vida y para él su familia es muy importante".

A pesar de lo emocionado que estaba con el papel, Nelson se encontró con una labor titánica. "El papel de Bob ha sido uno de los más difíciles que he hecho en mi vida", reconoce el actor. Y añade: "Me di cuenta enseguida que Brad y su equipo tenían una idea muy concreta de lo que querían porque llevaban mucho tiempo conviviendo a diario con la historia. Habían ido perfeccionado el guión y conocían a la familia de arriba a abajo. De los actores dependía dar vida exactamente a lo que ellos tenían en mente".

Y continúa diciendo: "No es tan fácil como parece. Hay que dar con el tono adecuado y hacer hincapié en el lugar y el momento correcto. Al final, tienes que experimentar y concentrarte en tu energía vocal, pero también tratar de imaginar la situación como si la estuvieras viviendo tú mismo. Es un desafío enorme para un actor, pero también una experiencia fascinante".

Al rescate de su marido cuando las cosas se ponen mal está la ágil matriarca de la familia, Helen, antes conocida como la ultraflexible Elastic Girl. Este personaje se creó, en parte, como un homenaje a la típica madre de hoy que, como dice Bird, "tiene que estirarse de mil y una formas cada día". Para reflejar la mezcla de maternalismo y fuerza estoica que se dan en Helen, Brad Bird confió en el talento y el instinto de la actriz ganadora del Oscar ® Holly Hunter.

“Holly demostró que es una actriz consumada, capaz de retratar un personaje sensible y muy fuerte al mismo tiempo", comenta Bird. Y continúa: "Holly da la sensación de ser indestructible.

Tiene una energía y una flexibilidad enormes, justo lo que necesitaba para una mujer tan fuerte como Helen".

Hunter aceptó el papel porque siempre se ha sentido atraída por las historias poco convencionales sobre la familia y las relaciones humanas y, desde ese punto de vista, ésta era una historia única. "Lo que más me gustó es que, detrás de las aventuras de estos superhéroes, 'THE INCREDIBLES' (LOS INCREÍBLES) es, principalmente, una historia sobre la familia, familias reales que tienen sus diferencias y sus peculiaridades, y sobre lo que cada miembro de una familia es capaz de aportar cuando hacen frente común", comenta la actriz.

Para Hunter, que prestaba su voz por primera vez a un personaje de animación, también ha sido una oportunidad apasionante para cambiar de terreno. “Aprender a expresarme únicamente con mi voz supuso una experiencia realmente apasionante y distinta”, afirma. "Fue Brad el que me enganchó con su imaginación tan viva y su enorme conocimiento del personaje".

Y añade: “Brad piensa de una manera muy musical. Para él, es una cuestión de encontrar un ritmo y una entonación, como en el mundo de la música. Fue un intercambio muy dinámico y directo y como actriz, me resultó muy interesante y realmente divertido".

La familia de Bob y Helen Parr se completa con sus tres hijos: Violeta, una adolescente introvertida; el hiperactivo Dash, de diez años, y el bebé Jack-Jack. Para desarrollar los superpoderes, las personalidades y las rarezas de cada uno de ellos, Brad Bird se inspiró en las típicas familias americanas.

“Violeta es la típica adolescente: no se siente a gusto consigo misma y se encuentra en ese confuso punto entre la infancia y la edad adulta, por lo que la invisibilidad era el poder perfecto para ella. Dash se mueve a la velocidad del rayo, como todos los niños de diez años, que son capaces de moverse el doble de rápido que los demás. Necesitan estar activos constantemente o, de lo contrario, se quedan dormidos de repente. Dash se mueve tan deprisa que casi ni lo ves. Por otra parte, el potencial de los bebés todavía está por desarrollarse. Por eso, Jack-Jack es el único normal de la familia... al menos de momento, nunca se sabe. Quizá algún día sus poderes serán una mezcla de los de sus padres".

Para el papel de Dash, un niño al que los padres siempre están gritando "¡más despacio!" en las competiciones del colegio, los realizadores eligieron al prometedor Spencer Fox, un niño de once años que hace su debut en el cine con "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES). Para la voz de Violeta, la elección de Bird fue de los más inusual y producto de una especie de revelación.

"Soy un gran seguidor del programa de radio ´This American Life´", comenta, “donde aparece Sarah Vowell, una magnífica escritora y ensayista. Un día, iba en el coche escuchando la voz de Sarah y, de repente, pensé: ´Es Violeta´. Cuando la llamé para preguntarle si haría el papel de una adolescente que quiere ser invisible, creo se quedó un poco extrañada. Me comentó que nunca había prestado su voz para una película. Al final, resultó perfecta".

A continuación, los realizadores se pusieron manos a la obra para buscar un actor que pudiera interpretar a Frozono, un superhéroe capaz de congelar a sus enemigos. Para Bird fue fantástico poder contar con el nominado al Oscar® Samuel L. Jackson.

Bird nos lo cuenta: "Nadie es capaz de parecer tan frío y duro como Sam Jackson. Y, además, parece que le sale de forma natural, sin ningún esfuerzo. Puede ser divertido, dulce o duro como una roca. Creo que es uno de los actores más versátiles que existen. Fue una suerte poder contar

con él para hacer de Frozono. Sencillamente, lo clavó. Los animadores lo pasaron en grande trabajando con su voz, porque su actuación da mucho de sí".

Para la voz de Síndrome, los realizadores recurrieron a Jason Lee (“Almost Famous” [Casi famosos]). Bird nos habla del actor: "Me gustó mucho el trabajo que realizó Jason en varias películas independientes de gran calidad. Tiene una sensibilidad muy particular. Se entregó en cuerpo y alma al personaje y consiguió crear una voz realmente única para el malo de la película. Su voz tiene un matiz infantil pero no es ningún niño".

Lee simpatizó con el personaje a pesar de su carácter malvado. "Hacer de un tipo malo que quiere ser algo más fue francamente divertido", comenta el actor. La experiencia de rodar "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES) resultó una auténtica revelación para Lee, así como para la mayoría del reparto. Tal como él lo explica: "Ha sido una experiencia fantástica como actor. Sobre todo por tener la oportunidad de formar parte de Pixar, uno de los estudios más creativos y originales que he visto nunca. Tiene una espontaneidad, una imaginación y una juventud increíbles. Su objetivo es crear auténticos clásicos y llegar mucho más lejos de lo que se espera de ellos. Estoy deseando que llegue el día en que mi hijo sea lo bastante mayor para decirle: ´Vamos a ver LOS INCREÍBLES. Yo salía en esa peli'".

Por último, está Edna Mode o, simplemente "E", uno de los personajes más fascinantes de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES). Edna es una diva de la moda en miniatura, deliciosamente socarrona, que se dedica a diseñar trajes de superhéroe para una clientela de lo más exclusiva. Tras varios intentos para encontrar la voz de Edna, Bird finalmente accedió a la petición de sus colegas de Pixar e interpretó él mismo al personaje.

Bird lo recuerda así: "Yo no tenía intención de hacer de Edna, pero no conseguíamos encontrar otra voz para ella. Al final, lo más fácil era que lo hiciese yo. Me encanta este personaje, porque siempre he querido saber quién hace los trajes de superhéroe. Los trajes son un factor muy importante en el mundo de los superhéroes, porque les dan su identidad y los distinguen de los demás. Sin embargo, nadie te explica de dónde salen esos trajes ni quién está detrás. En mi opinión, los trajes los tenía que diseñar una persona con algún tipo de formación científica y técnica. Por eso, en un principio pensé en los ingenieros alemanes. Después, me acordé de los japoneses, que hacen todas esas cámaras y esos coches tan alucinantes. Y al final, me decidí por un personaje mitad alemán, mitad japonés, pequeñito y fuerte a la vez. Así fue como surgió Edna".

"Edna me encanta", concluye Bird. "Los superhéroes no le intimidan lo más mínimo. Es increíblemente tozuda en cuanto a su forma de ver las cosas. La palabra ´no´ no existe en su vocabulario, sobre todo cuando se lo dicen a ella. Tiene una seguridad y una confianza en sí misma impresionantes. Para ella la duda no existe. Supongo que yo también soy un poco así".

3. Cómo se crea un mundo increíble: El diseño

Una vez que los personajes han tomado forma, la siguiente tarea de los realizadores es crear el mundo enormemente estilizado que rodea a THE INCREDIBLES (LOS INCREÍBLES). Al final, el alcance de ese diseño no tenía precedentes: abarcó 100 platós cuidadosamente creados que crean una realidad alternativa ingeniosa y llamativa.

Desde el principio, Bird imaginó que THE INCREDIBLES (LOS INCREÍBLES) tendría lugar en un universo diferente que sería futurista y que estaría repleto de recuerdos retro al mismo tiempo. "Vi el mundo de 'THE INCREDIBLES' (LOS INCREÍBLES) como la imagen que creíamos que tendría el futuro en los años sesenta", explica el director. "En aquella época, había muchos programas que

afirmaban que, en diez o quince años, todos tendríamos jets o que utilizaríamos hidroalas que podrían viajar tanto por el agua como por la tierra. En la actualidad, disponemos de algunas de esas cosas, pero no funcionan como creíamos que lo harían. Ese es el estilo que queríamos para la película. Lo que yo buscaba era la visión que teníamos en los años 60 de lo que sería la vida en la actualidad".

Para lograr este aspecto tan especial y todas sus variantes a medida que evoluciona la historia, Bird colaboró estrechamente con el diseñador de producción Lou Romano y el director artístico Ralph Eggleston (galardonado con un Oscar® al Mejor Corto de Animación en 2002 por "For the Birds". Anteriormente había colaborado como diseñador de producción de “Toy Story” [Toy Story (Juguetes)] y “Finding Nemo” [Buscando a Nemo]).

Romano y Eggleston tuvieron que enfrentarse a una tarea titánica. Aunque no tenían que diseñar platós "físicos", su trabajo no era por ello menos complicado desde el punto de vista de la creación ¡Si acaso, era aún más complicado porque no estaban limitados por las normas de la arquitectura y el diseño!

Romano nos lo explica: "Nuestro trabajo consistía en crear todo el abanico humano de sentimientos, estados de humor y ambientes con formas y colores. Queríamos que la estética del diseño general fuera retro, pero con pinceladas repentinas de modernidad, así que tomamos prestadas líneas y formas de la arquitectura contemporánea y les dimos un giro. En cuanto al color, la película comienza con un aspecto muy brillante y saturado que coincide con la edad de oro de los superhéroes, pero después va desapareciendo el color cuando que Bob empieza a desempeñar su aburrido trabajo en la compañía de seguros. A medida que avanza la película, el color reaparece paulatinamente hasta completar el círculo en la gran escena de la batalla que se desarrolla al final de la película".

Eggleston nos ofrece su propia descripción del diseño de la película: "Yo he denominado el aspecto que ha creado Lou Romano como tropical suburbano de mediados de siglo. Mientras trabajábamos, Brad nos animaba a seguir saltándonos los límites. No esperaba menos de nosotros y logró sacar lo mejor de nosotros mismos”.

Y añade: “Mientras Romano y Eggleston elaboraban sus prolíficos diseños, el supervisor de secuencias de plató Nigel Hardwidge trabajaba codo con codo con ellos para asegurarse de que el personal técnico de la película conocía todos los detalles de su visión. La mayor parte del trabajo de Hardwidge consistía en resolver problemas de creatividad y garantizar que la visión artística y la tecnología fueran en la misma dirección. Hardwidge nos lo cuenta: "Mi labor consiste en hacer muchas preguntas sobre cada ambiente: qué aspecto tiene, cuánto vamos a ver de él, qué hora del día es y cómo vamos a crearlo de modo que satisfaga a los chicos que lo imaginaron con tantos y tan maravillosos detalles".

Y continúa: "Desde el principio, sabíamos que esta película iba a suponer un trabajo titánico porque en "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES) se han utilizado casi el triple de platós que cualquier otra película en la que hayamos trabajado antes. Y para colmo, gran parte de la película se desarrolla al aire libre, en una inmensa isla tropical de un kilómetro y medio cuadrado aproximadamente. Uno de los mayores retos a los que tuvimos que enfrentarnos fue la escena en la isla en la que Dash corre por la espesura de la jungla para escapar de Velocipods. Al final, Dash corre a unos 150 km/h, lo que significa que tuvimos que crear casi el doble de espacio de lo que pensamos en un principio. Nos vimos obligados a dedicar mucho tiempo y energía para conseguir unos resultados que Brad considerara satisfactorios, además de invertir nuestro dinero de forma

sabia y eficiente. Sólo era una secuencia, pero nos dimos cuenta enseguida de lo inmenso que iba a ser el proyecto".

Cuando por fin se terminaron las docenas y docenas de platós, llegó el turno del equipo de diseño, que tenía que poner en escena, bloquear y cronometrar cada escena y transformar los dibujos bidimensionales en un mundo tridimensional. Para disponer de la máxima flexibilidad creativa posible con la cámara y la acción de los personajes de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES), Pixar utilizó un proceso de diseño diferente.

Patrick Lin, uno de los tres directores de fotografía de la película y experto en diseño, nos lo explica: "En el pasado, Pixar construía modelos de los platós más detallados y, después, disponía las posiciones de la cámara, igual que en una película de acción real. En esta película, hicimos el proceso a la inversa. En algunas de las escenas más importantes, rodamos utilizando un modelo muy sencillo, sin apenas geometría. Una vez que el director aprobaba la toma, se elaboraban modelos más completos fuera de cámara. Así disponíamos de mucha más flexibilidad. Un buen ejemplo es la escena de la batalla final que tiene lugar en la ciudad. Esa batalla es tan grande y compleja que no habría tenido sentido construir una ciudad y después intentar descubrir cómo rodarla. Por eso, decidimos visualizar previamente la escena y después rodar la acción. Sólo entonces construimos el modelo definitivo y añadimos más detalles inspirándonos en todo ese trabajo".

Una de las escenas aparentemente más sencillas de la película -cuando la familia Parr se reúne en torno a la mesa para cenar- resultó ser una de las más complejas desde el punto de vista del diseño y el vestuario.

"La toma de la mesa fue una de las más difíciles de poner en escena", comenta Lin. Y añade: "Parece una típica cena familiar, pero poco a poco se va transformando en un caos total. Fue muy complicado colocar las cosas alrededor de la mesa porque la cámara tenía que estar en movimiento constantemente y no queríamos que los espectadores se hicieran un lío respecto a dónde estaba sentado cada personaje. A medida que todo se complica, con Dash y Violeta peleándose y Jack-Jack chillando, Helen alarga el brazo para sujetar a los amigos que se están peleando y mantenerlos separados. Para llamar la atención de todos, Bob levanta toda la mesa y justo en ese momento llega su amigo Frozono. No podíamos establecer el atrezzo del plató porque todo dependía de la animación. Toda la comida y los objetos de la mesa salen por los aires, así que teníamos que seguir la trayectoria de cada uno de los platos, incluido el de la salsa. Toda la secuencia era una continuidad, por eso el atrezzo fue una pesadilla".

Mientras tanto, la directora de fotografía Janet Lucroy, que se especializó en la iluminación de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES), tenía que superar sus propios obstáculos. Lucroy nos habla de ello: "Desde el punto de vista de la iluminación, la película era de una magnitud enorme porque se utilizaron muchos platós y tomas diferentes. "De hecho, había 600 tomas más que en 'Monstruos S.A.', por ejemplo".

Además del titánico trabajo que le esperaba, Lucroy tenía que elaborar técnicas de iluminación de gran riqueza cinematográfica y cuidadosa planificación que se adecuaran al singular aspecto de la película. "Decidimos probar con un aspecto más oscuro y con más contrastes, algo diferente de lo que suelen ver los espectadores en una película de animación y más similar a los thrillers o películas de aventuras de hoy en día", señala Lucroy. Y añade: "También queríamos que la iluminación fuera una mezcla intrigante de dramatismo y realidad. Por eso, en algunos momentos de la película subrayábamos el dramatismo, por ejemplo en el prólogo que habla de los días de gloria de los superhéroes. Esas escenas son muy impactantes desde el punto de vista visual y

están repletas de contrastes. Sin embargo, hay una parte considerable de la película en la que la familia está en casa o en la oficina. En esas escenas, utilizamos una iluminación muy natural".

Lucroy estaba encantada de tener la oportunidad de crear unos efectos de iluminación más delicados que realzaran el realismo general y el impacto de la película. La directora de fotografía nos lo cuenta: "Me encantaban esos momentos más tranquilos y sutiles. Hay una pequeña secuencia en la que Dash y Mamá están en el coche. La sombra de la ventanilla se refleja en su cara y, sin embargo, todavía hay suficiente luz para leer en sus ojos. La luz y la vibración del asiento se reflejan en los personajes de una forma increíble. Es un momento precioso".

4. Una credibilidad increíble: Una animación y tecnología vanguardistas aportan a "Los Increíbles" unas características casi reales

Después de superar con éxito el cada vez más complicado diseño de producción de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES), por fin los realizadores pudieron ponerse manos a la obra con la tarea más difícil e importante: animar los personajes para que fueran más que un "dibujo animado" y cautivaran a los espectadores. El punto de partida era descubrir el alma de cada personaje mediante el abanico de movimientos y expresiones humanas más amplio posible. Para ello, el equipo de la película tuvo que entrar en la zona prohibida por excelencia: Al fin y al cabo, en general se cree que la animación por ordenador y los rasgos humanos como el pelo o la piel no están hechos el uno para el otro.

Sin embargo, Brad Bird estaba convencido de que existía -o se podía inventar- una tecnología que permitiera crear unos personajes mucho más "reales" (la esencia intangible de la energía, la vitalidad y la humanidad) de lo que jamás se hubiera pensado. Inspirándose en los ricos matices de la interpretación de los actores vocales, los genios de la técnica de Pixar se decidieron a superar sus propios límites y se lanzaron a crear los modelos generados por ordenador más vanguardistas que jamás se han utilizado en una película.

Aunque la animación generada por ordenador ha avanzado a pasos de gigante en la última década, todavía le queda mucho por hacer en el campo de los rasgos humanos. En el pasado, se consideraba totalmente imposible pedir a un animador que creara músculos que se doblaran y tensaran como los de verdad, pelo que se ondulara y moviera, piel que pudiera arrugarse y estirarse y ropa que se moviera con independencia del cuerpo, exactamente como la de verdad. De hecho, los animadores por ordenador solían huir de los personajes humanos porque los resultados que se habían obtenido no eran demasiado esperanzadores.

Tony Fucile, uno de los supervisores de animación de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES), declara: "Los personajes humanos son casi imposibles de animar porque nos pasamos la vida observando a otros seres humanos y nos damos cuenta enseguida de los detalles que fallan en un personaje de animación, aunque seas nimios". El supervisor de personajes Bill Wise continúa diciendo: "Aunque sean muy estilizados, los seres humanos tienen algo que pone el listón muy alto a los animadores. Estamos tan familiarizados con las sutilezas de las emociones y expresiones que se reflejan en las caras y los cuerpos de los seres humanos, que su recreación por ordenador tiene que ser casi perfecta para que a los espectadores les resulte creíble".

De todas formas, el objetivo de Bird era crear personajes que no fueran tan humanos. Al fin y al cabo, ¡Los Increíbles sólo existen en un peculiar universo híbrido en el que los superhéroes viven en las afueras! Bird quería personajes que procedieran claramente del mundo del cómic y que, sin embargo, pudieran sonreír, hacer gestos, preocuparse, saltar, correr, tener discusiones familiares y salvar el mundo de forma totalmente creíble desde el punto de vista físico.

Ese era el motivo por el que John Lasseter creía que se podría hacer realidad la visión de Bird. Lasseter nos lo explica: "Todo el mundo en Pixar sabe que cuanto más real intentes hacer algo, más posibilidades tienes de fracasar. El secreto de Brad en 'THE INCREDIBLES' (LOS INCREÍBLES) ha sido producir algo que los espectadores saben que no existe, algo tan estilizado que lo creerán si todo tiene coherencia Con la tecnología que hemos utilizado en Pixar por primera vez, estábamos preparados para conseguirlo. Nuestro objetivo en 'THE INCREDIBLES' (LOS INCREÍBLES) era crear seres humanos tan estilizados que nunca pudieran pasar por personas de verdad, pero que tuvieran un pelo, una piel y una ropa tan auténticos que sus reacciones produjeran un impacto más intenso, más dramático".

En la última década, Pixar ha ido avanzando paulatinamente hasta ser capaz de lograr esta hazaña. De hecho, desde el estreno de "Toy Story" (Toy Story [Juguetes]) en 1995, Pixar ha marcado la pauta y ha superado los límites en el mundo de la animación por ordenador con cada una de sus películas. “A Bug’s Life” (Bichos. Una aventura en miniatura) introdujo los entornos orgánicos y personajes que se estiraban y encogían. “Monsters, Inc.” (Monstruos S.A.) se aventuró aún más en el mundo de las formas orgánicas y consiguió crear un mundo de pelo y piel enormemente realista que hasta entonces era impensable; y “Finding Nemo” (Buscando a Nemo) retrató convincentemente la enorme variedad de animales y paisajes acuáticos que existe en un viaje por los fondos submarinos.

Pero en "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES) se necesitaba todo lo que Pixar había aprendido en sus películas anteriores y mucho más para narrar esta heterogénea aventura de una familia que se ve envuelta en la aventura más fascinante de su vida. Rick Sayre, director de supervisión técnica de la película reconoce: "Esta película planteaba todos los retos técnicos que te puedas imaginar. Podría haber resultado titánica desde el punto de vista de la técnica, pero adoptamos por lema: 'Es imposible, así que podemos lograrlo'. Las pistas de qué teníamos que inventar nos las dio la propia historia. Así se ha hecho siempre en el mundo de la animación. Lo que no se puede hacer es decir: '¿Y si Violeta no tuviera el pelo largo? o ¿Y si Bob no fuera un hombre musculoso?' Nos encantaba la historia y no íbamos a permitir que las supuestas limitaciones del medio nos impidieran contarla".

Para enfrentarse al desafío de hacer moverse a los personajes de forma realista, Sayre y el equipo técnico se empaparon literalmente de física. Repartieron ejemplares del clásico libro de medicina Gray's Anatomy a los maquetadores digitales (modeladores que diseñan y construyen los personajes en el ordenador) y al equipo de eléctricos para ayudarles a entender cómo se mueve el cuerpo dependiendo de la acción. También se facilitó material de películas de acción real con personas agachándose, caminando y moviéndose para que el equipo fuera enfrentándose a los tabúes de los músculos, la piel, el pelo y la ropa.

Esqueletos y músculos

Rick Sayre sabía que la clave para conseguir una articulación realista se encontraba en el interior del cuerpo, en el nivel del esqueleto y los músculos que lo rodean. Ahí es donde se origina el movimiento en los seres humanos y, por lo tanto, en los personajes de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES). Todo empezó con el cuerpo de Bob Parr -apodado "Mr. Increíble”-, que se creó de adentro hacia afuera literalmente.

Sayre lo recuerda así: “Sin duda, Bob fue el personaje más difícil de modelar y montar porque es un tipo muy musculoso. Utilizamos un enfoque completamente nuevo y distinto para elaborar su esqueleto y la forma en que los músculos, la piel, los huesos y la grasa se adhieren al mismo.

Utilizamos una fantástica tecnología nueva que se llama 'goo' y que hace posible que la piel reaccione de una forma muy realista a los músculos que se extienden y contraen debajo".

Esta tecnología cambió completamente el proceso de animación. Los animadores son más artistas que técnicos. Son una especie de actores o marionetistas que elaboran creativamente los movimientos y expresiones de los personajes a través de mandos especialmente programados en el ordenador. En la actualidad, los animadores tienen un control mucho más amplio y profundo de los personajes que en el pasado.

Sayre nos lo explica: "Para un animador, animar un esqueleto rígido es un efecto visual muy típico. Sin embargo, los personajes de esta película son más complejos y eso no iba a bastar. En mi opinión, lo innovador es que hemos terminado creando un sistema que permite a los animadores mover el esqueleto, activar los músculos, que la capa de grasa haga que la piel se deslice sobre los músculos y, por último, crear la piel. Los animadores pueden ver todo lo que está ocurriendo mientras están trabajando. Cuando mueven a Bob, están colocando toda la estructura de sus músculos-piel-esqueleto y a tiempo real prácticamente, con lo que disponen de más información y flexibilidad.“.

Para acabar con los puntos débiles de los personajes humanos generados por ordenador, el equipo se centró en las articulaciones más "traicioneras" del cuerpo humano, en especial los hombros. Sayre nos lo cuenta: "Resulta muy complicado conseguir que un hombro se mueva de forma natural en la animación generada por ordenador. Por eso, suelen verse personajes animados con hombros demasiado anchos. Nosotros queríamos hacer del hombro un hito en esta película, por decirlo de alguna forma".

Una vez que Bob estuvo totalmente modelado, lo utilizaron como modelo para crear los esqueletos del resto de los personajes. Se podría decir que Bob fue el Adán de la película, en cierto sentido. El supervisor de personajes Bill Wise afirma: "Con Bob nos centramos en alcanzar un nivel de complejidad muy alto en términos de movimiento corporal. Una vez que fuimos capaces de controlar sus movimientos, utilizamos esa misma articulación del esqueleto para los demás personajes, aunque introduciendo algunos cambios, evidentemente. Por ejemplo, un personaje femenino no va a tener una musculatura tan definida, pero sigue teniendo un deltoide que sube y baja encima del húmero. También tiene clavícula. Por eso, pudimos volver a utilizar a Bob para los demás personajes".

Los movimientos de uno de los personajes resultaron especialmente complicados: Helen Parr, alias Elastic Girl, que tenía que ser capaz de estirarse, agacharse y contraerse de una enorme variedad de formas, con una flexibilidad que no tendría nada que envidiar al practicante de yoga más pintado. Elastic Girl subió aún más el listón a los animadores.

“Probablemente, Helen tenía la articulación más compleja que jamás hemos elaborado", comenta Wise. Y continúa: "De hecho, los animadores podían dar a su cuerpo la forma de un paracaídas o estirar su brazo hasta convertirlo en un largo lazo de carne y hueso con puntos de control. Christian Hoffman elaboró un programa denominado ‘deformador’ que hacía posible que Helen se moviera de todas las formas posibles. No se parece a ningún personaje que hayamos creado antes".

Piel y pelo

Los animadores de Pixar también sabían que las características que realmente aportan realismo a un personaje son la piel y el pelo, lo que demuestra que la grandeza de la vida la reflejan mejor

los pequeños detalles. El equipo de producción se enfrentaba a un nuevo reto. Al encontrar formas diferentes de iluminar y matizar la piel y de crear los peinados, aportaron aún más credibilidad a los personajes.

La piel que se creó para "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES) no presenta intencionadamente las imperfecciones que normalmente tiene la piel humana. Sayre nos lo explica: "Desde el principio, Brad fue muy inflexible respecto a que no quería que los personajes tuvieran poros, folículos pilosos o pecas. No quería que parecieran totalmente humanos, sino más bien ligeramente abstractos. Por eso, optamos por una textura de la piel es muy, muy simple. Sin embargo, crear una piel simple sin que pareciera falsa resultó muy complicado. Es uno de esos casos en lo que lo sencillo... es lo más difícil".

Para crear la piel también se necesitaba una tecnología pionera. Bill Wise nos lo cuenta: "Creamos una tecnología nueva denominada ‘dispersión de la sub-superficie’ que nos permite hacer la piel más translúcida. Mucho de lo que el ojo considera rasgos realistas en una persona no es más que la luz que se transmite a través de la piel. Por ejemplo, se ve luz detrás de las orejas cuando el sol está detrás de ellas. Otra forma de ilustrarlo es la diferencia que existe entre la pintura blanca y la leche; la luz rebota en la pintura blanca, mientras que atraviesa y se dispersa en la leche, que se parece más a la piel. Esta forma de iluminar la piel resulta muy efectiva e innovadora. Por fin parece que los personajes empiezan a estar vivos".

Mientras tanto, también se necesitaban programas y enfoques nuevos para conseguir lo que los realizadores querían que se viera en la cabeza de los personajes, que varía desde la melena corta y cuidada de Helen a la melena larga y suelta de Violeta. Mark Henne, el supervisor de simulación de peinado y vestuario, se puso manos a la obra.

"Los personajes llegaron a nuestro departamento calvos y desnudos y salieron con vestuario y peinados enormemente realistas", nos explica. Y añade: "En una película de animación generada por ordenador, el pelo siempre resulta complicado porque tiene múltiples capas y se compone de millones de hebras que friccionan entre sí y que, sin embargo, deben ofrecer una apariencia de cohesión. Se separa y vuelve a unirse dependiendo de cómo se mueva la cabeza y de cómo sople el viento. El problema son todas esas capas que quieren entrelazarse y cómo impedir que eso ocurra cuando el pelo roza los brazos, los hombros y otros objetos sólidos".

Sin duda, el personaje más difícil de animar por lo que al pelo se refiere fue Violeta. Siguió siendo un "caso sin resolver" hasta bien avanzada la película a causa de su larga y ondulante cabellera, la pesadilla de cualquier animador. De hecho, nunca nadie había animado este tipo de pelo en una película de animación generada por ordenador. Henne y su equipo elaboraron cinco tipos de peinados diferentes para Violeta para las distintas fases de la película. Cada uno de esos estilos se podía modificar para reflejar las distintas condiciones medioambientales con las que se encuentra Violeta, incluyendo la lluvia, el viento, la ingravidez y su propio campo magnético.

Al final, el pelo de Violeta se convirtió en uno de los grandes triunfos de la película. "El personaje de Violeta se resume en lo que esconde detrás de su larga melena", apunta Sayre. Y añade: "Por eso, es una parte muy importante del personaje y era fundamental que quedara bien. A veces, nos preguntábamos si no sería más fácil cortarle el pelo pero tenía que tener el pelo largo y el resultado fue fantástico. Hemos dado un gran paso adelante al conseguir que su pelo se mueva de una forma increíble y conserve al mismo tiempo su estilo".

La ropa

El cuerpo de los personajes de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES) había alcanzado prácticamente la perfección en términos de animación, pero ahora había que "vestirlos". "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES) también resultó mucho más compleja por lo que se refiere al vestuario que cualquier otra película de animación de la historia, además de mucho más parecida a un drama de época. Tuvieron que diseñarse y adaptarse más de 150 prendas diferentes para los personajes protagonistas y secundarios. Pero Bird no sólo quería ropa bonita para sus personajes, también quería que parecieran de tela de verdad.

Pixar ya era famosa por su vanguardista labor con el movimiento de la ropa. Los avances que hizo con las camisetas de Boo en "Monsters, Inc." (Monstruos S.A.) y con el vestuario galardonado con un Oscar® del corto "Geri's Game" sirvieron de base de la investigación y desarrollo para "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES), que dio otro paso adelante.

Brad Bird nos lo cuenta: "Una de las cosas que he aprendido con 'THE INCREDIBLES' (LOS INCREÍBLES) es que, en la animación generada por ordenador, ¡resulta mucho más fácil hacer volar por los aires un planeta que hacer que un personaje agarre la camiseta de otro personaje! Me di cuenta que era terreno abonado para realizar nuevos avances".

Mark Henne y su equipo encontraron una original forma de "pegar" la ropa a los personajes, especialmente en el caso de los ajustados supertrajes. En lugar de simular la ropa para cada fotograma de un personaje, este proceso analiza las distintas posturas y pautas de movimiento de un personaje (incluyendo caminar, girar y sacudir los hombros) y crea automáticamente el movimiento de la ropa. Por ejemplo, cuando Bob se sienta en una silla con su supertraje, el traje sabe lo que tiene que hacer y cuándo dejar de hacerlo porque se le ha entrenado cuidadosamente con antelación.

Dada la gran variedad de estilos retro, futuristas y vanguardistas que aparecen en "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES), la película confió más en la moda tradicional que en la animación generada por ordenador.

Henne nos lo explica así: "Esta película exigía una gran variedad de prendas, desde batas a trajes de ejecutivo, capas y supertrajes. Por eso, le pedimos a Christine Waggoner, una de nuestras artistas técnicas de personajes, que hiciera de diseñadora de vestuario. Creó la mayor parte del vestuario partiendo de cero. Bryn Imagire, el diseñador de sombras de la película, traía los borradores, las fotos de referencia y las muestras de tela de Christine Waggoner y Christine y Maria Cervantes (modista) creaban la ropa por ordenador inspirándose en ese material. Estamos muy orgullos de haber elaborado el vestuario a partir de cero, como hacen los diseñadores en el mundo real".

Efectos

Una vez que el mundo y los personajes de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES) estaban completamente animados, el equipo de efectos tenía que añadir los últimos y fabulosos toques. La supervisora de efectos de la película (y un veterano con 18 años en ILM), Sandra Karpman, afirma que este ha sido el proyecto de efectos más ambicioso que jamás ha visto en una película, con independencia del género. Karpman supervisó la creación de los efectos que aparecen en todos los elementos naturales posibles, desde el agua al fuego y el hielo (para los trucos de Frozono). De hecho, más de un tercio de las más de 2.200 tomas definitivas de la película incluye efectos especiales.

Karpman nos habla de su trabajo: “Los efectos que se ven en 'THE INCREDIBLES' (LOS INCREÍBLES) son completamente nuevos y muy espectaculares. Lo más innovador desde el punto de vista de los efectos es que hemos creado unas fabulosas nubes en 3D que de hecho se pueden atravesar. En otras películas e incluso en películas de animación generada por ordenador anteriores, la mayoría de las nubes son pinturas matte o material de archivo. En nuestra película, cuando Helen va en un avión volando entre las nubes, se nota que son tridimensionales y que chocan entre ellas. Son transparentes y cuando se apilan se vuelven opacas. Son una preciosidad. Este mismo programa de sombreado registrado (Atmos) nos permitió crear las nubes, además de grandes explosiones. Al final, hicimos muchas cosas que nunca imaginamos que podríamos hacer".

Quizás esta última frase es la que mejor resume lo mucho que todos se implicaron en "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES): todos se adentraron en territorios que jamás se habían explorado en el mundo de la imaginación.

Brad Bird lo resume: "En mi opinión, lo que más preocupaba a todas las personas que trabajaron en "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES), con independencia de su cargo -desde los actores a los artistas y los genios de la técnica-, era que los personajes y la historia parecieran reales. Que no es lo mismo que reproducir directamente la realidad, obviamente. Lo más importante en esta película era la credibilidad. Ese fue el punto de partida: crear personajes y un mundo que parezca real porque significa algo para ti".

5. Unos temas increíbles: Cómo se creó la banda sonora

Cuando el increíble viaje de producción "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES) estaba a punto de finalizar, los realizadores sabían que la película necesitaba una banda sonora igual de increíble que realzara su dramatismo, diseño y visión. Para ello, ficharon al joven compositor Michael Giacchino, que ya había creado las bandas sonoras de la serie de televisión "Alias" y de una serie de famosos videojuegos y cortos de animación. Giacchino ha hecho un debut prometedor en el mundo del cine con "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES).

Brad Bird trabajó codo con codo con Giachinno y le pidió que se inspirara en las rítmicas bandas sonoras con instrumentos de metal y un toque de jazz de los thrillers de los años 60. Bird nos lo explica: "Estaba buscando un sonido concreto que siempre he asociado con las películas de acción, de espías, los cómics y las series originales de televisión. Michael y yo hablamos sobre retomar el trabajo de compositores como John Barry y Henry Mancini. En aquella época, la música tenía un matiz atrevido, alegre y quería recuperarla para esta película. Afortunadamente, descubrí enseguida que a Michael le gusta este tipo de música tanto como a mí, así que ha creado una banda sonora muy especial para ‘THE INCREDIBLES’ (LOS INCREÍBLES).

Giacchino nos comenta su labor: "Para mí, este ha sido el desafío creativo más grande que se me ha planteado porque se trataba de mi estilo de música preferido. Cuando conseguí el trabajo, era como si me abrieran las puertas del paraíso y me dijeran: 'adelante'. ¡Fue como entrar en el territorio vedado de la música orquestal de jazz! Siempre he admirado el trabajo de Henry Mancini en ‘Pink Panther’ (La pantera rosa) y cómo fue capaz de transmitir a los espectadores esa sensación de energía, suspense y acción. Y eso es precisamente lo que yo quería hacer en esta película".

Giacchino utilizó una orquesta de 100 instrumentos -una sección de ritmo, una de cuerda, una de aire, piano, bajo, batería, trompetas y percusión- para crear una banda sonora tan ágil, divertida y a veces dramática como los personajes protagonistas de "THE INCREDIBLES" (LOS INCREÍBLES).

Bird también pidió al compositor que creara un tema concreto que definiera a cada uno de los protagonistas y que evolucionara con ellos a lo largo de la película para realzar sus múltiples capas y su complejidad.

Giacchino nos lo explica: “Por ejemplo, el tema de Mr. Increíble empieza de una forma muy heroica y de estilo jazz; después, cambia a medida que se pasa de superhéroe a padre de familia, evoluciona paulatinamente con el transcurso de la película. Resultó muy divertido componer una música que maduraba con el personaje y reflejaba su situación concreta. Pasé mucho tiempo buscando un estilo distinto para cada personaje. Por ejemplo, el tema de Dash recuerda a chirridos y al piar de los pájaros, el de Violeta es bastante tímido y misterioso, etc. Básicamente, los realizadores me contaron la historia de ‘THE INCREDIBLES’ y yo intenté volver a contarla pero en forma de música".

A medida que componía la banda sonora, Giacchino se dio cuenta de que tendría que alejarse de lo que se ha convertido en habitual en las bandas de las películas actuales. Él mismo nos lo cuenta: "Hoy en día, la mayoría de las bandas sonoras son muy directas y tradicionales en su estructura. Por el contrario, muchas de las bandas sonoras que se compusieron en los años 60 incluían música descarada, con mucha percusión e instrumentos como el xilófono, la marimba o el vibráfono. En las bandas sonoras actuales apenas se escuchan esos instrumentos o estilos, pero a mí me encanta ese tipo de sonido. Me alegra que Brad quisiera recuperar ese estilo y sobre todo, que reconociera que todavía hoy en día puede crear todo un abanico de estados de ánimo. Se puede decir que no tenía miedo de que los distintos aspectos de la película fueran aún más increíbles".

Imágenes y notas de cómo se hizo "Los Increíbles" - Copyright © 2004 Waly Disney Pictures y Pixar Animation Studios. Distribuida en España por Buena Vista International. Todos los derechos reservados.

Disponible en: http://www.labutaca.net/films/25/losincreibles1.htm

NOTA 20

Cómo se hizo "Chicken Little"

Notas de producción © 2005 Buena Vista International

1. Forjando el argumento: origen del proyecto

El director Mark Dindal durante años acarició la idea de una parodia del género de cuento de hadas/fábula. Cuando comenzó a analizar las historias favoritas de su niñez, descubrió que era comiquísimo tratar de aplicar la lógica del mundo real a los reinos mágicos.

“Siempre me sentí muy interesado en los cuentos folclóricos y en los cuentos de hadas como punto de partida porque son historias simples y muy familiares”, explica Dindal. “Siempre pensé que sería divertido comenzar a hacer preguntas como ‘¿Por qué haría eso el personaje? Es increíble cuando piensas en historias como ‘La Caperucita Roja’. El lobo se comería a la niña la primera vez que se la encuentra, pero en lugar de eso hace un largo desvío y se disfraza de la abuelita. Te puedes divertir mucho cuando empiezas a pensar acerca de las razones por las cuales esos personajes toman las decisiones que toman. De pronto esos personajes se vuelven más interesantes y complejos”.

“Al mismo tiempo que yo estaba dándole vueltas a ese concepto, se me ocurrió una idea acerca de unos animales inadaptados de una granja que se quedan rezagados cuando todos los animales agraciados se van a una feria del condado para participar en una competencia”, agrega Dindal. “Y mientras están fuera, llegan los extraterrestres para comenzar la conquista del planeta. De pronto, estos inadaptados son los únicos que podrán impedir que lancen este ataque y deberán ponerse a la altura de las circunstancias y salvar al mundo. Mientras conducía hacia mi casa desde el trabajo una noche, las dos ideas se unieron en una, y se solidificó como ‘Chicken Little’”.

“Chicken Little” luego pasaría por un período de incubación durante los siguientes cinco años. Los escenarios cambiaron radicalmente e incluso el género del personaje principal fue de femenino a masculino al comienzo del proceso creativo. Al final, Dindal y el jefe de historia, Mark Kennedy, junto con los guionistas Steve Bencich & Ron J. Friedman, y Ron Anderson crearon una historia divertida y atractiva acerca de un pollito incomprendido y de su deseo de que su padre crea en él.

Kennedy afirma: “Mark es extraordinario con la historia. Él tiene un gran sentido de lo que es simple y conmovedor y no se distrae con otras cosas. Es capaz de concentrarse verdaderamente en la esencia de cada secuencia y en lo que está contribuyendo a la película en general”.

“El corazón de la película es realmente la relación entre Chicken Little y su papá”, agrega Kennedy. “Hay un momento crucial en el tercer acto cuando Chicken Little enfrenta a su padre y le dice que él nunca le creyó cuando ocurrió el incidente de la bellota y que eso siempre le ha molestado. Le dice a su padre que se equivocó al no apoyarlo. Por primera vez, Buck oye la verdad y es algo que probablemente siempre supo pero de lo que no se había percatado. Chicken Little aprende a creer en sí mismo, y Buck se da cuenta que él debería apoyar a su hijo sin importar las circunstancias”.

La fábula real de “Chicken Little” se cree que se originó en la Inglaterra rural alrededor de 1700. Fue concebida como un cuento de cautela para hablarle a los jóvenes escolares acerca de los peligros de la exageración y de sacar conclusiones incorrectas cuando no se están bien

informados. Nombres como Foxy Loxy y Turkey Lurkey son típicamente británicos. La historia es muy probable que fuese escrita por artesanos viajantes y coleccionistas de mitos y fábulas del pueblo. Cuando la historia fue adaptada en otras partes del mundo, el final llegó a variar extensamente. En algunas versiones, Chicken Little escucha una voz y sale corriendo antes de que el zorro Foxy intente matarlo. En otras versiones, Foxy lleva la delantera.

Casualmente, el estudio Disney hizo un corto animado de propaganda de la segunda guerra mundial llamado "Chicken Little" en 1943, en el que el zorro engatusa a la inconsciente población de pollos hacia su perdición.

2. El más reciente logro tecnológico de Disney: animación CG de compresión y extensión

Con el estreno de "Chicken Little", Walt Disney Feature Animation agrega su primera película totalmente animada por computadora a su larga lista de logros técnicos. Complementando los paquetes informáticos existentes disponibles para la industria de la animación, los genios técnicos de Disney crearon nuevas formas de planeamiento, nuevos programas de computación patentados, e innovadoras soluciones a los problemas.

Steve Goldberg, el supervisor de efectos visuales de la película, observa, "La única razón por la que fui a Disney en 1990 fue porque siempre creí que si había una posibilidad de combinar el talento artístico que existía aquí en el estudio con este nuevo medio de CG, seríamos capaces de lograr algo fantástico. Nadie había hecho esa clase de combinación antes. Recuerdo haber pensado, 'estos son los más extraordinarios pintores del mundo, los más extraordinarios animadores del mundo, el mejor artista en efectos en la industria...

"Para mí, lo emocionante acerca de 'Chicken Little' es que por primera vez somos capaces de poner estas asombrosas herramientas en las manos de los más grandes talentos artísticos de la industria", agrega Goldberg. "La tecnología ha llegado a un punto en donde verdaderamente podemos permitirle a estos artistas trabajar de una forma que para ellos es relativamente intuitiva. Existen algunas tomas maravillosas en la película que se efectuaron porque los animadores tradicionales básicamente rompieron las reglas y empujaron el software más allá de lo que estaba supuesto a hacer. Estaban haciendo lo que necesitaban hacer para obtener las poses que querían, y nuestra labor fue la de apoyar su actuación y descubrir la forma de interpretarlo. No queríamos ponerles límites. Trabajamos arduamente para asegurarnos de que cualquier cosa que los animadores de personajes necesitaran hacer, lo lograran".

El resultado final es una película CG que incorpora muchos de los principios clásicos de la animación de Disney como es la "compresión y la extensión", una técnica de animación que les permite a los animadores crear movimientos inmensamente descabellados y fluidos que solamente pueden existir en el mundo de las caricaturas.

Dindal explica, "Lo que compresión y extensión realmente hace es darle vida y energía a los personajes. Uno simplemente lo siente. Y creo que eso es exactamente por lo que la animación de Disney siempre ha sido conocida – darle vida a este arte. Uno completamente cree que lo que ve es real. También hemos tratado de incorporar algunas de las otras cualidades de la animación dibujada de Disney a esta película CG. El diseño de personaje tiene cierta redondez en las películas de Disney de la década de los años cuarenta y cincuenta que realmente me encanta y emociona. El ritmo es único y los personajes tienen una energía vibrante".

Un estupendo ejemplo de la adaptación de "compresión y extensión" para la animación CG es el gran juego de béisbol en "Chicken Little".

“Para el juego de béisbol en nuestra película, estudiamos la caricatura de Goofy de 1942, ‘How to Play Baseball’, la cual tenía una animación redondeada muy atractiva con movimientos que son básicamente caricaturas de movimiento”, declara Dindal. “Me encantan esas cosas. Nosotros realmente alentamos a nuestro equipo a ir al extremo. Nuestra cigüeña lanzadora tiene algunos movimientos clásicos de Disney. Hay cierta textura en la acción, en la mandíbula, en el pico, en los dientes y en las mejillas. Y cuando la marmota es lanzada al jugador de segunda base, nuestro animador Doug Bennett agregó esos efectos de viento por la fuerza de la gravedad en donde las mejillas se le están batiendo. Estas son cosas que en verdad no hemos visto antes en la animación computarizada”.

Darle a los animadores más controles intuitivos de las acciones de los personajes era una de las primeras prioridades para Goldberg y su colaborador, el supervisor técnico Eric Powers. Powers y su equipo crearon un nuevo software o agregaron plataformas patentadas a programas existentes para permitir la escala de movimiento y expresión que los realizadores deseaban.

Entre las innovadoras mejoras patentadas de Disney se encuentra un nuevo juego de herramientas llamado “Chicken Wire”.

Los supervisores de CG Kevin Geiger y Kyle Odermatt y su equipo crearon estas herramientas para darle más elasticidad a la actuación facial, y ayudar a los animadores a aproximarse al rango que normalmente alcanzarían con la animación tradicional. “Chicken Wire” es una colección de deformadores de alambre que añaden más funcionalidad. Estas herramientas específicamente tratan la queja de que la animación computarizada es demasiado parecida a los títeres o tipo maniquí.

De acuerdo a Geiger, “‘Chicken Wire’ le permite al animador tomar formas faciales predefinidas y luego, utilizando estos deformadores, conseguir variaciones de esas formas. En esencia agrega formas adicionales a la base establecida, y le da al animador la habilidad de mejorar lo que le fue proporcionado por los departamentos de modelado y tramado. Incluso aquellos de nosotros que creamos los modelos nos sorprendimos con lo que los animadores lograron. Fueron capaces de hacer suyos a los personajes y personalizarlos de la misma forma como un animador tradicional lo haría. Le dio a los personajes un sentimiento muy de Disney”.

Los animadores también tuvieron el beneficio adicional de una nueva e intuitiva herramienta llamada “shelf control”, que esencialmente es un diagrama del personaje que puede ser visto en la pantalla y proporciona una conexión directa a los controles de una específica anatomía. En películas anteriores, los animadores tenían que desplazarse a lo largo de largas listas de complejos códigos para tener acceso a una zona en particular del cuerpo.

Y finalmente, para aquellos animadores que tienen experiencia en el dibujo, nuevas pantallas en tabletas electrónicas les permiten hacer bocetos previos de los movimientos de sus personajes utilizando sketches digitales. Parecido a una miniatura dibujada, la computadora hace un seguimiento de cada dibujo electrónico sucesivo y le permite al animador hacer una matriz de su actuación en 2D en minutos.

Goldberg concluye, “‘Chicken Little’ servirá de base para la realización de películas CG y todas las películas futuras de Disney se beneficiarán. Nosotros tenemos la habilidad de crear cualquier cosa que se ingenien los expertos de historia. Nosotros podemos crearlo y ejecutar la dirección artística de una forma como creo ningún otro estudio puede hacerlo. El estudio brinda al medio más de 80 años de experiencia en la animación, y nuestra meta es la de llevar ese maravilloso legado hacia

adelante en la nueva frontera digital. No nos impulsa la tecnología, pero controlamos la tecnología para que haga lo que nosotros queremos que haga".

3. Animando la primera película CG de Disney: dándole vida a los personajes

Como preparación para su primera película cinematográfica totalmente animada por computadora, Walt Disney Feature Animation emprendió un ambicioso programa de capacitación para poner a sus artistas a la altura de la desafiante tarea que tenían por delante. Eamonn Butler, un animador con formación tradicional que ha trabajado con computadoras durante los últimos doce años, asumió el papel de supervisor de animación.

"Al comienzo de 'Chicken Little', solamente cerca del 50% de nuestro equipo de animación había trabajado en el medio de CG", recuerda Butler. "Y era muy importante para Mark y Randy que contratáramos talento de las filas tradicionales, especialmente artistas con los que habían trabajado antes en 'Emperor's New Groove'. De modo que nos dispusimos a capacitar al 50% de nuestro equipo. Esto tomó 18 meses. Yo presenté ocho cursos completos de lo que con cariño llamo 'campamento militar'. El programa estaba estructurado con una introducción a las computadoras y al programa Maya de doce semanas (la aplicación estándar de vanguardia que es ampliamente utilizada para modelos 3D, animación y efectos). Walt Sturrock en nuestro Desarrollo de Artista llevó a cabo esta parte. Tuvimos clases y laboratorios en Burbank y Glendale que estaban en operación casi 24 horas al día. La gente podía llegar y usar las máquinas cuando lo desearan, y nosotros ofrecimos clases literalmente todos los días durante 18 meses. Fue una empresa enorme; más capacitación de la que jamás hemos realizado en este estudio. Lo sorprendente fue que tuvimos un índice de éxito del 100%. Este resultó ser el mejor equipo con el que jamás he trabajado".

"Recuerdo lo aterrorizado que estaba cuando hice el cambio de 2D, y pude utilizar mis propias experiencias para ayudar a otras personas a adaptarse", agrega Butler. "Estructuramos un programa que realmente ayudó a estos individuos a mantener su arte, de modo que aunque están trabajando con un ratón y un teclado en lugar de un lápiz, pudieron recurrir a sus conocimientos existentes de animación y actuación. También trabajamos arduamente para desarrollar herramientas que les permitieran a los animadores tradicionales sacar provecho de sus habilidades y talentos".

Jason Ryan, un veterano animador de CG y el supervisor de animación para el personaje de Chicken Little, observa, "Esta ha sido la película más divertida en la que jamás he trabajado porque tuvimos la oportunidad de hacer muchos trucos del oficio en 2D; cosas como compresión y extensión, cuadros corridos (una falsa imagen borrosa que ocurre entre dos cuadros en una escena con acción rápida), un ritmo muy ágil y una gran cantidad de extraordinaria actuación de los personajes. También existen algunas estupendas actuaciones sutiles. Yo creo que esta es una película verdaderamente revolucionaria para Disney y para la industria porque nuestros personajes ya no son simplemente marionetas. Tiene un verdadero sentido de credibilidad. Estamos comenzando a conseguir esa cualidad de dibujos hechos a mano en el CG y el potencial es ilimitado".

"Animar a Chicken Little fue divertidísimo", agrega. "Me encanta hacer esa clase de acción enérgica y caricaturesca. Él es tan pequeño que sí te puedes imaginar que realmente se desplace tan rápido. En un minuto él está acá y en el siguiente minuto está por allá. La voz de Zach Braff fue una gran inspiración para nosotros. Él habla muy rápido y muy claro. Es muy poco usual conseguir esa clase de ritmo para la comedia. Él entrega muchos matices con su voz, con pequeños

tartamudeos y tropiezos. Simplemente le da mucho a la animación. Podrías oír la pista e imaginarte la escena.

Braff observa, "Mi personaje es el máximo desvalido. Él es simplemente pequeñito, y con mucho empuje, y nada le sale bien. Todos pueden sentirse identificados con el hecho de ser el desvalido, y sentirse como si todos estuvieran en contra tuya. Él simplemente está tratando de demostrar lo que vale. Yo creo que especialmente los chicos conocerán ese sentimiento de sentirse marginados".

"Una de las cosas realmente cómicas acerca de la película es que se trata acerca de este individuo pequeñito que está salvando el mundo", agrega el actor. "Él es este pequeño marginado a quien todos veían como un incapaz, y quien todos creen que está loco. También hay un mensaje muy dulce acerca de poder hablar abiertamente con tus padres. Chicken Little y su padre tienen una comunicación muy extraña en donde no se hablan con honestidad. Cuando él finalmente le dice a su papá cómo se siente en realidad, es un gran momento decisivo en la película".

"Yo siempre he sido un gran admirador de Garry Marshall y fue estupendo trabajar con él en esta película", afirma Braff. "Ambos asistimos a Northwestern University y ambos dirigimos películas que se estaban estrenando al mismo tiempo y estábamos grabando juntos. Él es una maravillosa persona, sumamente cómico, y extraordinario en la improvisación. Tuvimos algunas sesiones juntos y la química era realmente fantástica".

Braff concluye, "Mi única queja acerca de la película es que me hicieron cantar mal. Yo en verdad puedo cantar un poquito, y ahora todos pensarán que no puedo cantar en lo absoluto. Hablando en serio, me encantó la película. Es una aventura muy emocionante, y una vez que comienza simplemente sigue y sigue con la misma fuerza hasta el final. Te das cuenta que la película es buena cuando eres adulto y estás al borde de tu asiento alentando a un pollito a que corra por todas las bases en el campo de béisbol".

El animador Doug Bennett tuvo la selecta misión de supervisar dos de los personajes que se roban la escena en la película – Runt of the Litter y Fish Out of Water.

"Runt me cautivó desde el comienzo", recuerda Bennett. Él es físicamente un personaje grande, pero tiene las manos y los pies pequeñitos. Una de las acotaciones de Mark para mí fue que 'si el personaje oyera un fuerte ruido detrás de él, él no voltearía con todo su cuerpo para ver qué causó el sonido, él reaccionaría, y luego daría pequeños pasos y lentamente se daría la vuelta'. Esto es una limitación que en realidad hace resaltar a su personaje. Yo lo vi como un personaje al estilo de Oliver Hardy; un tipo grande con movimientos delicados. Él es muy sólido y a la vez ligero con sus pies. Mi escena favorita de él es en el juego de esquivar la pelota en donde continuamente le pegan las bolas. Contrasta bellamente con Fish, quien es capaz de eludir todas las pelotas".

"Fish Out of Water es un estudiante de intercambio que proviene de la profundidad del océano y se siente asombrado por todo lo que ve en la tierra", agrega. "Todo en él es asombro, casi como un niño pequeño. Se mueve un poquito como Charlie Chaplin. No tiene piernas ni dedos, lo cual significa que tiene que envolver sus aletas sobre todo aquello que quiere agarrar. La mayor parte de sus emociones provienen de sus expresiones con los ojos y de su lenguaje corporal. Todos simpatizan con él porque es muy positivo e ignora totalmente el peligro. Su papel en la historia es doble – proporciona alivio cómico y complica la trama".

"Steve Zahn es un maestro de la improvisación", afirma Dindal. "Él comienza con una línea, y luego se dispara y te entrega todas las posibilidades. Está totalmente comprometido y es muy divertido observarlo. Yo estaba seguro que él tomaría la línea de diálogo y la llevaría a otro nivel".

Nik Ranieri ha sido uno de los mejores animadores de Disney desde su participación estelar con la animación de Lumiere para "Beauty and the Beast" en 1989. Luego supervisó populares personajes como Meeko ("Pocahontas"), Hades ("Hercules") y Emperor Kuzco ("Emperor's New Groove"). En "Chicken Little", Ranieri hizo el cambio a la animación CG y supervisó el personaje de Buck Cluck.

"Al comienzo, animar con una computadora era como trabajar con brazos de robot", afirma Ranieri. "Utilizas ciertos controles para mover algo cuando sabes que lo podrías hacer igual de fácil con tu propia mano, pero ahora tienes que utilizar un intermediario. Es casi como conducir un auto. Al final, el auto se vuelve parte de ti, y reacciona de la forma como tú quieres que reaccione. Pero al comienzo, te sientes como si estuvieras dentro de una gran máquina. Yo finalmente llegué a sentirme muy cómodo cuando descubrí el paso que tenía que dar para conseguir la actuación que quería".

"Provenir del mundo de la animación tradicional hecha a mano tiene muchas ventajas para la animación CG", agrega. "Saber cómo hacer las poses del personaje y entender cómo luce en la cámara es muy importante para crear una actuación divertida y creíble. Hay básicamente tres etapas en el proceso de aprendizaje de animación por computadora. Al comienzo normalmente los personajes lucen como robots. Luego mejoras un poquito, y lucen como una estupenda marioneta. La tercera etapa es a la que quieres llegar – darles vida como personajes de carne y hueso. Lo maravilloso de la animación CG es que te da libertad para concentrarte en la actuación".

"Animar a Buck Cluck tuvo sus retos porque el personaje es grande y pesado y tienes que asegurarte de comunicar esa sensación de peso en sus movimientos", explica Ranieri. "También es muy desafiante tratar de lograr emoción en un personaje con pico. Nos tomamos muchas libertades y por fortuna la mayor parte de la gente no tiene pico de modo que están más dispuestos a aceptarlo. Garry Marshall le dio una cálida actitud al personaje. Este papel fue hecho para él. El diálogo en donde está tratando de disculparse con Chicken Little es tan poderoso que básicamente puedes visualizarlo en tu mente. Tuvo un maravilloso ritmo para la comedia, una maravillosa entrega y también interesantes inflexiones".

Fullmer observa: "Garry encarnó todas las cualidades de calidez y diversión que queríamos que Buck tuviera. Él es un individuo solidario pero realmente no entiende las sutilezas. Le faltan esos ingredientes porque no está prestando atención. Y nadie supera a Garry en las demostraciones de angustia. En el fondo, tiene un corazón de oro y es muy afectuoso".

Entre los demás talentosos supervisores de animación de la película, Tony Smeed estuvo a cargo de Abby Mallard, Dick Zondag a cargo de Mayor Turkey Lurkey y los Extraterrestres, y Mark Austin supervisó las actuaciones de Foxy Loxy y Goosey Loosey.

Dindal observa: "Joan Cusack es una de las personas más cálidas y más sensibles de la vida real y esa verdadera naturaleza emana de su personaje. Ella le da a Abby la voz de la razón y de la calma, y fue un gran placer trabajar con ella. Le da a todos los personajes que interpreta una naturaleza muy firme y creíble, y siempre sientes como si la conocieras".

"Fuimos muy afortunados de tener al gran Don Knotts a bordo interpretando la voz de Mayor Turkey Lurkey", agrega Fullmer. "Ha interpretado tantos personajes a lo largo de su carrera que

parecía embrollado, un poquito nervioso, y emocionalmente angustiado. Fue perfecto para esta parte".

4. Dentro de Oakey Oaks: diseño de producción, dirección artística y diseño de personajes para "Chicken Little"

Imagina un pueblo en donde los pollos juegan béisbol y se pasean en automóviles en forma de huevo, los toros están a cargo de la tienda local de loza, los murciélagos son optómetras, los pingüinos operan la tienda de trajes esmoquin, las ovejas son barberos, una lombriz vende libros, la tienda de quesos es propiedad de unos ratones, y el presidente municipal es un verdadero pavo. Bienvenidos a Oakey Oaks, un pueblo conocido por sus magníficas bellotas, y por ser la ciudad natal de un infame pollito que causó un caos al proclamar que el cielo se estaba cayendo.

Desde el principio, el director Mark Dindal tenía ideas muy específicas acerca de la imagen que debería tener la ciudad natal de Chicken Little. Analizó libros infantiles y dibujos realizados por niños y se sintió atraído a la noción de mantener las cosas simples y conmovedoras. Para ayudarlo a hacer realidad sus conceptos, contrató los talentos del diseñador de producción David Womersley, el artista de diseño Mac George, y los directores de arte Ian Gooding y Dan Cooper. Juntos, este grupo puso las bases de uno de los diseños más originales y caprichosos jamás vistos en el medio.

Womersley recuerda, "Comenzamos diseñando el pueblo al mismo tiempo que el diseño de personaje se estaba llevando a cabo, y Mark realmente quería comprimir y extender a sus personajes y darles una buena sensación caricaturesca a pesar de que se trataba de 3D. Él quería que Oakey Oaks tuviera esa misma imagen 'fornida' y caricaturesca de modo que creamos algunas reglas muy simples – muy pocas líneas rectas, nada de líneas paralelas, nada de ángulos rectos o círculos concéntricos. Si había alguna línea recta tenía que ser torcida. Básicamente, tratamos de eliminar toda la geometría que alguna vez aprendimos en la escuela. También jugamos con la perspectiva para darle la imagen que buscábamos".

"En las películas CG existe la tendencia a tratar de que todo luzca lo más real posible", agrega. "Algunos realizadores pasan mucho tiempo intentando perfeccionar el cabello y la ropa. Fue muy divertido para nosotros porque tuvimos la oportunidad de crear un mundo al que de otro modo no hubiéramos podido visitar. Diseñamos todos los objetos de utilería y los escenarios de una manera muy estrafalaria".

"Oakey Oaks mismo da la sensación de ser un pueblo muy pequeño", concluye Womersley. "Cuando los extraterrestres vienen del espacio exterior, queríamos una sensación como de la década de los años cincuenta. La invasión parece aún más grande debido a la pequeñez del pueblo. Nos permitió explorar algo mucho más íntimo. Nuestra concentración está en los personajes y en la forma cómo viven en el pueblo".

Resaltando la singular imagen del pueblo se encuentran numerosos objetos de utilería y escenarios que han sido diseñados específicamente para los residentes. Buck Cluck y Chicken Little en una casa en los suburbios que tiene muchas de las características de un gallinero. Conducen un auto en forma de huevo, y muchos de los artículos vistos en la casa tienen como tema el huevo (desde una alfombra en el dormitorio hasta las pantallas de las lámparas de cáscara).

Ian Gooding y Dan Cooper, los directores de arte de la película, fueron responsables de tomar los diseños de Womersley y George y seleccionar los colores y texturas perfectos para ayudar a establecer el humor adecuado.

"Mark quería que esta película se sintiera como las películas de Disney de los años cincuenta en términos de escenificación y color", explica Gooding. "Una legendaria artista y estilista de color de Disney llamada Mary Blair fue una de sus favoritas y analizamos sus libros infantiles y películas como 'Alice in Wonderland' y 'Peter Pan' en las cuales ella influyó. Estudiamos la forma cómo ella las escenificó y utilizó fuentes de luz de teatro para ayudar a guiar la vista al personaje o acción deseado. Mark estaba buscando personajes que lucieran tajantes ya fuese oscuro sobre claro o claro sobre oscuro. Quería que fueran simples, armoniosos y rápidos de descifrar".

Otro colaborador clave al darle su singular imagen a "Chicken Little" fue el supervisor de distribución Terry Moews. Con su experiencia en cinematografía en acción en vivo, Moews pudo brindar algunos emocionantes movimientos de cámara a las escenas de acción, resaltar la profundidad de cada escena, y darle al pueblo una sensación de ser irregular y desproporcionado.

"Una de las cosas que yo quería poder ofrecerle a Mark era la habilidad de capturar el movimiento a través de una cámara portátil", explica Moews. "El público está acostumbrado a ver eso en las películas de acción en vivo y ayuda a la credibilidad en esta película. Pudimos hacer flotar la cámara y crear una sensación de cámara portátil, y también capturar planos desde el punto de vista con esta clase de movimiento desordenado. La cámara se convierte en un componente de la narración cuando es activa y vibrante. Encajó muy bien con el concepto de compresión y extensión que Mark estaba buscando".

Dindal y Joe Moshier fueron los responsables de diseñar los personajes. Se le dio mucho énfasis a la tarea de hacerlos divertidos de animar para los animadores y atractivos para el público.

"Yo normalmente comienzo el proceso de diseño leyendo el guión u observando los bocetos de historia", observa Moshier. "No importa cual sea el medio, 2D o 3D, mi meta es la de crear personajes que puedan obtener una respuesta emotiva por parte del público. Las personas responden a las formas y proporciones. Yo quiero que los personajes luzcan atractivos y divertidos, y que sean algo que quisieran visitar en ese mundo de fantasía. Estoy pensando en personajes clásicos de Disney como Baloo o Mr. Smee, a quienes siempre quise visitar y con quienes siempre quise jugar en Disneyland".

"Cuando estaba diseñando Turkey Lurkey, pensaba continuamente en Don Knotts como Mr. Furley en 'Three's Company' y en la forma cómo se emocionaba y los ojos se le salían y fruncía los labios. Yo hice varios modelos con esa clase de expresiones y pareció funcionar muy bien. En el caso de Buck Cluck, pensé en dos atributos de Garry Marshall y traté de incorporarlos – sus cejas y sus dientes. Cuando él habla, yo oigo sus dientes y éstos despuntan a través de los sonidos".

5. La música de "Chicken Little": las composiciones de John Debney y una banda sonora de los años setenta que te hará agitar las plumas de la cola

Uno de los elementos más sorprendentes y encantadores de "Chicken Little" es la música. El compositor nominado al Premio de la Academia John Debney ("The Passion of the Christ") trabajó en forma muy cercana con los realizadores para componer una dinámica partitura musical que combina variaciones de la cultura americana, películas de ciencia-ficción de la década de los años cincuenta, y mayormente éxitos clásicos de la década de los años setenta. Versiones recién

grabadas de exitosas melodías de la última década al igual que algunas interpretaciones de los artistas discográficos originales complementan la diversión y la emoción.

El productor Fullmer explica, "En lugar de tener una verdadera teoría intelectual básica acerca de cómo la música se enlazaría, Mark y yo colaboramos con Chris Montan (presidente, música de Disney) y Tom MacDougall (vice presidente, música) para elegir la mejor canción que podíamos encontrar para que encajara en cada momento. A ambos nos encanta la música y las buenas letras, y sucede que muchísimas canciones estupendas surgieron alrededor de los años setenta. Nuestra película incluye conocidas melodías de esa época como 'We Are The Champions', 'I Will Survive', 'Stayin' Alive', 'Ain't No Mountain High Enough' de Diana Ross, y 'Don't Go Breaking My Heart', para nombrar solamente algunas. Varias canciones de otras décadas como 'Stir It Up', 'It's The End Of The World As We Know It', 'Lollipop' y 'Wannabe' también fueron elegidas para ser oídas en la película porque parecían expresar el perfecto sabor musical".

Los realizadores recurrieron al popular grupo Barenaked Ladies para crear una nueva canción titulada "One Little Slip", para musicalizar la situación apremiante de Chicken Little al comienzo de la película cuando trata de lidiar con su pasado tristemente célebre. Acompañada por un alegre montaje de actividades, esta pegajosa canción captura en forma extravagante los esfuerzos del personaje principal por mejorar su imagen y dejar el pasado atrás.

"Siempre hemos sido grandes admiradores de Barenaked Ladies", afirma Dindal. "Ellos tienen la misma sensibilidad que tenemos nosotros y son muy divertidos. Encajaron perfectamente en el tema que estábamos buscando y brindaron una gran cantidad de energía a la escena con su música. Yo quería que la canción brindara un sentimiento positivo acerca de este pequeño que está en contra del mundo y que no quiere darse por vencido. Es su himno, pero también habla acerca de su lucha. Barenaked Ladies lo realizó a la perfección y realmente hace resaltar la película".

El aclamado artista discográfico John Ondrasik (cantante principal y letrista del grupo Five for Fighting) le presta su voz a "All I Know", una nueva grabación de la melodía de Jimmy Webb popularizada en 1973 por Art Garfunkel. Su interpretación de este favorito pop acentúa un momento conmovedor cuando Chicken Little lucha por ganarse el respeto y el apoyo de su padre.

Fullmer declara, "La voz de John tiene mucha pureza y claridad, y su versión de esta canción pareció ser perfecta para esta película. Él se acopló completamente a la idea de la lucha de Chicken Little con su padre y en lo que eso debió haber sido. Lo logró con emotividad. Y cuando oímos su grabación, se nos salieron las lágrimas".

Para la recién grabada interpretación de la canción de Allee Willis/Danny Sembello "Stir It Up", los realizadores unieron a la veterana artista ganadora del premio Grammy Patti LaBelle (quien cantó una versión de la canción para la exitosa película de 1984, "Beverly Hills Cop") con el sensacional cantante adolescente de Inglaterra Joss Stone. El resultado sacude la película y surge como una de las piezas musicales que más destacan.

También en la película y en la banda sonora se encuentra una nueva interpretación de la exitosa canción de 1963, "Shake a Tail Feather", interpretada por The Cheetah Girls. El popular grupo integrado únicamente por mujeres protagonizó en una película de cable y lanzó un disco.

Con respecto a la música de la película, Debney recurrió a muchos temas y estilos distintos para resaltar el sabor ecléctico de la película. Una orquesta de 92 instrumentistas, compuesta por

muchos de los más hábiles músicos de Hollywood, fue reunida para ayudarlo a lograr el sonido que deseaba.

Debney observa, “Mi trabajo es hacer que la película y cada cuadro de la película cobre vida. Algunas veces eso significa hacer menos; algunas veces eso significa hacer más. Mark tiene algunas ideas definitivas acerca de la comedia, la coordinación y el ritmo. Él quiere asegurarse de que la música comience en un determinado momento o regrese cuando se necesite. Yo he aprendido muchísimo de él. Es un verdadero artista y sabe de qué manera utilizar la música para encuadrar un área de diálogo o una broma”.

“La música para esta película tiene verdaderos elementos de la cultura americana”, continúa Debney. “Nosotros utilizamos ese tema para algunos de los momentos más emotivos. Y luego por otro lado, tenemos a los extraterrestres llegando a este pequeño pueblo, de modo que compuse un homenaje a las películas de ciencia-ficción de la década de los años cincuenta. Soy un gran admirador de ese género. Así que la película puede estar en un momento muy emotivo, y luego en el siguiente compás oyes a los extraterrestres atacando. La historia siempre dicta la música, y como compositor de música para el cine yo estoy aquí para resaltar y realzar la película. Yo realmente adoro la relación entre Chicken Little y su papá. Yo creo que nos dice algo a todos, y es el corazón de la película”.

“Yo soy discípulo de la animación”, concluye. “De allí es de donde provengo y he trabajado mucho en eso. No sé si exista una película de animación como esta. No hay ninguna composición musical que puedas señalar que abarque todos estos estilos diferentes”.

6. "Chicken Little" en Disney Digital 3D™: la experiencia cinematográfica en 3D da un salto gigante con un revolucionario nuevo progreso

Además de ser la primera película de animación CG de Disney, “Chicken Little” también tiene la distinción de hacer entrega de una nueva y revolucionaria experiencia cinematográfica digital en 3D. En teatros selectos a lo largo del país, la película será presentada en Disney Digital 3D™, un fenomenal nuevo proceso 3D que reúne todas las últimas innovaciones tecnológicas además de la pericia de pioneros de la industria como Industrial Light & Magic (ILM), y Dolby Laboratories. El resultado es una nueva y singular experiencia 3D con una calidad muy superior a cualquiera que la haya precedido, y el público podrá dar un vistazo hacia el futuro de las exhibiciones cinematográficas.

El director ganador del Premio de la Academia James Cameron (“Titanic”), partidario desde hace mucho tiempo del 3D, observa, “Yo creo que el 3D ofrece la oportunidad de hacer algo tan profundo para el público aficionado al cine de hoy en día como la introducción del color y el sonido. Esto es lo siguiente más grande, y creo que la gente va a responder a estas imágenes 3D de gran calidad. ‘Chicken Little’ tendrá mucho éxito en hacer que la gente se sienta realmente emocionada otra vez por el 3D. Yo lo llamo el renacimiento del 3D. Disney es el líder en la organización de grandes espectáculos y en la animación, y la animación y el 3D van de la mano. Las películas de animación y de fantasía realmente se benefician del 3D. Se obtiene una sensación más fuerte de estar presente en el espacio de la película. Te sientes atraído hacia ella. Es como si la película te envolviera y te llevara a su realidad. Eso es algo muy emocionante para un realizador cinematográfico. Me siento muy orgulloso de Disney por tomar la delantera y lograr que esto se llevara a cabo”.

Hacer de “Chicken Little” la primera verdadera experiencia digital en 3D fue posible debido a una fantástica oportunidad y varios avances tecnológicos claves. A solicitud de Disney, ILM desarrolló

un nuevo software para generar una versión 3D de la película, utilizando los archivos digitales originales de la animación CG y gráficos.

Colum Slevin, director superior de gráficas computarizadas de ILM afirma, "Este es definitivamente un gran progreso en este medio visual. Tuvimos una sociedad creativa muy emocionante con Disney y protegimos su película con mucha diligencia. La belleza de este proyecto era que con una película de animación por computadora, tienes todos los datos que necesitas para hacer una versión 3D. La forma en que lo abordamos fue separando cada escena – todos los elementos y las piezas de las escenas que Disney había usado para realizar su película – para luego volverlas a armar. Nos entregaron lo que se convirtió en el punto de vista del ojo izquierdo, y nosotros generamos un cuadro complementario del ojo derecho para cada uno de los cuadros de la película. Nosotros básicamente creamos la película nuevamente desde una perspectiva ligeramente distinta. Este proyecto fue una empresa colosal, y nunca antes había sido llevada a cabo".

"Chicken Little" realmente se prestó para el 3D debido a la forma cómo los realizadores compusieron sus tomas y narraron su historia", agrega Slevin. "El diseño es magnífico, simple y estilizado, y tus ojos se sienten siempre atraídos hacia un personaje en particular o hacia un detalle con la iluminación. Las tres dimensiones enriquecen ese diseño y lo realza, sin jamás darte un golpe. Simplemente sientes que estás viendo una imagen realmente profunda y rica".

Joel Aron, el supervisor de producción digital de ILM, agrega, "Lo sorprendente del 3D en 'Chicken Little' es que puedes mirar a tu alrededor y ver todo lo que hay en el cuadro. Puedes ver cosas que hay detrás de los personajes. Puedes ver afuera por la ventana de la casa de Chicken Little y ver las estrellas en el cielo. Este nivel de detalle nunca antes ha sido realizado en 3D y esta es la más reciente evolución de la tecnología".

Tim Partridge, vice presidente superior y gerente general de la división profesional de Dolby Laboratories, observa, "Vivimos en un mundo digital, y en la actualidad los consumidores esperan que la mayor parte de su entretenimiento sea entregado en forma digital. El Cine Digital elimina el desgaste en la película, y asegura que lucirá tan bien en la centésima exhibición como lo hizo en la noche del estreno. Ya no hay más suciedad o arañazos; y la copia es bellamente constante. Lo que ves en la pantalla es la calidad que el director tenía en mente. Como resultado, el público podrá involucrarse mucho más en la historia porque no hay distracciones. Cuando los aficionados al cine van a ver una película exhibida en Dolby Digital Cinema, apreciarán la diferencia y querrán regresar a ver todas sus películas de esa forma en el futuro".

El pionero del 3D digital, REAL D, aplicó varias de las tecnologías patentadas por la compañía para hacer posible la experiencia en 3D de "Chicken Little". El sistema vanguardista de REAL D Cinema utilizado en "Chicken Little" consta de varios componentes, incluyendo una pantalla de cine con un tratamiento especial; anteojos REAL D; y un lente especial Z-Screen que se monta en frente del proyector digital, permitiendo al proyector mostrar 3D. Software especialmente diseñado por REAL D integra los componentes para hacer entrega de una experiencia cinematográfica en 3D perfecta.

Joshua Greer, co-fundador y CEO de REAL D, explica, "A diferencia de formatos 3D anteriores, el REAL D Cinema utiliza un solo proyector digital. En el pasado, se necesitaban dos proyectores para proyectar imágenes individuales para cada uno de nuestros ojos. Eso era costoso, engorroso, y difícil de instalar. Con nuestro sistema, imágenes de cuadros de izquierda y derecha son proyectados en secuencia en la pantalla a una velocidad altísima (¡144 cuadros por segundo!). Mientras cada cuadro es intercalado entre imágenes del ojo izquierdo y derecho, nuestro sistema

cambia la orientación de la luz para igualar la orientación de los anteojos. Los anteojos que descifran las imágenes son muy ligeros, polarizados y sumamente cómodos. Puedes inclinar la cabeza y moverte, logrando una experiencia cinematográfica mucho más agradable. El componente final para una exhibición 3D digital es tener la pantalla apropiada que te permite mantener una coherencia en la polarización. Hemos trabajado durante años y hemos realizado una gran cantidad de ingeniería para crear una nueva clase de pantalla de cine que funciona perfectamente con películas digitales 2D y 3D. Este sistema completo hace posible la experiencia 3D más cómoda y de más alta calidad jamás producida. Algo a lo que creemos el público querrá volver una y otra vez”.

“‘Chicken Little’ representa la más grande evolución del cine digital en la historia, y también el más grande estreno digital 3D”, agrega Greer. “Durante años soñamos que un estudio como Disney comprometiera recursos y creara una extraordinaria película 3D para el público de todas partes. Nosotros somos seres binoculares, y utilizamos dos ojos para ver con profundidad. Tiene mucho sentido que obtengamos nuestras películas de la misma forma. La proyección digital finalmente ha hecho posible que obtengamos una película 3D perfecta cada vez. El 3D finalmente ha llegado”.

El director Mark Dindal concluye, “Lo que me gusta acerca del proceso es que verlo es algo muy cómodo. Se siente como si la pantalla se convirtiera en una ventana en lugar de una pared, y tú estás mirando a través hacia un universo que realmente existe. Tiene la calidez y encanto de un View-Master®. Cuando veía el material inédito en 3D, yo literalmente gritaba y reía y aplaudía. Fue una fantástica experiencia de colaboración”.

Imágenes y notas de cómo se hizo "Chicken Little" - Copyright © 2005 Walt Disney Feature Animation. Distribuida en España por Buena Vista International. Todos los derechos reservados.

Disponible en: http://www.labutaca.net/films/37/chickenlittle2.htm

DVDs del Corpus Fílmico.

STUART LITTLE

LOS PINTÍN AL RESCATE

ANTEOJITO Y ANTIFAZ

MONSTERS, INC.

DIBU 3: LA GRAN AVENTURA

LILO Y STITCH

BUSCANDO A NEMO

PATORUZITO

LOS INCREÍBLES

CHICKEN LITTLE