

La amistad en el cine de Pixar.

La noción aristotélica de amistad como clave de análisis cinematográfico.

Jaume Figa i Vaello

ADVERTIMENT. La consulta d'aquesta tesi queda condicionada a l'acceptació de les següents condicions d'ús: La difusió d'aquesta tesi per mitjà del servei TDX (www.tesisenxarxa.net) ha estat autoritzada pels titulars dels drets de propietat intel·lectual únicament per a usos privats emmarcats en activitats d'investigació i docència. No s'autoritza la seva reproducció amb finalitats de lucre ni la seva difusió i posada a disposició des d'un lloc aliè al servei TDX. No s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant al resum de presentació de la tesi com als seus continguts. En la utilització o cita de parts de la tesi és obligat indicar el nom de la persona autora.

ADVERTENCIA. La consulta de esta tesis queda condicionada a la aceptación de las siguientes condiciones de uso: La difusión de esta tesis por medio del servicio TDR (www.tesisenred.net) ha sido autorizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual únicamente para usos privados enmarcados en actividades de investigación y docencia. No se autoriza su reproducción con finalidades de lucro ni su difusión y puesta a disposición desde un sitio ajeno al servicio TDR. No se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al resumen de presentación de la tesis como a sus contenidos. En la utilización o cita de partes de la tesis es obligado indicar el nombre de la persona autora.

WARNING. On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX (www.tesisenxarxa.net) service has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation and teaching activities. Reproduction with lucrative aims is not authorized neither its spreading and availability from a site foreign to the TDX service. Introducing its content in a window or frame foreign to the TDX service is not authorized (framing). This rights affect to the presentation summary of the thesis as well as to its contents. In the using or citation of parts of the thesis it's obliged to indicate the name of the author.



LA AMISTAD EN EL CINE DE
PIXAR

LA NOCIÓN ARISTOTÉLICA DE AMISTAD COMO
CLAVE DE ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

por Jaume Figa i Vaello

Universitat Internacional de Catalunya

TESIS DOCTORAL dirigida por

Dr. Alfonso Méndiz Noguero
Dra. Magdalena Bosch Rabell

Tesis Doctoral

**La amistad en el cine de Pixar. La noción
aristotélica de amistad como clave de
análisis cinematográfico.**

Programa de Doctorado en Ciencias Humanas, Sociales y Jurídicas

Doctorando

Jaume Figa i Vaello

Director

Dr. Alfonso Méndiz Noguero

Co-directora

Dra. Magdalena Bosch Rabell

Barcelona, julio de 2017

Als meus pares, que sense ells hauria
estat impossible i sempre els
estaré mil vegades agraït

A la Nineta, per ajudar-me des de
la seva atalaia privilegiada

A en Josep Maria Caparrós, que
sempre m'ha fet costat per aquesta
aventura

Como contador de historias, tus personajes están muy cerca de tu corazón. Yo siempre digo que, al finalizar una película, conoces a tus personajes como conoces a un amigo o a un miembro de tu familia. Que marquen a la gente, que sean amados por otros, tanto como los amas tú... es el sueño más grande de un artista. La emoción de ver un niño o una niña por la calle, con un muñeco Buzz, Woody o Jessie es algo que nunca se te irá de la mente

(John Lasseter, en Solomon, 2012: 185)

ÍNDICE

ABREVIATURAS Y SIGLAS	15
AGRADECIMIENTOS	17
1. Introducción	21
1.1. Presentación	21
1.2. Una justificación de la base aristotélica en el s. xx	26
1.3. Objetivos y metodología	28
1.4. Estructura de la investigación.....	34
A. Primera parte	37
2. Contextualización teórica de la amistad en Aristóteles	39
2.1. Fin último: ¿Qué es felicidad?	40
2.2. Virtud: <i>hábito operativo bueno</i> . Vida buena o <i>vida lograda</i>	44
2.3. Amistad como núcleo de las relaciones sociales.....	48
3. Características de la amistad en la <i>Ética a Nicómaco</i>	51
3.1. Es una virtud o va acompañada de virtud	53
3.2. Implica amor a uno mismo	57
3.3. Es necesaria.....	59
3.4. Se da entre iguales (en virtud).....	63
3.5. Implica reciprocidad	67
3.6. Se cultiva con el tiempo y la convivencia.....	69

B. Segunda parte	73
4. La amistad como valor inspirador del <i>Pixar touch</i>	75
4.1. Comencemos por el presente: Una fábrica de éxitos.....	75
4.2. De cómo llegó a ser Pixar Animation Studios	77
4.3. Creatividad, empresa y valores: la dimensión humana de Pixar	85
4.3.1. La historia, la historia, la historia	86
4.3.2. Contadores de verdad.....	89
4.3.3. Trabajo colaborativo.....	92
4.3.4. La calidad como el <i>business plan</i>	96
5. Las películas de Pixar	101
5.1. Línea argumental de las películas de Pixar.....	102
5.2. Clasificación por grupos.....	108
5.2.1. Amistad y liderazgo.....	109
5.2.2. Amistad y superación personal	112
5.2.3. Amistad e itinerario vital	114
5.2.4. Amistad y familia.....	116
5.3. Sinopsis desarrollada de las películas en las que la amistad es algo nuclear.....	119
5.3.1. <i>Toy Story</i> (1995):	119
5.3.2. <i>Toy Story 2</i> (1999):.....	120
5.3.3. <i>Toy Story 3</i> (2010).....	121
5.3.4. <i>Bichos</i> (1998)	122
5.3.5. <i>Monsters Universty</i> (2013).....	123
5.3.6. <i>Montruos S.A.</i> (2001).....	124
5.3.7. <i>Buscando a Nemo</i> (2003):	125
5.3.8. <i>Buscando a Dory</i> (2016).....	126
5.3.9. <i>Los Increíbles</i> (2004)	127

5.3.10. <i>Cars</i> (2006).....	128
5.3.11. <i>Ratatouille</i> (2007)	130
5.3.12. <i>Up</i> (2009).....	131
5.3.13. <i>Del Revés</i> (2015).....	133
5.4. La estructura de <i>forja del héroe</i> como base del crecimiento en la amistad	135
6. Análisis de la amistad en las películas de Pixar	143
6.1. Amistad y liderazgo. La saga de <i>Toy Story</i>	143
6.1.1. La estructura de <i>forja heroica</i> en la saga de <i>Toy Story</i>	145
6.1.2. Es una virtud o va acompañada de virtud.....	146
6.1.2.1. El escenario de virtudes presente en <i>Toy Story</i>	146
6.1.2.2. Evolución de la virtud en el protagonista	153
6.1.3. Implica amor a uno mismo.....	158
6.1.4. Es necesaria.....	167
6.1.5. Se da entre iguales (en virtud)	173
6.1.6. Implica reciprocidad	176
6.1.7. Se cultiva con el tiempo y la convivencia	179
6.2. Amistad y superación personal. <i>Bichos, Cars y Ratatouille</i>	181
6.2.1. La estructura de la <i>forja heroica</i> en las películas de “superación personal”	183
6.2.2. Es una virtud o va acompañada de virtud.....	184
6.2.2.1. El escenario de virtudes en las películas de “superación personal” ...	184
6.2.2.2. Evolución de la virtud en los protagonistas	189
6.2.3. Implica amor a uno mismo.....	197
6.2.4. Es necesaria.....	204
6.2.5. Se da entre iguales (en virtud)	205

6.2.6. Implica reciprocidad	206
6.2.7. Se cultiva con el tiempo y la convivencia	207
6.3. Amistad e itinerario vital: <i>Monstruos University, Monstruos S. A., Buscando a Nemo</i> y <i>Buscando a Dory</i>.	209
6.3.1. La estructura de <i>forja heroica</i> en las películas de “itinerario vital”	211
6.3.2. Es una virtud o va acompañada de virtud	214
6.3.2.1. El escenario de virtudes en las películas de “itinerario vital”	214
6.3.2.2. Evolución de la virtud en los protagonistas	219
6.3.3. Implica amor a uno mismo	224
6.3.4. Es necesaria	231
6.3.5. Se da entre iguales (en virtud)	234
6.3.6. Implica reciprocidad	235
6.3.7. Se cultiva con el tiempo y la convivencia	237
6.4. Amistad y familia <i>Los Increíbles, Up</i> y <i>Del Revés (Inside Out)</i>	239
6.4.1. La estructura de la <i>forja heroica</i> en las películas de “amistad y familia”	241
6.4.2. Es una virtud o va acompañada de virtud	242
6.4.2.1. El escenario de virtudes en las películas de “amistad y familia”	242
6.4.2.2. Evolución de la virtud en los protagonistas	249
6.4.3. Implica amor a uno mismo	256
6.4.4. Es necesaria	270
6.4.5. Se da entre iguales (en virtud)	273
6.4.6. Implica reciprocidad	275
6.4.7. Se cultiva con el tiempo y la convivencia	276

D. Conclusiones	279
E. Anexos	287
E.1. Enumeración de escenas de las películas estudiadas	289
E.2. Ficha técnica básica de las películas de Pixar Animation Studios	387
E.3. Canciones relacionadas con la amistad, usadas en las películas.....	391
E.4. Datos del <i>box office</i> de todas las películas de Pixar hasta la fecha.....	395
F. Fuentes de la investigación	397
F.1. Películas Pixar analizadas o mencionadas	399
F.2. Bibliografía sobre filosofía / antropología y amistad	400
F.3. Bibliografía sobre cine / narratología y Pixar	403

ABREVIATURAS Y SIGLAS

Libros

EN. – ARISTÓTELES, *Ética a Nicómaco*.

Summa Th. – AQUINO, Tomás de, *Suma de Teología*

Siglas

ca.	Comentario audiovisuales de las películas estudiadas
cit.	citado / cita
Cfr.	confróntese
Ed.	editor / editorial
ext.	Contenido extra de los DVD's.
ibíd.	igual al inmediatamente anterior
íd.	igual
n.	número
o.c.	obra citada
p.	página
pp.	páginas
ss.	siguientes
sf.	sin fecha

AGRADECIMIENTOS

La historia de esta tesis nació hace unos cuantos años, pero renació hace un año y medio, aproximadamente. Todo gracias a una servilleta. Un día, comiendo con Alfonso, le expliqué cómo estaba el tema de mi tesis, en ese momento un poco aparcada y él, sobre la marcha, cogió una servilleta y escribió en ella, mientras me la mostraba: “Este tiene que ser tu índice”. En aquel momento supe que había dado con la persona adecuada, en el momento adecuado y me dije a mí mismo que guardaría esa servilleta, por lo menos, hasta después de la defensa. Y aún la tengo. Gracias, Alfonso; porque, si no fuera por esa servilleta, no habría llegado hasta aquí, un año y medio después. De verdad, es para mí un honor poder ser tu vigesimoprimer doctorando dirigido a lo largo de una prolija carrera académica.

Tengo que dar gracias, también, a Magda, que tuvo a bien codirigir este trabajo: hacía falta una mano filosófica experta en la *Ética a Nicómaco* para poder llevarlo a buen puerto. Si no fuera por ese *paper* que me pidió hace años, relacionando la obra de Aristóteles con mi tema de tesis, ni se me habría ocurrido hacer algo tan audaz: Aristóteles y *Toy Story*.

Por supuesto, no puedo por menos que agradecer a mi *alma mater*, la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra que, en gran medida, fue la que me inculcó el gusto por el cine y, concretamente, por el guión de ficción. Gracias a Marta Frago, y su análisis narrativo de *El Fugitivo*, que aún recuerdo; a Juanjo García-Noblejas, que empezó a llevarme en esta investigación; a Álex Pardo, Rafa Guijarro –¡qué bien me fue ese su primer: “esto es una m.”, para darme cuenta de que los guiones hay que escribirlos y reescribirlos!–, Pablo Echart, Bienvenido León, Santi Echevarría, Quico Pérez-Latre, Ruth Gutiérrez... Tengo muy buenos recuerdos de esa mi FCom.

De esos años hasta hoy, han pasado muchas cosas y, sobre todo, muchísima gente por mi camino. Seguro que acabaré dejándome a alguien que no mencione; por si acaso, vayan para ellos mis infinitas gracias. Entre estos, están Antonio Sánchez Escalonilla, que un poco también me ha forjado, no digo como héroe, pero sí como doctor, y Ana María Pérez Guerrero quien, desde la distancia, muy amablemente ha respondido a mis dudas, además de intercambiar afición y admiración por Pixar. Y al equipo de Euroview y su ya lejano *Cher ami*.

No sería justo si no mencionara a todo el equipo de Dirección de Comunicación de UIC Barcelona, que me ha aguantado durante este último año. Especialmente gracias a Antonio porque siempre ha mostrado plena confianza en mí y que, gracias al otro proyecto en el que nos embarcamos, la revista *+1*, he escrito más que nunca y he podido hacer entrevistas a grandes personajes.

Y gracias a los de Badalona que casi me han *soportado* estos últimos meses, incluso colocando en alguna tertulia algunos de mis últimos descubrimientos sobre Pixar. Y a mis amigos *freakies* seguidores de Twitter, Santi y Laura.

Finalmente, quiero agradecer de nuevo a Alfonso que haya querido dirigir esta tesis: creo que ha sido un muy buen capitán de un barco que, quizás, ha tenido que ir más rápido de lo que nos habría gustado. Y ¡cómo no!, a mi familia: a mis padres y hermanos. *A la meva mare, per aquella pregunta: “com va la tesi?”, que sempre tan m’ha esperonat. I a la meva germana Nineta, que sempre ha estat aquí. Gràcies!*

Cosas de la vida, acabaré doctorándome recién cumplidos los 40 años (6 julio). Hoy ya no es un gran qué, cumplir esta edad, pero siempre es significativa y se celebra —por lo menos, yo lo celebro— con especial alegría. Doy gracias a Dios por esta feliz “coincidencia”.

¡Gracias!

Barcelona, 26 de junio de 2017

1.

Introducción

1.1. Presentación

Como señala Ana María Pérez Guerrero (2012: 14), “las producciones de Pixar Animation Studios han contribuido a fortalecer las bases de un nuevo modo de contar historias a través del medio animado, y han conseguido distinguirse por la solidez de sus guiones, por una cuidada y verosímil puesta en escena y, sobre todo, por un discurso sofisticado que favorece la conexión con todos los públicos”. Este *nuevo modo de contar historias* se manifiesta, sobre todo, en que los personajes de las películas de la compañía del flexo tienen una caracterización muy humana y, por lo tanto, manifiestan en su actuar las virtudes y/o los vicios que fácilmente son extrapolables a cada uno de los espectadores que ven estas películas.

En 2011, en el trabajo titulado *Apropiación del sentido de Toy Story en términos de amistad*, realicé una primera aproximación teórica a la amistad en la *Ética a Nicómaco* de Aristóteles, a partir de la cual se analizaron las dos primeras partes de la saga *Toy Story*¹. En esta ocasión, y aprovechando la misma línea de estudio, se pretende, por un lado, hacer una sistematización de las características que definen la amistad en Aristóteles, como el autor que mejor ha tratado el tema y que mayor impacto ha tenido en los autores que han desarrollado la ética de las virtudes y de la amistad; sus ideas en este campo siguen iluminando hoy nuestra convivencia y por eso —lo veremos en esta Tesis— se reflejan en la filmografía contemporánea. Por otro, buscaremos establecer un análisis comparativo entre la imagen de la amistad que observamos en las películas de Pixar y las características que de ella señala el estagirita.

¿Por qué hacer un estudio de las producciones de Pixar concretándolo en la amistad? Porque son “películas de compañeros” (*buddy pictures*) y eso las convierte en cauce natural para el desarrollo de grandes historias de amistad.

Hace un tiempo contaba, en una entrevista, John Lasseter² en *The Guardian*, en la que hablaba sobre cómo se fraguó *Toy Story*:

Recuerdo que estábamos trabajando y nos preguntábamos qué haríamos. Recuerdo volver sobre mis pasos y pensar en Tin Toy³ y decir: ‘me encantan los juguetes y podemos realizar algo mucho mayor’. No queríamos un cuento de hadas, con un personaje principal, muchos secundarios y ocho canciones —esto ya es pasado. Era el modelo de cómo hacía Disney las películas de animación. Son increíbles, pero no queríamos hacer lo mismo.

Miramos distintos géneros y empezamos a pensar en algo que no se hubiera hecho nunca en animación, y acabamos con la idea de hacer una buddy picture: me encantan las buddy pictures, como La extraña pareja. Una de mis favoritas es Huída a medianoche, con Charles Grodin

¹ Actualmente, la saga de *Toy Story* la conforman tres películas. En el momento de cerrar el estudio mencionado, la tercera parte aún estaba en cartelera, por lo que me centré únicamente en las dos primeras.

² John Lasseter es director y guionista o co-guionista de, además las ya mencionadas: *Bichos* (1998), *Cars* (2006), y *Cars 2* (2011). De todas ellas, así como de las demás de la compañía Pixar, es, también productor. Además, desde la compra de Pixar por parte de Disney, en 2006, Lasseter es el jefe creativo de Disney-Pixar y consultor creativo de *Walt Disney Imagineering*.

³ *Tin Toy* (1988) es uno de sus primeros cortometrajes de John Lasseter, en el que un juguete “hombre banda” tiene que enfrentarse a los caprichos de un bebé baboso.

y Robert de Niro. *Es espectacular. Las buddy pictures son como una marca de las películas de Pixar. Tienes un personaje principal que te gusta, que crece emocionalmente a lo largo de la película* (John Lasseter, en Ross, 2001)⁴.

Crecer con... ¿Podemos, realmente, hablar de esto como la marca de Pixar que sea la base del *the Pixar touch* (cfr. Price, 2009), el “toque Pixar”? **La hipótesis que planteamos** es la respuesta afirmativa a esta pregunta; es decir, que **Pixar se inspira en una idea de amistad que enlaza con el pensamiento clásico y, por lo tanto, hay que ver hasta qué punto la amistad —en cierto modo como el compañerismo del que habla Lasseter llevado “al extremo”—, está presente en las historias que aquí se pretenden trabajar.**

Esta investigación, por tanto, se ubica en el ámbito de los distintos estudios sobre producción y narrativa cinematográfica, dentro del campo específico de la animación y, más concretamente, sobre Pixar Animation Studios.

Aunque, a día de hoy, no son muchos las investigaciones académicas sobre esta compañía cinematográfica, sí hay algunos estudios que tratan la narrativa pixariana desde diferentes puntos de vista. Me parece muy interesante la clasificación que realiza Pérez Guerrero al respecto; el presente estudio se situaría —aunque, como se verá más adelante, con algunos matices— en la última:

Las líneas de investigación en torno a Pixar se pueden agrupar en las siguientes tendencias: la representación cinematográfica a partir del tratamiento de imágenes por ordenador; su influencia en la historia del cine; el modelo de producción o de negocio y, finalmente, el análisis de la narrativa de sus películas, abordados desde la filosofía, la sociología y los estudios culturales (2012: 14-15).

Así pues, no es esta la primera investigación doctoral sobre las películas de Pixar. En el ámbito español, tenemos la tesis ya mencionada de Ana María Pérez Guerrero: *Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010)*, defendida en 2012 en la Universidad Rey Juan Carlos. En ella se estudia cómo construye esta productora los dos niveles de lectura —el infantil y el adulto— presentes en sus

⁴ *Buddy picture* es como se entiende el género de películas de compañeros que crecen juntos a lo largo de la historia. Traducción hecha por mí mismo (el subrayado es mío); si no digo lo contrario, de aquí en adelante, todas las traducciones de obras que no han sido publicadas en castellano (en inglés o en italiano), también son mías.

historias, y cómo esa doble lectura es la causa principal de sus grandes éxitos de taquilla, algo sin precedentes en la historia de la animación⁵.

También defendidas en España, tenemos otras dos tesis doctorales: la de Francisco José Mariano Romero, defendida en la Universidad de Sevilla y titulada *La comunicación de los sentimientos a través del lenguaje audiovisual* (2008), que estudia la recepción infantil de las películas de Pixar —de *Toy Story* a *Ratatouille*— desde una óptica sociológica de las emociones; y la de Jaume Duran Castells, defendida en la Universidad de Barcelona, en el área de Educación, con el título: *Narrativa audiovisual i cinema d'animació per ordinador*. Esta última parte del “viaje del escritor” tipificado por Christopher Vogler (2002) y demuestra el carácter clásico de la narrativa de las películas de Pixar. Además, Duran, con otros autores, ha ido publicando varios artículos en los que analiza distintas películas de Pixar, siguiendo el mismo método de estudio.

Mucho más reciente —y muy interesante para mi trabajo— es la tesis defendida en 2014, en la Universidad Complutense de Madrid, por Leticia Porto Pedrosa: *Proceso de socialización y cine de animación de Disney y Pixar: estudio del tratamiento y la recepción de los conflictos emocionales en la audiencia de 5 a 11 años*, que analiza los conflictos emocionales que plantean las doce películas de Pixar hasta ese momento (*Cars 2*, 2011) y de qué modo los comprenden los más pequeños y cómo son un medio de socialización para ellos. Entre otras razones, este trabajo es interesante por el análisis pormenorizado que hace de unos 2.000 actos realizados por los personajes, de los cuales 430 son de amistad (un 21,4%, respecto al total de actos contabilizados)⁶. Parece verse claramente, pues, que la amistad no es un tema cualquiera en las producciones Pixar. Copio un texto, largo, pero que vale la pena, de este mismo estudio de Porto Pedrosa:

⁵ Según el portal *Box Office Mojo* —uno de los mejores portales de Internet con los datos de ingresos de taquilla mundiales, propiedad de *Internet Movie Data Base*, empresa subsidiaria de Amazon—, todas las películas de Pixar Animation Studios han supuesto unos ingresos totales, a nivel mundial, de algo más de 10.700 millones de dólares, es decir, unos 600 millones de dólares por película, cuyo presupuesto asciende a “tan solo” una media de algo más de 140 millones de dólares (datos de junio de 2017).

⁶ Junto a este porcentaje de acciones de amistad, Porto Pedrosa dice que las segundas acciones que se realizan en mayor medida son las actuaciones violentas: contabiliza 332, que corresponden a un 16,6% del total. De hecho, como veremos a lo largo del presente estudio, estas acciones son como la “negativo” de la amistad y que, por tanto, refuerzan la presencia de esta virtud.

La amistad es uno de los valores marco en toda la obra de Pixar. En la saga de Toy Story (1995, 1999 y 2010) es el eje central en las aventuras que corren estos personajes; en Bichos (1998) también será la relación entre los “guerreros de circo” y Flik, así como la amistad que le une a la pequeña Dot a este protagonista, conforman el elemento más fuerte para conseguir que la paz vuelva finalmente a la colonia; o en Monstruos S.A. (2001), película en la que se insiste mucho en el valor de la amistad y el amor entre las personas queridas, y con la ayuda de la canción final “Si no es contigo, amigo, nada soy” (...). Por su parte, las demás entregas como Buscando a Nemo (2003) y el papel del donante de Dory, amiga incondicional de ese padre desesperado en busca de su hijo o los nuevos amigos de Nemo en el acuario y fuera de él, serán los que conseguirán darle a esa trágica historia un final feliz. Los Increíbles (2004) (...), así como Ratatouille (2007) o Up (2009), gracias a la relación entre Linguini y Rémy o el Sr. Fredricksen y Russell, descubriremos que las mejores historias son las que se pueden compartir. (2014: 231).

Fuera del ámbito español, nos encontramos con la tesis defendida en 2008 por Maria Chiara de Leonardis, en la Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano: *Fra creatività e industria: strutture narrative e coinvolgimento dello spettatore nei film prodotti da Pixar Animation Studios*. En ella, partiendo de las múltiples posibilidades que ofrece la tecnología de animación por ordenador, De Leonardis analiza las películas de Pixar desde *Toy Story* (1995) hasta *Ratatouille* (2007) —aunque pone mayor hincapié en *Monstruos S.A.* (2001), *Buscando a Nemo* (2003) y *Los Increíbles* (2004)—, y se fija en las cuestiones antropológicas presentes en ellas. Dice la autora en el arranque de su trabajo

En el surco marcado por Disney, los creadores de Pixar trabajan para poner la tecnología al servicio de historias que, además de ser divertidas y capaces de entretener a mayores y pequeños (...), tienen la capacidad de reiterar con eficacia verdades simples y profundas en sintonía con auténticos valores del ser humano. (De Leonardis, 2008)

Por otro lado, Armando Fumagalli, el director del trabajo de investigación de De Leonardis, ha estudiado las películas de Pixar desde los aspectos narrativos y, también, la importancia de este cine de animación en el actual del cine hollywoodiense y europeo, por la influencia que ha ejercido en él. Además de algunos artículos al respecto, cabe destacar el libro *Creatividad al poder: De Hollywood a Pixar pasando por Europa* (2014).

También existen otros libros que hablan específicamente de Pixar, ya sea desde el punto de vista histórico, como los “libros-álbum” (*The art of...*), que publica Disney mismo, sobre cada una de las películas estrenadas. Uno de estos libros destacable es el de Roberto

Velarde, *The wisdom of Pixar. An animated look at virtue* (2010) que trata distintas virtudes presentes en las películas de la compañía y uno de los capítulos es, precisamente, sobre la amistad.

Ahora bien, ninguna de estas tesis, artículos y/o libros sigue el estudio de las películas de Pixar a partir de las virtudes en general, y de la amistad comparada con la *Ética a Nicómaco* en concreto, principal objetivo, como vemos, de este trabajo.

Por otro lado, parece claro que sobre la amistad en Aristóteles la literatura filosófica es casi inabarcable. La intención de este trabajo es centrarme en el estagirita —también teniendo en cuenta otros clásicos como Sócrates y Platón—, aunque completando su estudio con el de aquellos filósofos contemporáneos que más han trabajado esta cuestión. De los autores estudiados, destacan, sobre todo, Julia Annas (1977 y 1988), Robert B. Ashmore (1977), Enrico Berti (1999) o Daniel P. Maher (2012 y 2013). Estos, junto a otros más, serán objeto de estudio a lo largo de este trabajo, como filósofos que analizan desde distintas perspectivas el concepto de amistad en Aristóteles.

El reto al que me enfrento no es simple. No tanto porque no haya información en torno a las películas de Pixar (ya hemos visto que sí existe), sino porque el planteamiento —estudiar las características de la amistad en Aristóteles e indagar si pueden ser una base útil para analizar las películas de animación— es totalmente novedoso.

1.2. Una justificación de la base aristotélica en el s. xx

“Sólo puedo exhortaros a anteponer la amistad a todas las cosas humanas; pues no hay nada tan conforme a la naturaleza ni tan adaptado a los momentos, tanto favorables como adversos, de la existencia”

(Cicerón, *De Amicitia*)

Un ejemplo paradigmático de filósofo contemporáneo que ha impulsado enormemente el estudio de la filosofía aristotélica es Alasdair MacIntyre. En su libro *After virtue* (2004), habla de la necesidad de volver a la concepción aristotélica de virtud “como genuino representante del pensamiento moral verdaderamente perenne, nacido en las sociedades heroicas de la antigüedad y culminado en la civilización cristiana” (Aparisi, sf). En el mundo actual que habitamos —explica MacIntyre—, el lenguaje de la moral está en un

“grave estado de desorden (...). Lo que poseemos, si este parecer es verdadero, son fragmentos de un esquema conceptual, partes a las que ahora faltan los contextos de los que derivaba su significado. Poseemos, en efecto, simulacros de moral, continuamos usando muchas de las expresiones-clave. Pero hemos perdido —en gran parte, si no enteramente— nuestra comprensión, tanto teórica como práctica, de la moral” (2004: 11-12).

Desde Aristóteles —explica MacIntyre—, la moral se fundaba en una concepción del hombre que está destinado a un fin y tiene una naturaleza que le es propia; y a este fin, tiende y llega el ser humano, con una serie de actos que son fruto de las virtudes. Ahora bien, desde el S. XVII, la filosofía dominante buscaba un ideal moral desligado de esta base metafísica, y, por lo tanto, desaparecía una naturaleza humana propia y un fin dado. No obstante, éste es en realidad un cometido imposible de asumir: “Sin una base filosófico-religiosa, como en Aristóteles y en la tradición cristiana, es imposible fundar la objetividad del orden moral” (Aparisi, sf), ya que acaba siendo un puro sentimentalismo o, como lo llama MacIntyre, emotivismo, “una teoría que pretende dar cuenta de todos los juicios de valor cualesquiera que sean” (2004: 24). Según esta doctrina, “los juicios de valor, y más específicamente los juicios morales, no son *nada más que* expresiones de preferencias, expresiones de actitudes o sentimientos, en la medida en que éstos posean un carácter moral o valorativo” (2004: 23)⁷. Y sigue: “una de las tesis centrales del emotivismo es que no hay ni puede haber *ninguna* justificación racional válida para postular la existencia de normas morales impersonales y objetivas, y que en efecto no hay tales normas” (2004: 33).

Ahora bien, si no existe un fin objetivo al que tendemos, no existe, tampoco, una posibilidad objetiva de perfeccionarnos ni, por tanto, unas virtudes que sean camino hacia ese bien. Y eso, en opinión de MacIntyre, no parece que sea así:

Decir ‘desapruebo esto; desapruébalo tú también’, no tiene la misma fuerza que decir ‘esto es malo! (...). [Por tanto,] cuanto más verdadero sea el emotivismo, más seriamente dañado queda el lenguaje moral; y cuantos más motivos justificados haya para admitir el emotivismo, más habremos de suponer que debe abandonarse el uso del lenguaje moral heredado y tradicional (2004: 34).

Alasdair MacIntyre, para mostrar la necesidad de la virtud, contrarrestándola con la poca fuerza del emotivismo, describe el comportamiento de los valores que tenían los hé-

⁷ El subrayado es del original

roes de los libros de la antigüedad, como *Antígona*, *La Odisea* o *La Iliada*. Así, por ejemplo, Homero siempre habla de saber qué hacer y cómo juzgarlo:

Esas cuestiones no son difíciles de resolver, excepto en casos muy puntuales. Porque en las reglas dadas que asignan a los hombres su lugar en el orden social y con él su identidad, queda prescrito lo que deben y lo que se les debe, y cómo han de ser tratados y contemplados si fallan, y cómo tratar y contemplar a los demás si los demás fallan (2004: 166).

Es decir, se parte de una norma, una naturaleza por la que tienes conocimiento de tu identidad y cuál es tu papel —tu lugar— en la sociedad a la que perteneces. “Un hombre no sólo sería incapaz de recibir reconocimiento y respuesta de los demás; no sólo los demás no sabrían, sino que él mismo no sabría quién es” (2004: 166). Y sigue más adelante:

Entender esto es ello mismo una virtud (...). ¿Qué conlleva este entendimiento? (...) Seguramente que la vida humana tiene una forma determinada, la forma de cierta clase de historia. No sólo los poemas y sagas narran lo que les ocurre a los hombre y las mujeres, sino que en su forma narrativa los poemas y sagas capturan una forma que estaba ya presente en las vidas que relatan (2004: 167).

Volver a Aristóteles es, por tanto, según MacIntyre, una apuesta segura para volver a los valores que mantienen a cualquier persona y que, precisamente por el profundo trabajo de creación de personajes que implica crear buenas historias, están muy presentes en las películas de Pixar.

1.3. Objetivos y metodología

Vistas estas cuestiones, el objetivo general del presente estudio es analizar el concepto aristotélico de amistad y mostrar su vigencia en la narrativa del cine contemporáneo, en concreto en las películas de Pixar. De aquí, podemos decir que los objetivos concretos son:

1. Identificar las características esenciales de la amistad en Aristóteles, a partir, sobre todo, de la *Ética a Nicómaco*.
2. Actualizar este pensamiento aristotélico con la visión de pensadores que han estudiado la amistad en la obra del estagirita.
3. Aplicar las características de la amistad en las producciones animadas de Pixar.

4. Comprobar el protagonismo de la amistad y ver en qué medida podemos decir que es una clave de análisis en las películas Pixar.

De lo dicho hasta ahora, se puede apreciar que la presente investigación tiene dos partes bien diferenciadas: la que podríamos denominar “filosófica” y, la otra, de análisis cinematográfico-narrativo.

Para el estudio de la amistad en Aristóteles, he usado dos versiones de la *Ética a Nicómaco*: la edición bilingüe publicada en la editorial del Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, traducida por María Araujo y Julián Marías (quien también escribe la introducción y las notas), y la publicada en Editorial Gredos, traducida por Julio Pallí Bonet, e introducida por Emilio Lledó Íñigo.

De esta doble lectura de la obra aristotélica, extraje las seis características básicas de la amistad. Para confirmarlas y depurarlas, acudí a estudios de los filósofos contemporáneos antes mencionados: haciendo una búsqueda concreta de “Aristotle AND friendship” en “The philosopher’s index”, obtuve más de trescientos artículos, de los cuales escogí los 40 que más se ajustaban a mi tema de estudio⁸.

En cuanto al análisis narrativo de las producciones de Pixar, sigo la misma metodología de estudio usada por Carmen Sofía Brenes⁹ en su trabajo doctoral sobre Frank Capra¹⁰ (2008). Partiendo de lo que Aristóteles entiende por “obra poética”, Brenes muestra que “existen criterios internos a la obra que permiten sostener si una película es artística (en el sentido de *poética*) o dejar de serlo, y en qué medida puede resultar razonable un calificati-

⁸ Que la amistad es un punto de los clásicos muy estudiado en la filosofía contemporánea, se puede ver, por ejemplo, además de en la ingente cantidad de artículos al respecto, en (Natali, 2013), que realiza un interesante resumen de los autores que han tratado esta temática.

⁹ Carmen Sofía Brenes, de hecho, sigue el método del que fue su director de tesis, el profesor Juan José García-Noblejas. Consiste en estudiar la narrativa de las historias a través de lo que García-Noblejas llama las *dos navegaciones* o planos de lectura: el de “qué me cuenta la historia” y el de “qué me cuenta *realmente* la historia”. De hecho, esta metodología es la hermenéutica de Paul Ricoeur aplicada a los textos cinematográficos. Hablaremos de ello más adelante.

¹⁰ En esta tesis, Brenes busca encontrar los puntos sobre los cuales se apoya una obra maestra y a partir de los cuales podemos dar a una obra precisamente ese apelativo de ‘maestra’.

vo de ese género” (2008: 1)¹¹. “Es posible establecer —explica— el carácter poético (artístico) de una obra narrativa y dramática, al margen de las intenciones del autor y del lector o espectador”. Y añade: “La novela no es una confesión del autor, sino una exploración de lo que es la vida humana en la trampa en que hoy se ha convertido el mundo” (2008: 2-3)¹². Porque, en definitiva, las grandes obras siempre han llegado a ser respuesta —intencionada o no— de las grandes preguntas sobre el sentido de la vida, el bien y el mal: la felicidad¹³.

Es lo que dice Aristóteles y también lo que Juan José García-Noblejas replantea al buscar un “sentido trascendente para la noción aristotélica de *catarsis*”: una obra será *poética* en la medida en que “por sí misma (...) progresa hacia su perfección propia” (2003: 273)¹⁴ que, como afirma Brenes siguiendo a la *Poética*, “radica (...) en ser ‘mimesis praxeos’, representación de la vida, de felicidad o de infelicidad” (2008: 5).

“Dicho de otro modo, si una obra, después de ser vista, después de haber dialogado con ella, permite que el espectador ‘siga viendo’ libremente sus propias acciones y sus propios fines en orden a la felicidad, será una obra poética. Si no es así, porque

¹¹ En este punto, Brenes hace mención a una cita de C.S. Lewis que me parece interesante reproducir aquí. Dice este autor inglés: “Una obra es buena porque consigue combinar a la perfección dos tipos de órdenes diferentes. De una parte, los hechos que en ella suceden (la mera trama) tienen un orden cronológico y causal, el mismo que tendrían en la vida real. De la otra, todas las escenas y demás divisiones de la obra deben relacionarse entre sí con arreglo a ciertos principios de composición (...). En los contrastes (pero también en las anticipaciones y resonancias) entre lo más oscuro y lo más claro, entre lo más lento y lo más veloz, entre lo más sencillo y lo más complejo debe existir cierto equilibrio —pero nunca una simetría demasiado perfecta— para que la forma total de la obra parezca inevitable y perfectamente adecuada” LEWIS, C.S., *La experiencia de leer*, Alba Editorial, Barcelona 2000 (1961), pp. 84-85.

¹² La cita es de M. Kundera, *El arte de la novela*, Tusquets, Barcelona 2004 (1986), p. 37

¹³ De lo que aquí se trata es de ver hasta qué punto las historias que cuentan las películas producen la *catarsis* de la que hablaban los clásicos. Así define este concepto el profesor García-Noblejas: “efecto que los poetas griegos buscaban producir (según las pasiones de temor y piedad ante la presencia del mal) removiendo el corazón de sus conciudadanos, en el teatro. Y cuando las gentes acudían ahí, lo hacían en la esperanza —consciente e inconsciente— de encontrar con la tragedia un sentir y un saber vital que iluminara e hiciera justicia tanto a su identidad personal como a su condición de ciudadanos” (García-Noblejas, 2003: 266).

¹⁴ En este artículo, el profesor García-Noblejas define *catarsis* como: “efecto que los poetas griegos buscaban producir (según las pasiones de temor y piedad ante la presencia del mal) removiendo el corazón de sus conciudadanos, en el teatro. Y cuando las gentes acudían ahí, lo hacían en la esperanza —consciente e inconsciente— de encontrar con la tragedia un sentir y un saber vital que iluminara e hiciera justicia tanto a su identidad personal como a su condición de ciudadanos”.

distrae, obtura, desvía o distorsiona su visión de modo no-dialógico, el espectador tenderá a ‘ver’ de acuerdo a lo que haya planteado el autor” (Brenes, 2008: 6).

El “reto”, por tanto, está de parte del espectador: saber ver cuándo está o no delante de una obra maestra, a pesar de que no cualquiera es capaz de apreciarlo.

La cuestión estriba, entonces, en analizar las obras de estudio —las películas de Pixar, en este caso—, no reduciéndolas a su forma estructural, sino viendo qué es lo que hay en cada una de las historias que ahí se cuentan. Así, partiendo de la misma propuesta de García-Noblejas en su *Poética del texto audiovisual* (1982) y en otros tantos textos suyos, responder a la pregunta: “¿De qué va —*realmente*— esta historia?”, y ver qué hace que una obra pueda ser llamada “maestra”.

Lógicamente, eso no implica que la coherencia interna¹⁵ necesaria para que sea una obra poética no necesite, también, de una coherencia estructural. Es más: una obra maestra, para que lo sea, tiene que tener también una estructura lógica¹⁶. Es por esto que el estudio de las obras se hace comenzando por desgranar su estructura: **por un lado, separando escena a escena cada una de las películas (cfr. Anexo E.1) y, por otro, sirviéndonos del estudio de la *forja heroica* o “Viaje de Frodo”, usada por Sánchez-Escalonilla. La *forja heroica*, como veremos, es muy útil a la hora de analizar el comportamiento de los personajes y su crecimiento a lo largo de la historia, y está perfectamente en línea con el modo que tiene Aristóteles de entender el *hombre bueno* (EN. 1098 a, 10), ya que cuenta con el curso de la libertad y de la voluntad.**

Todo esto no es más que un análisis del “mundo del texto”¹⁷ [“mundo posible” lo llama García-Noblejas (1984; 1996)] existente en la historia y que acaba produciendo en mí

¹⁵ Parte de esta coherencia es la coherencia emocional de los personajes y los rasgos que, fruto de sus actos, les van definiendo. Este conjunto de “rasgos” es lo que Robert McKee define como “carácter del personaje” (McKee, 2003: 131-142).

¹⁶ “En otras palabras, sólo un texto que tenga una fuerte coherencia interna será susceptible de ser incorporado al modo como el alimento es *asimilado* por los vivientes. Si falta tal coherencia o unidad, la película no resistirá una consideración poética. Por decirlo con la metáfora de las navegaciones: sólo la obra que soporta una exigente ‘primera navegación’, permite la ‘segunda’” (Brenes 2008: 77).

¹⁷ Este es un concepto acuñado por Paul Ricœur que caracteriza precisamente su hermenéutica. Así, en su *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique II*, dice: “Lo que hay que interpretar en un texto es una proposición de mundo, de un mundo tal que yo pueda habitar para proyectar allí uno de mis

—en el lector / espectador— esa *catarsis* de la que hablábamos más arriba. De hecho, según Paul Ricœur, comprender el texto —el fin que persigue la hermenéutica— es “*comprenderse delante del texto* (...)”. No para imponer al texto nuestra propia capacidad finita de comprender, sino para exponernos ante el texto y recibir de él un conocimiento de sí mismos más vasto” (Balaguer, 2001: 52)¹⁸. El mundo del texto es, según Ricœur, una posibilidad de ser-en-el-mundo, “la propuesta de un mundo en el que yo pudiera vivir y proyectar mis poderes más propios” (2001: 84), una descripción de “las maneras de habitar en el mundo”¹⁹.

¿Cómo se llega a esa recepción poética, a ese “comprenderse delante del texto”? A través de dos “momentos” diferenciados epistemológicamente, de los que habla Brenes, siguiendo al profesor García-Noblejas: la primera navegación (o “comprensión”, en palabras de Ricœur) y la segunda navegación (o “aplicación” de la obra):

[En la primera,] el espectador es tomado de la mano por el narrador y los personajes y se sumerge en el mundo posible que se le abre, asumiendo sus principios o patrones de constitución. La ‘segunda navegación’ se caracteriza, en cambio, por ser el momento donde el espectador se pregunta por el sentido de lo visto. Ambos momentos, distintos desde el punto de vista epistemológico, se realizan, sin embargo, casi en simultáneo en la práctica, a lo largo de la visión de una película, donde se dan con un ligero desplazamiento temporal de la ‘segunda navegación’ con respecto a la primera. En efecto, hay que haber llegado al final, para poder hacerse con la unidad interna y de la referencia de la historia. Esto hace difícil establecer cortes netos entre ‘navegación’ y otra. (Brenes, 2008: 15)

En el caso que nos atañe, por tanto, la ‘primera navegación’ consistiría en la comprensión de las películas de Pixar y su ser-en-el-mundo-posible, en hacerse con las *estructuras de la superficie* de la trama narrativa y dramática; mientras que el momento de la *aplicación* o *segunda navegación*, habría que entrar en las *estructuras poéticas profundas* del texto, a través del análisis hermenéutico (cfr. Brenes, 2008: 66). Así, desde la perspectiva estudiada de la amistad en Aristóteles, comprenderme dentro del texto y ver si el modo de presentar la virtud

posibles más propios. Es esto lo que yo llamo el mundo del texto, el mundo propio a este texto único” (citado en Balaguer 2001: 47).

¹⁸ El subrayado es del original.

¹⁹ “Toda obra de ficción, sea verbal o plástica, narrativa o lírica, proyecta fuera de sí misma un mundo que se puede llamar *mundo de la obra*. Así, la epopeya, el drama, la novela, proyectan bajo el modo de la ficción maneras de habitar el mundo que están en espera de ser asumidas por la lectura, proporcionando así un espacio de confrontación entre el mundo del texto y el del lector” (Ricœur 2002: 380).

humana de la amistad en Pixar es plenamente *catártico*. “Si el director y el guionista de un filme desean capturar a su audiencia potencial, el espectador debe verse reflejado en el relato, debe reconocerse en la pantalla de cine” (Sánchez-Escalonilla, 2007: 48)²⁰.

Insisto de intento que, cuando hablamos de las dos navegaciones, estamos hablando de dos *momentos distintos* epistemológicamente hablando, pero no reales, es decir, que no se suceden necesariamente de modo cronológico. Por esto, no será de extrañar que el análisis que realizo de las películas de Pixar apenas hago referencia a estos momentos, porque en cierto modo podemos decir que está en el “subtexto”. Así, tendríamos:

1. Análisis de la estructura interna del guion, que implica: (a) descomposición por escenas y (b) identificación de las etapas de la *forja heroica*, que me servirán para analizar el arco de transformación del personaje o los personajes principales. Esta sería la “primera navegación”.
2. Análisis de la amistad en cada una de las películas, según las características de Aristóteles que, sería, por tanto, la “segunda navegación”.

Como vemos, el “punto” en el que termina una navegación y empieza la otra, no es concreto ya que, de hecho, desde el primer momento en el que analizamos la estructura del guion, escena por escena y, sobre todo, al establecer las etapas de la *forja heroica*, ya estamos analizando el comportamiento libre —y, por tanto, más o menos imitable y más o menos *catártico*— del personaje.

Muestra de esta falta de consecución real entre una navegación y la otra es que el sistema usado para analizar ha sido partir de un sencillo excel, separado por columnas según cada característica que, a modo de plantilla, íbamos añadiendo los distintos momentos de la historia que me hablaban de cada una de estas característica. Es decir: el visionado e inmersión en el mundo posible ha sido a la par que el buscar entender cada una de las cosas que ocurren en él. Además, para poder hablar de la primera característica de la amistad como “imán de virtudes”, después de cada escena (v. Anexo 1) he añadido, en negrita los

²⁰ Se trata, en el fondo, de analizar lo que Sánchez Escalonilla llama, siguiendo a David Mamet (1995: 133-134), “historias sobre el drama humano”: “Nuestra experiencia como espectadores nos recuerda que en múltiples ocasiones el cine ha constituido para nosotros un objeto de reflexión, de apasionado debate o de emociones sinceras (...). El cine en cuanto visión de la persona humana y reflejo más o menos fiel de su espectáculo cotidiano, pues el hombre y sus misterios son la materia que alimenta la creación de historias, desde los relatos cavernarios de la edad del mito hasta los últimos estrenos del Chinese Theater, la gruta sofisticada de Hollywood” (2007: 48).

actos de virtud o vicio que tienen lugar en ese momento, que me han servido para hacer las tablas de virtudes ligadas a cada uno de los grupos de películas.

Para analizar, pues, estos comportamientos que me lleven a hablar de la presencia o no de la virtud de la amistad, siguiendo los autores a los que remite MacIntyre y tantos otros contemporáneos, primero es necesario estudiar qué es felicidad y bien y cuál es el camino para llegar a ese fin²¹, poniendo el acento en la virtud de la amistad.

Así, pues, quizá sea verdad aquello de que “lo que representan las obras concretas, lo que vuelven a poner ante los ojos es el actuar más o menos libre y responsable del ser humano en una de las innumerables, infinitas, maneras concretas de alcanzar la felicidad o —cabe también esa terrible posibilidad— de frustrarse como persona y acabar en la infelicidad” (Brenes, 2008: 6). Ese “mundo posible”, ese modo de ser-en-el-mundo que veíamos más arriba, es más auténtico, cuanto mayor sea el *toque* que provoque en el espectador-lector²²; cuanto mayor sea ese encuentro vital entre la obra y el espectador, que describe Aristóteles en su *Poética*²³.

1.4. Estructura de la investigación

Como ya se ha dicho, la estructura del presente estudio sigue dos partes muy distintas. En la primera, se hace un recorrido de lo más general a lo más concreto: del concepto

²¹ Dice MacIntyre, hablando de las virtudes en Aristóteles, Tomás de Aquino y Platón: “la premisa que los tres comparten es que existe un orden cósmico que dicta el lugar de cada virtud en un esquema total y armonioso de la vida humana. La verdad en la esfera moral consiste en la conformidad del juicio moral con el orden de este esquema” (MacIntyre 2004: 190-191).

²² Brenes, en su trabajo habla del *Capra Touch* (cfr. 2008: 9 y ss), que es como un motivo común de toda la obra de Frank Capra. Ya he mencionado más arriba que también se ha usado esta expresión para hablar del cine de Pixar. Ese *Pixar touch* —a mi entender, plenamente *catártico*— parece ser como ese otro *capriano*, “en cuanto síntesis de la visión de la realidad que aporta” (2008: 9), aunque, lógicamente, el concepto “toque Capra” pienso que tiene hoy mucha más fuerza, por tratarse, entre otros motivos, de una obra concluida.

²³ “El espectador sabe que nunca pertenecerá al clan de los Skywalker ni trabará amistad con *evoks* o con *wookies*, pero sí puede compartir con ellos un deseo de justicia, la ilusión de un aprendizaje arduo o sufrir dilemas de conciencia. Nunca viajará junto a un ángel a través de un mundo hipotético donde no existe, como George Bailey en *¡Qué bello es vivir!*, pero sí puede entender que las personas son únicas e irremplazables, y que las buenas acciones tienen consecuencias insospechadas. Quizás nunca llegue a simular un peligroso juego en un campo de concentración nazi, pero llegado el caso entenderá, como Guido Orefice en *La vida es bella*, que la protección de la inocencia de sus hijos bien merece la pena el sacrificio de su vida” (Sánchez-Escalonilla, 2007: 58).

de felicidad según Aristóteles a los medios para llegar a ella, las virtudes. Como veremos, una de éstas a la que presta más atención en su ética nicomaquea —le dedica dos capítulos enteros— es la de la amistad, que “es una virtud o va acompañada de virtud” (EN 1155a). Del estudio a fondo de estos dos capítulos de la *Ética a Nicómaco*, con el apoyo de una selección de autores contemporáneos, llegamos a concluir seis características que nos sirven de base para el estudio posterior de esta virtud en las películas de Pixar. Esto hace que, siguiendo la clasificación antes mencionada de Pérez Guerrero, la línea que principalmente aquí nos atañe es la de la narrativa cinematográfica desde la filosofía y, en cierto modo, desde la sociología.

La segunda parte constituye el núcleo de esta tesis. Primero dedico un capítulo a situar Pixar en su contexto histórico-cinematográfico y a hablar de su modelo de negocio, tan peculiar por los cánones habituales en Hollywood.

Lo que más interesa de este modelo de negocio —donde la calidad es su *business plan*, como veremos— es la importancia que da al factor humano, que entronca perfectamente con el modelo de virtud que después estudiaremos: la necesidad de la empresa de trabajar en equipo según unos valores y cómo estos valores se ven reflejados en sus películas. Para el estudio de este apartado tiene un papel muy importante el mismo libro *Creatividad S.A. Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá* (2014), de Ed Catmull, presidente de la compañía y —con Steve Jobs y John Lasseter— uno de los tres fundadores. En él, el autor refleja las características del buen líder, que se podría comparar con el *sabio* del que tanto habla Aristóteles en la *Ética a Nicómaco*. Además, también es interesante la biografía autorizada de Steve Jobs (Isaacson, 2011), y el libro de Bill Capodagli y Lynn Jackson, *Innovar al estilo Pixar* (2011), que se fijan precisamente en el estilo de trabajo colaborativo, con un liderazgo claro, que ayuda muy positivamente a la creatividad y a la profundización de las historias y de los personajes. Lógicamente, los libros mencionados —y algunos otros que ya iremos viendo— son muy útiles, también, para el apartado de la historia.

En cuanto al análisis de las películas, éstas se han dividido por grupos, según el tipo de amistad más presente en cada uno. Este método, que configura un orden más esencial y temático (más interesante que el mero orden cronológico), facilita analizarlas de modo conjunto, en sus principales líneas de fuerza. Para justificar las cuatro agrupaciones resultantes, en el capítulo octavo, primero se expone la línea argumental de las películas de Pixar; y

después, de esa línea argumental se deduce qué películas no tienen como tema fundamental la amistad, a saber: *WALL·E*, *Cars 2*, *Brave* y *El viaje de Arlo*. Éstas son excluidas del objeto de estudio y, por lo tanto, solo se hace la sinopsis prevista para todas las demás.

Finalmente, así como el análisis ha sido hecho siguiendo cada una de las seis características para cada una de las cuatro agrupaciones, en las conclusiones se retoma en conjunto el tema de la amistad porque, al fin y al cabo, las películas de Pixar forman, como veremos, una unidad compacta.

Dos cuestiones prácticas:

En cuanto a las fuentes de la investigación —más amplias que una estricta “bibliografía”, porque las fuentes usadas no solo han sido libros—, éstas se han clasificado en tres grandes grupos, precisamente por la disparidad de su objeto de estudio: en primer lugar, las fuentes audiovisuales (las películas de Pixar y otros documentales); en segundo lugar, la bibliografía filosófico-antropológica (que ha sido usada en la primera parte, sobre el concepto clásico de la amistad); y finalmente, la bibliografía cinematográfico-narrativa, que apoya el estudio de la amistad en las películas de Pixar. En algunos pocos casos en que una obra es citada en ambas partes, su referencia se ha incluido en los dos apartados de la bibliografía, para facilitar su búsqueda.

Finalmente, la forma de citar las escenas de la película ha sido la siguiente: (nombre principal de la película, tiempo en el que se encuentra la cita concreta, número de escena, según la separación por escenas del Anexo 1). En los casos en que se hable de un “comentario de audio” se indica como “ca.” y, en los casos en que se trate del contenido extra, “ext.”. Así, por ejemplo, tendríamos:

(*Monstruos*, ca. 33’, n. 7)

Es decir, estaríamos hablando de la película *Monstruos S.A.* (para *Monstruos University* será *University*), del minuto 33, de la escena número 7, y de un comentario de audio (del director, o directores, normalmente). En el caso de las películas de la saga de *Toy Story*, se indica como *TS*, *TS2*, *TS3*. En el caso del documental *The Pixar Story*, lo citaré diciendo el nombre de la productora, y el año de producción: (Iwerks, 2007).

A.

Primera parte

2.

Contextualización teórica de la amistad en Aristóteles

Para realizar la “primera navegación”, es decir, según explica Brenes (2008: 233) ese “‘hacerse’ con el carácter de ‘necesariedad’ de los elementos del relato y comprender su coherencia interna”, hay que entender “de dónde procede la tensión de toda la diégesis hacia lo que se plantea como fin final (*telos*), que de ordinario se hace evidente en el final diegético, y apreciar desde allí la catarsis hacia el interior de la obra poética. A partir de allí, en la ‘segunda navegación’, el espectador formula un ‘juicio’ relámpago sobre esta unidad, al ponerla en relación con su propia identidad personal, dando así lugar a la catarsis trascendente”.

Éste será el *encuentro* entre obra y espectador. Para comprender ese *encuentro*, es necesario estudiar cómo es el espectador —el hombre real—, su camino hacia la felicidad, y ver que ese ser-en-el-mundo que leíamos en Ricœur es realmente otro ‘mundo posible’: uno donde realmente poder ser feliz, no porque sea imaginario, sino porque representa cosas reales, muy humanas.

Esto hace ver la importancia de la felicidad, por lo que empezaremos preguntándonos sobre ella, pasando por las virtudes y acabar hablando de la amistad. Como éste es el tema en torno al cual parecen girar gran parte de las películas de Pixar, y como ésta parece ser una virtud —“es una virtud o [por lo menos] va acompañada de virtud” (EN, 1155a)— y las virtudes son como las *herramientas* gracias a las cuales uno consigue la felicidad, el camino lógico a recorrer me parece que sea este.

2.1. Fin último: ¿Qué es felicidad?

Se puede decir que el arte —la técnica— es un conjunto de reglas sistematizadas que orientan al fin que se busca con una *obra determinada*; o, dicho de otro modo, un sistema de reglas que hemos creado a partir de la experiencia, que nos enseñan el modo de hacer las cosas para alcanzar lo que se persigue, y no lo que el azar pueda imponer.

Según Aristóteles, “sólo hay una manera de ser bueno, muchas de ser malo”²⁴ y, en cambio, hay tres modos distintos de vivir. Por un lado —dice el filósofo— están los de “la masa y los más groseros”, que identifican felicidad con placer y se satisfacen en lo que les da un bien corporal y, siempre, temporal; es una vida que lleva a la esclavitud de los instintos: “Los hombres vulgares se muestran completamente serviles al preferir una vida de bestias” (EN 1095b, 19-23). Por otra parte, están las *vidas* teórica —“teórica” o “contemplativa”— y la política; esta última es la de “los hombres refinados y activos [que] ponen el bien en los honores pues tal viene a ser el fin de la vida política (...); parecen perseguir los honores para persuadirse a sí mismos de que tienen mérito, pues buscan la estimación de los hombres sensatos y de los que los conocen” (EN 1095b, 19-23) y dicen fundar su vida en la virtud; al fin y al cabo, también para dichos hombres, la virtud es superior. Es lógico, pues, según el estagirita, que el hombre bueno tienda a esa vida y busque las virtudes necesarias para alcanzarla.

De algún modo, entonces, podríamos decir que el bien es aquello que todos apetecen, y el fin que persigue toda voluntad. Es decir bien y fin son idénticos: “Toda arte y toda investigación, y del mismo modo toda acción y elección —sigue Aristóteles—, parecen

²⁴ Lo cita en *Eth.*, 1106b, 34. Verso de autor desconocido (v. Diehl: *Fragmenta elegiaca adespota*, I³, p.138, n°16).

tender a algún bien; por esto se ha dicho con razón que el bien es aquello a que todas las cosas tienden” (EN 1094a, 1-3). ¿Significa, esto, que existe una infinitud de bienes, según la variedad de personalidades o, por el contrario, debemos afirmar que hay un bien al que todos tienden²⁵? “Parece —se responde Aristóteles— que hay alguna diferencia entre los fines, pues unos son actividades, y los otros, aparte de éstas, ciertas obras; en los casos en que hay algunos fines aparte de las acciones, son naturalmente preferibles las obras a las actividades” (EN 1094a, 3-7)²⁶. Existe, por tanto un bien que lo es en sí mismo, mientras que los demás, lo son *en otros*: llevan a conseguir algo más. Existen unos *fines primeros* o *anteriores*, y un *fin final* o *superior*:

Tal parece ser eminentemente la felicidad, pues la elegimos siempre por ella misma y nunca por otra cosa, mientras que los honores, el placer, el entendimiento y toda virtud los deseamos ciertamente por sí mismos (...), pero también los deseamos en vista de la felicidad, pues creemos que seremos felices por medio de ellos. En cambio, nadie busca la felicidad por estas cosas, ni en general por ninguna otra. (EN 1097a, 35-41)

El bien —el fin—, “en la medicina es la salud; en la estrategia, la victoria; en la arquitectura, la casa (...); y en toda acción y decisión es el fin, pues todos hacen las demás cosas en vista de él. De modo que si hay algún fin de todos los actos, éste será el bien realizable, y éstos si hay varios” (EN 1097a, 20-23)²⁷.

¿Qué es felicidad, entonces? Cierta “actividad del alma según la virtud perfecta” (EN 1102a, 5-6), dice Aristóteles. El arte del que hablaba al principio; es decir, *cierta actividad* según una serie de *reglas* y virtudes, que me llevan hacia el fin perfecto. El *hombre bueno*

²⁵ Tomás de Aquino afirma que “bien es precisamente lo que tiene razón de fin. Luego es contrario a la razón de fin último un proceso al infinito. Es necesario, por tanto, admitir un fin último”; y más adelante: “el fin último [tiene que colmar] de tal modo los deseos del hombre, que no excluya nada deseable. Y esto no puede darse si requiere, para ser perfecto, algo distinto a él. Por tanto, es inadmisibile que el apetito desee dos cosas como si ambas fueran un bien perfecto (...) A un bien perfecto, se opone el que haya alguna perfección real distinta a él” (ST. I-II, q. 1, art. 4 y 5)

²⁶ O, como explican, de modo muy clarividente, los autores de la edición de la *Ética a Nicómaco* que estoy usando, al pie de esta misma página: “Las actividades cuyo fin son ellas mismas son superiores, porque son más suficientes; pero cuando hay una obra como fin de la actividad, ésta es querida por la obra, y, por consiguiente, esta última es superior”.

²⁷ El mismo santo Tomás, citando la *Metafísica* de Aristóteles, dice: “destruyen la naturaleza del bien quienes suponen una serie infinita [de bienes] (...). El bien es precisamente lo que tiene razón de fin. Luego es contrario a la razón de fin un proceso al infinito. Es necesario, por tanto, admitir un fin último” (ST. I-II, q. 1, art. 4)

—como lo llama el filósofo griego— será, por tanto, aquél en cuanto que realiza las cosas bien hechas, y elige el bien adecuado, según la virtud adecuada²⁸; el *sabio*. “El bien humano —sigue— es una actividad del alma conforme a la virtud, y si las virtudes son varias, conforme a la mejor y más perfecta, y además en una vida entera” (EN 1098a, 17-20). Por eso, para el autor de la ética nicomaquea, no interesa tanto saber qué es virtud sino cómo llegar a ser virtuoso, por lo que es preciso considerar, en lo que se refiere a las acciones, el modo de practicarlas: “La pregunta originaria y fundamental en Aristóteles no es qué sean las virtudes, ni hacer un catálogo de ellas, sino en qué consiste para un hombre vivir bien” (Isler Soto, 2009: 189). “Tiene sentido, pues, que no llamemos feliz al buey, ni al caballo ni a ningún otro animal, pues ninguno de ellos es capaz de participar de tal actividad [del alma]” (EN 1099b, 31-39).

Virtud perfecta, y una vida entera. ¿Qué es lo que lleva a elegir esta vida? Lo que hace precisamente más *peculiar* y distinto al hombre, respecto a los demás seres: la racionalidad.

El alma humana tiene una región superior a la sensibilidad que es capaz de entender conceptos, comprender a los semejantes tomar decisiones difíciles, moderar y superar las inclinaciones instintivas, amar desinteresadamente. Este conocimiento y amor espirituales, que están en la región intelectual del alma, son propios del ser humano, son su función propia; y si se desarrollan del mejor modo posible son la felicidad. No es que la felicidad sea un sentimiento que surge de las buenas acciones, que también; sino que, en primer lugar, la felicidad se identifica con la actividad mejor del alma. Luego, también la actividad mejor suele generar sentimientos positivos como resultado. (Bosch, 2015: 53)

Por tanto, esa *actividad del alma* —siguiendo la definición de Aristóteles— será perfecta en tanto que sea según la razón o, por lo menos, no desprovista de ella. Será de este modo como el *hombre bueno* actuará según la virtud adecuada en cada ocasión. “Y como esta actividad se dice de dos maneras, hay que tomarla en acto, pues parece que se dice primariamente de ésta” (EN 1098a, 1-8).

²⁸ Aristóteles usa el ejemplo de los oficios: el buen zapatero (el virtuoso), es el que hace buenos zapatos; o también: “es propio del citarista tocar la cítara, y del buen citarista tocarla bien” (EN 1098 a, 11-12)

Queda claro, entonces, que felicidad se refiere a lo mejor y, por lo tanto, la función del ser hombre es ser feliz; no, por decirlo de algún modo, en abstracto, sino a través de los modos de ser de cada uno. Así, el escultor es feliz cuando cumple con su función, hacer esculturas y el pintor, cuadros. Es decir, a lo largo de la vida el hombre deberá elegir los bienes que le lleven a la felicidad: los *exteriores* —los del *cuerpo*— e interiores —los del *alma*. Éstos en cuanto que son los más primarios y más propiamente bienes —las acciones y las actividades anímicas se refieren siempre al alma, y no al cuerpo—; los otros, como bienes que me llevan al fin (cfr. *EN L. I, c. 8.*)²⁹.

He aquí, entonces, la tercera de las *vidas* que mencionaba más arriba, al hablar de los tres tipos según Aristóteles: “los de la masa y groseros”, los de la vida política y, la perfecta, la vida “teorética” o “contemplativa”. “El bien puede crear adicción, porque realizarlo produce gozo (...). Por eso, la felicidad depende en gran medida de nosotros mismos y de nuestras decisiones, de lo que hagamos” (Bosch, 2015: 55).

Que la actividad perfecta es una actividad contemplativa puede resultar claro también de esta consideración: creemos que los dioses poseen la máxima bienaventuranza y felicidad; ¿qué acciones será preciso atribuirles? (...) Aunque las recorriéramos todas, siempre nos parecerían pequeñas e indignas de dioses las circunstancias de las acciones. Sin embargo, todos creemos que los dioses viven, y, por tanto, que ejercen alguna actividad (...). Pues bien, si a un ser vivo se le quita la acción, y aún más la producción, ¿qué le queda sino la contemplación? De modo que la actividad divina que a todas aventaja en beatitud, será contemplativa. Señal de ello es también el hecho de que los demás animales no participan de la felicidad por estar completamente privados de tal clase de actividad. Así, la vida de los dioses es toda feliz; la de los hombres, lo es en la medida en que tienen cierta semejanza de la actividad divina. (EN 1178 b, 9 y ss.)

Pero, ¿cómo podemos decir de un hombre que es feliz *ahora*, si la felicidad consiste en una “actividad del alma” y durante toda la vida? Aristóteles dice que es verdad que la felicidad es un fin del hombre, pero eso no implica que no podamos decir de un hombre que sea feliz ahora. Existe una felicidad por grados. El hombre bueno, actúa según la vir-

²⁹ El aquinate concreta más al decir que el “objeto de la voluntad, que es el apetito humano, es el bien universal. Por eso está claro que sólo el bien universal puede calmar la voluntad del hombre. Ahora bien, esto no se encuentra en algo creado, sino sólo en Dios, porque toda criatura tiene una bondad participada. Por tanto, sólo Dios puede llenar la voluntad del hombre, como se dice en Sal 102,5: El que colma de bienes tu deseo. Luego la bienaventuranza del hombre consiste en Dios solo” (*Summa Th. I-II, q. 2, a 8*)

tud, y eso le lleva a la felicidad. Puede tener desgracias, males que le opriman..., pero en estas vicisitudes de la fortuna no estriba el bien ni el mal; puede necesitar de ellas (en cuanto *bienes utilitarios*), pero el bien es determinado por las actividades según la virtud, es decir, las del alma (*bienes espirituales*). El hombre feliz, por tanto, “jamás será desgraciado” (EN 1101a, 5).

¿En qué consiste, entonces, la *vida buena* que me lleva a mi fin? Aristóteles habla de una cierta disciplina política (EN 1094a, 22-28)³⁰, por lo que, si al referirnos a la virtud humana, no nos referimos a la del cuerpo, sino a la del alma, y la felicidad, como hemos visto, es una actividad del alma, “el político debe conocer en cierto modo lo referente al alma, como el que cura los ojos también todo el cuerpo” (EN 1102a, 17-18)³¹. Este es, según el modo aristotélico de entenderlo, el *sabio* que conduce —debe hacerlo— al buen fin: “El que es de veras político se ocupa sobre todo de ella [de la felicidad], pues quiere hacer a los ciudadanos buenos y obedientes a las leyes” (EN 1102a, 7-9)³². Este *sabio* será el que viva las virtudes en participación del bien sumo —la bienaventuranza perfecta— que es Dios (cfr. *Summa Th. I-II*, q. 3, a. 1).

2.2. Virtud: *hábito operativo bueno. Vida buena o vida lograda*

Hasta ahora hemos visto que para ser felices hay que llegar a un *fin final único*. Y el camino es el de las virtudes y el que las sigue, el *sabio* —en palabras de Aristóteles—, o el hombre virtuoso que participa de Dios —según el modo cristiano de ver del aquinate.

³⁰ Es evidente que, el término “política” que usa Aristóteles no es el mismo que usamos en la actualidad. Política viene de *polis* –ciudad–; la ciudad era el modo perfecto de organización humana. Así lo refiere, p.e., Josep Olives (2006). En esta obra se ve cómo la imagen de la ciudad perfecta es la imagen de la vida humana. De este modo, la política, tal y como la entendemos hoy, es, según Olives, una parte muy pequeña de lo que tendría que ser realmente.

Por su parte, Julián MARÍAS, en la introducción a una de las ediciones de la *Ética a Nicómaco* que estoy usando, dice que “la crisis de la ciudad –según Aristóteles–, que no es mera crisis “política” (las ciudades griegas las habían pasado a centenares), sino una crisis de la *convivencia*, de la sociedad, es intrínsecamente una crisis del hombre” (EN., o.c. p. IX)

³¹ Hay que tener en cuenta que, hablando del hombre como animal social por naturaleza, Aristóteles lo definía como “animal político” (cfr. *Política*, I, 2, 1253 a, 2-3)

³² En otro sitio, dice: “es valiosos y agradable lo que lo es para el bueno, ya que, siendo para cada uno preferible entre todas, la actividad que es conforme a la disposición propia de cada uno, para el hombre bueno lo será la actividad conforme a la virtud” (EN 117b, 27-31)

El ideal del hombre coincide con el ideal del 'hombre bueno', del hombre que conforma su vida con el orden de la razón, con la recta razón que le debe guiar en la existencia. Sólo el hombre que es capaz de hacer coincidir su ideal de humanidad con el de la virtud es capaz de dar sentido a la existencia. (Lobato, 2009)

Es en este sentido que se ha hablado de virtud como “hábito operativo bueno”³³: un hábito por el cual se obra el bien de dos modos distintos. A saber: en cuanto que por él adquirimos la facultad de obrar el bien (no confieren el recto obrar, sino que dan facilidad para ello); y en cuanto que hace que usemos correctamente de esa facultad (son más propiamente virtudes, porque sólo en la medida en que están en acto se puede juzgar sobre la bondad o maldad de una acción determinada y hacen bueno o malo al hombre que las tiene). De ahí la clasificación que hacía Aristóteles³⁴, como dianoéticas o intelectuales y éticas (las más estrictamente morales)³⁵: “la dianoética debe su origen y su incremento principalmente a la enseñanza, y por eso requiere experiencia y tiempo; la ética, en cambio, procede de la costumbre” (EN 1103a, 11-15).

Ahora bien, ¿es, esta repetición de actos, causa inmediata del ser virtuoso? La definición de Tomás de Aquino, siendo correcta y llena de profundidad, puede derivar en un reduccionismo que lleve a poner el acento, casi en exclusiva, en la necesidad de repetir actos, y a quedarse con el regusto negativo de que eso que nos dicen que es bueno tiene su razón de bondad en que alguien me lo impone desde fuera, en tanto que a mí me resulta

³³ Definición de Tomás de Aquino en *Summa Th. I-II*, q. 55-67, a partir del estudio que hace sobre la cuestión en Aristóteles. Esta definición sale concretamente al final de la cuestión número 55.

³⁴ “Virtud’ (*areté*), quiere decir en griego, no sólo una perfección moral propiamente dicha, sino toda excelencia o perfección general, que de algún modo es valiosa, y contribuye, por ende, a plasmar un tipo mejor de humanidad. Cualidades éticas y estéticas, físicas y espirituales, andan así en consorcio más o menos indiscriminado” (Gómez Robledo, 1982: XVII).

En latín, *virtus* viene de *vir* –varón– y *vis* –fuerza. “Virtud”, por tanto, connota tanto la idea de fuerza y vigor, como la de mérito o cualidad que hacen al hombre digno de gloria.

³⁵ Tomás de Aquino las llamó virtudes intelectuales y virtudes morales, a las que añadió un tercer tipo, las teologales que, lógicamente, no estaban presentes en el autor clásico porque son las infusas por Dios. Este tercer tipo hace que el concepto cristiano de virtud pueda llegar a ser muy superior al de Aristóteles. Así, por ejemplo, el amor cristiano es mucho más alto porque añade la caridad, virtud sobrenatural por la que se ama según el amor de Dios, y por la que también se puede amar al enemigo y querer el máximo bien para él. Según Aristóteles y el paganismo, en cambio, no se puede ser amigo de Dios porque está fuera de nuestro alcance y de nuestras fuerzas acercarnos a Él.

costoso, y muchas veces ni siquiera llego a entender por qué es realmente bueno, o incluso si existe lo bueno. Pero no es así: “las virtudes no se producen ni por naturaleza, ni contra naturaleza, sino por tener aptitud natural para recibirlas y perfeccionarlas mediante la costumbre” (EN 1103a, 22-23). Es decir, Aristóteles ve en el hombre una tendencia natural a ser virtuoso debido a su natural inclinación hacia su fin bueno. Así,

adquirimos las virtudes mediante el ejercicio previo, como en el caso de las demás artes: pues lo que hay que hacer después de haber aprendido, lo aprendemos haciéndolo; por ejemplo, nos hacemos constructores construyendo casas y citaristas tocando la cítara. Así también practicando la justicia nos hacemos justos, practicando la templanza, templados, y practicando la fortaleza, fuertes. (EN 1103a, 29 – 1103b, 2)

La virtud será, entonces, como la máxima expresión de la potencia que hace bueno el acto que se realiza y, además, redundante en el sujeto y lo hace bueno. Es *hábito* en cuanto que cualidad estable, y no mera disposición o cualidad transeúnte, y en cuanto tendencia que se crea en el hombre como repetición de muchos actos; *operativo*, ya que se realiza y se llega a terminar, actuando según la recta razón; *bueno*, porque perfecciona al hombre llevándolo a su fin último: el hábito malo lleva al vicio. Dicho de otro modo: la virtud será aquel hábito que hace al hombre bueno y bueno el acto que realiza. “No tiene, por consiguiente, poca importancia el adquirir desde jóvenes tales o cuales hábitos, sino muchísima, o mejor dicho, total [importancia]” (EN 1103b, 22-24).

Es propio de la virtud, por tanto, poner por obra lo bueno, lo útil y lo agradable, mientras que se evita lo que es propio del vicio, lo malo, lo nocivo y lo desagradable. Por eso, según Aristóteles es un signo de los hábitos el placer o la pena que acompañan a los actos. Así, por ejemplo, es temperante el que se abstiene de los placeres corpóreos y en ello se complace, y disoluto el que se irrita por su privación. Valiente, es el que con alegría, o al menos no con tristeza, acepta los peligros, y cobarde el que lo hace con tristeza. Desenfrenado, el gozador de todos los placeres y que de ninguno se abstiene. Insensible, el que huye de todos los goces, como la gente rústica (EN 1104a, 12-25).

¿Dónde está la virtud, entonces? En *el medio*. Es decir, los actos humanos se malogran tanto por defecto como por exceso: el que todo huye y todo teme, y nada soporta, acaba siendo un cobarde; el que nada teme, y desafía cualquier situación, acaba siendo un temerario. Pero no es sinónimo de mediocridad porque el *medio* es otro extremo: “desde el punto de vista de su entidad y de la definición que enuncia su esencia, la virtud es un tér-

mino medio, pero desde el punto de vista de lo mejor y del bien, un extremo” (EN 1107a, 6-8).

Además, el hombre que sigue la virtud tiene que tener una característica muy importante: tiene que quererse a sí mismo. Esto no es egoísmo ya que hemos visto que el hombre bueno no se deja llevar por el vicio, sino que redundará para bien de toda la sociedad: “a los que se afanan más que los demás por realizar acciones hermosas, todos los aceptan y alaban, y si todos rivalizaran en nobleza y tendieran con todas sus fuerzas a realizar las acciones más nobles, todas las cosas de la comunidad marcharían como es debido, y cada individuo en particular poseería los mayores bienes, puesto que la virtud es el mayor de todos” (EN 1169a, 10-15). El *hombre bueno*, por tanto, “debe ser amante de sí mismo (porque de esta manera se beneficiará a sí mismo obrando noblemente y a la vez será útil a los demás), pero el malo no debe serlo, porque con ello se perjudicará a sí mismo tanto como al prójimo siguiendo sus malas pasiones” (EN 1169a, 16-20).

Es por esto que la persona virtuosa, es la que mejor se conoce a sí misma porque conoce todas las virtudes humanas; y aceptándose tal como es y aceptando a los demás —amándose y amando—, sabrá qué virtud aplicar en cada momento, en su medida y en la de los demás. En definitiva, se puede decir que el *hombre bueno* es el que vive su vida en perfecta armonía y unidad. El que tiene una *vida lograda*³⁶.

Como hemos visto, pues, hay dos tipos de virtudes: las dianoéticas o intelectuales y las éticas o morales. Las primeras perfeccionan el entendimiento (el conocimiento) en orden a sus propias operaciones y las segundas tienen por objeto inmediato y directo el buen comportamiento y, por lo tanto, perfeccionan las facultades del alma, es decir, la voluntad y el apetito.

No se trata, aquí, de hacer una exposición exhaustiva de las virtudes, sino sacar a colación algunas nociones básicas que nos sean útiles para, al analizar la amistad en las pelí-

³⁶ Expresión usada por Robert Spaemann (1991).

culas de Pixar, hablar con conocimiento de causa³⁷. Las virtudes intelectuales especulativas (que sirven para la contemplación de la verdad) son el entendimiento, la ciencia y la sabiduría y las intelectuales prácticas, el arte y la prudencia que, a diferencia de las demás, es una virtud en sentido absoluto porque dispone para las buenas obras y nos lleva a usar esa disposición correctamente.

Por su parte, las virtudes morales se dividen en las cardinales (de *cardo*, *cardinis*, quicio o gozne de la puerta), que son la prudencia (además de intelectual, también es moral, porque también tiene una influencia inmediata en la rectitud de vida), justicia, la templanza y la fortaleza, y las virtudes derivadas de éstas, de las el aquinate examina más de cincuenta. De la fortaleza —que nos vigoriza para practicar el bien—, tenemos otras virtudes como la audacia, la paciencia, la perseverancia, la serenidad, la lealtad o la fidelidad; la justicia, la inclinación del hombre a dar a cada uno lo suyo, está sustentada en la humildad y el amor de amistad hacia Dios y hacia los demás, con lo que lleva a la solidaridad, al compañerismo, a la generosidad etc.; de la templanza, que modera —no elimina— el amor a los bienes de la tierra, ayudando a poner el corazón en las cosas de más trascendencia, adivinamos virtudes como el orden o la laboriosidad y la diligencia (de *diligo*, que es amar). Y la prudencia es la que, de algún modo, ayuda a todas las demás, porque es la que pondera y busca actuar con docilidad al bien en cada situación.

Con esto, podremos hablar de las virtudes en los actos de los personajes de las películas. En cada apartado correspondiente, concretaremos la definición de una virtud determinada, cuando haya alguna posible ambigüedad.

2.3. Amistad como núcleo de las relaciones sociales

La persona es apertura a un tú y a unos otros. Es naturalmente dialógica: necesita a alguien a quien mostrar o manifestar su creatividad. Sin el diálogo, acaba en la completa soledad y el fracaso. Por eso, el ser persona es ser capaz de dar y de darse: “a lo largo de todas las etapas de la vida, necesita de otras para aprender a reconocerse a sí misma, desarrollar su vida con normalidad y alcanzar su plenitud (...). *No hay yo sin tú?*” (Yepes y Aran-

³⁷ Una exposición a fondo de lo que son las virtudes y posible clasificación, a partir de la que hizo Aristóteles, la realiza Tomás de Aquino en la *Summa Th. II, II*. Lo que digamos aquí está basado, precisamente, en esa exposición.

guren, 2001: 138)³⁸. Es una relación que se da en un espacio común. Hay que conocer tres nociones sobre las que “se articula el yo con el tú de la manera más profunda e intensamente humana” y desde las cuales “cabe hablar de los mundos humanos que nacen de ese compartir: la relación sexual, la familia, el derecho, la sociedad, la fiesta, etc.” (2001: 138); son las nociones de *lo común* —lo que está en lo concreto y a la vez en varias personas—, qué es *el amor* y qué *la amistad*.

Todas las personas tenemos cosas en común y es gracias al lenguaje que podemos transmitirnoslo. Por tanto, es sólo en lo común que el hombre está en sociedad. De hecho, “según la concepción clásica, lo común es obra de la amistad, pues ‘la amistad existe en comunidad’ y ‘en toda comunidad parece haber alguna clase de justicia y también de amistad’” (2001: 139.; cita de *EN* 1159b, 32). Por eso, mantenerlo y conquistarlo exige de la virtud de los que comparten. El ideal es compartir. El máximo, el amor.

El amor —este máximo compartir— se puede dar de muchos modos distintos. Entraña benevolencia cuando consiste en afirmar al otro en cuanto tal: querer un bien para este otro. “Lo relevante no es lo que me aporta, sino lo que él es y, a fin de cuentas, lo que podría llegar a ser (...). Es amor-dádiva porque es un tipo de amor en el que el otro se descubre como regalo y en el que la relación hacia él es la de darle, regalarle, lo más posible” (2001: 140). Para no caer en el peligro de usar al otro es necesario el amor de benevolencia, cuando existe una inclinación hacia la propia satisfacción o perfección y desarrollo (amor de necesidad o de deseo). Digamos que “el amor-dádiva refuerza y transforma el amor-necesidad” (ibíd.)³⁹. Y “cuando la benevolencia es recíproca, decimos que es amistad” (*EN* 1155b, 35-36).

Por otro lado, el amor puede ser visto, también, según la persona a la que se dirige ese amor o según los actos que implica. Así, por ejemplo, es *amor familiar* o *natural* el que

³⁸ El subrayado es del original.

³⁹ Tomás de Aquino, compara los cuatro nombres que, “de alguna forma se refieren a lo mismo; a saber: amor, dilección, caridad y amistad” y afirma que “difieren, sin embargo, en que la amistad, según el Filósofo en VIII *Ethic.*, es a modo de hábito, mientras el amor y la dilección a modo de acto o pasión, y la caridad puede entenderse de ambos modos.” No obstante, el acto se significa diferentemente por esos tres nombres. En efecto, el amor es el más común de ellos, pues toda dilección o caridad es amor, pero no viceversa. Y es que la dilección añade sobre el amor una elección precedente, como indica el mismo nombre. Por eso la dilección no está en el concupiscible, sino sólo en la voluntad, y se encuentra únicamente en la naturaleza racional. Mas la caridad añade sobre el amor una cierta perfección de éste, en cuanto el objeto amado se estima en mucho valor, como indica el mismo nombre” (*Summa Th.* I-II, q. 26, a 3).

conlleva mayor cercanía física y familiaridad; *amor de amistad* cuando no hay origen, sino una relación intensa y continuada o simplemente ocasional; *eros*, cuándo éste forma parte de la sexualidad, de la que “nace la comunidad biológica humana llamada ‘familia’, que es un amor de amistad transformado, intermedio entre esta última y el amor natural” (2001: 142).

Y en cuanto al amor y sus actos, amar es poseer, alcanzar lo amado y gozar de ello. Amar es conocerlo y —por esa necesidad de compartir— dialogar con él y de él. Amar es la afirmación del otro y, por esto, es perdonar, es cuidar y curar, recordar, sufrir y consolar, acoger... Amar es elegir; y es, también, capacidad de crear: “lo más creador que existe es el amor (...). Decía Platón que el amor es el deseo de engendrar belleza” (2001: 149; cita de Platón, *Banquete*, 206e). “Todo amor es creador, y no se crea más que por amor” (Alvira, 1988: cit., 84; citado en 2001: 149):

El favorecido es como obra de ellos [del bienhechor], y lo aman más que la obra al que la hizo. La causa de ello es que el ser es para todos, objeto de predilección y de amor, y somos por nuestra actividad (...), y la obra es, en cierto modo, su creador en acto, y así el creador ama su obra porque ama el ser (...). Para el bienhechor —sigue— es hermoso el resultado de su acción, de modo que se complace en la persona en quien se da. (EN. 1168a, 3-11)

Amar, por lo tanto, es contemplar la belleza, lo bello. Lo bello, es lo bueno en sí mismo —no útil—; lo armónico y proporcionado; lo perfecto y acabado, “aquello a lo que no le falta nada, lo que tiene plenitud interior (...). El acto de amar transforma lo bueno y lo verdadero en hermoso: al afirmar algo amorosamente, al decirle: ‘¡es bueno que existas!’⁴⁰, lo amado se transforma ante nosotros y empieza a brillar, su existencia se justifica por sí misma” (2001: 152). Y amándolo, el sujeto se hace más perfecto y hace crecer la sociedad⁴¹.

⁴⁰ “La alegría es el sentimiento que nace al afirmar: ‘¡es bueno que tú existas!’” (Pieper, 2001: 436).

⁴¹ Para el aquinate, “el amor es también la aptitud o proporción hacia el bien, ya que el amor consiste en una complacencia del bien; a su vez, esa complacencia produce una transformación efectiva. De este modo, el amante tiende a la unión con el amado. Incluso tiende a su identificación” (Ribera, 2003).

3.

Características de la amistad en la *Ética a Nicómaco*⁴²

Hay un pasaje de la *Ética a Nicómaco* en que Aristóteles se refiere a cinco puntos que pueden caracterizar la amistad:

Se define (...) al amigo como (1) el que quiere y hace el bien, o lo que a él se lo parece, por causa del otro, o como (2) el que quiere que su amigo exista y viva por amor del amigo mismo (...). (3) Otros lo definen como el que vive con otro y (4) tiene las mismas preferencias que éste; o como (5) el que se duele y se goza con su amigo (...). Y de una u otra de estas maneras se suele definir la amistad. (EN. 1166a, 2-10)⁴³

⁴² Aristóteles tiene dos éticas: la *Ética a Nicómaco* y la *Ética Eudemia (EE)*. “La relación entre los dos tratados aún es oscura, aunque ha habido intentos de aclararlos; dedicado a este fin es el capítulo 5 del volumen de Rowe que sostiene que la *EN* es el menos ordenado de los dos trabajos... en la *EN* las discusiones están completamente desconectadas, mientras que en la *EE*, no (Rowe, 1971: 55)” (Natali, 2013: 69). Otros, como Fraisse (1974) o Pakaluk (1998), ven justo lo contrario.

⁴³ De un modo un poco distinto lo traduce Pallí Bonet: “Algunos definen al amigo como el que quiere y hace el bien o lo que parece bien por causa del otro, o como el que quiere que otra persona exista y viva por amor del amigo mismo (...). Otros los definen como el que pasa el tiempo con otro y elige las mismas cosas que éste, o como el que comparte las alegrías y penas de su amigo (...). La amistad, así, se define por alguna de estas manera”. Me parece interesante, por lo que se verá en más adelante en una de las características, lo que dice sobre “pasar tiempo con otro”, y no solo “vive con otro”.

Los amigos, por tanto, son aquellos hombres buenos que se dan una ayuda mutua para llegar al bien final. No es una instrumentalización mutua, sino un modo de *com*-partir el bien. De ahí que, con el estagirita, podamos decir que la amistad “es una virtud o [por lo menos] va acompañada de virtud, y, además —sigue Aristóteles—, es lo más necesario para la vida” (EN. 1155a, 1-3).

En realidad, en ningún momento de su *Ética a Nicómaco*, Aristóteles sistematiza de modo claro lo que caracteriza la amistad. No obstante, sí parte de este impersonal “se define” para mostrar, durante los capítulos VIII y IX, en qué consiste esta virtud. Es, entonces, de la lectura profunda de esos capítulos que podemos llegar a extraer unas características muy concretas de amistad según el filósofo. Dice Julia Annas, hablando precisamente del punto que citaba al empezar este epígrafe (1977: 540):

Probablemente no esté pensando en que sean un criterio muy estricto, pero sí como indicadores de lo mismo, y algunos más convincentes que otros. Sea como sea, afirma que son características que el hombre bueno tiene en su relación consigo mismo, ya que así puede asegurarse ser el tipo de persona que el hombre bueno querría en sus relaciones.

En esta línea, Mintof (2006: 102) consigue armar una breve definición sistemática de la amistad según Aristóteles, mencionando distintos puntos *Ética a Nicómaco*:

Un amigo desea y hace lo que es bueno para el bien del otro (1157b, 7⁴⁴), algunas veces sacrifica el propio interés por los del otro (1168a, 34⁴⁵). Vive y gasta su tiempo con el otro, gozando con su compañía (1158a, 9-10⁴⁶), pero incluso en el sentido más amplio de que tienen los mismos gustos y disfrutan de las mismas cosas y se entristecen y se alegran mutuamente (1157b, 20-24⁴⁷). El amigo intima con él, de modo que se conocen y acaban familiarizándose (1158a, 15⁴⁸), e incluso

⁴⁴ “Los que conviven se complacen los unos en los otros y se procuran beneficios”.

⁴⁵ “Mientras que el bueno obra por el honor, cuanto mejor es, más obra por el honor, o por causa de su amigo, y deja a un lado lo que le concierne”.

⁴⁶ “Esta clase de personas [los de carácter agrio] tienen buenos sentimientos los unos respecto de los otros; en efecto, desean el bien los unos de los otros, y se asisten recíprocamente en sus necesidades; sin embargo, no son del todo amigos porque no conviven ni encuentran placer en la mutua compañía, que son los rasgos más propios de la amistad”.

⁴⁷ “No es posible estar unos con otros si no se son mutuamente agradables ni encuentran gusto en las mismas cosas, condición que parece darse en la camaradería”

⁴⁸ “Pero además es preciso adquirir experiencia y llegar a una intimidad, lo cual es muy difícil”.

los sentimientos del uno hacia el otro (a diferencia de con la benevolencia) deben tener intensidad y deseo (1166b, 33-35⁴⁹) [por tanto, es mucho más que simple afecto].

Se trata, pues, de realizar a continuación, de modo más o menos completo, una sistematización de la amistad según el filósofo en su *Ética a Nicómaco* para cumplir, así, con el objetivo de analizar las películas de Pixar. Veámoslo paso a paso.

3.1. Es una virtud o va acompañada de ella

Según Aristóteles “solo hay una manera de ser bueno, muchas de ser malo”⁵⁰ y el *hombre sabio* es el que conoce esa “actividad del alma según la virtud perfecta” (1102a, 5-6) que le conduce a la felicidad y es consciente, por tanto, de que “el bien humano es una actividad del alma conforme a la virtud, y si las virtudes son varias, conforme a la mejor y más perfecta, y además en una vida entera” (1098a, 17-20). Así, la amistad “es una virtud o va acompañada de virtud” (1155a), en la medida en que es capacidad de amar el bien y un bien espiritual, no material⁵¹ y que me lleva a querer el bien.

Asimismo, si la amistad es virtud o va acompañada de ella, ¿podemos hablar de amistad cuando es entre *hombres malos*? En tal caso, ¿tendríamos que hablar de varias formas de amistad?

Paralelamente a lo que veíamos antes sobre los tres tipos de *vida* que puede tener el hombre —la de “los de la masa y groseros”, los de la vida política y, la perfecta, la vida “teorética” o “contemplativa”—, podemos hablar de distintos tipos de amistad, y algunas más perfectas que otras. “Pueden ser amigos entre sí hombres malos, y buenos y malos, y

⁴⁹ “La benevolencia se parece al sentimiento amistoso, pero no es ciertamente amistad; en efecto, la benevolencia se da incluso hacia personas que no conocemos y pasa inadvertida; y la amistad no. Ya hemos dicho esto antes. Tampoco es afecto, porque no tiene la tensión ni el deseo que acompañan al afecto. Además, el afecto se produce con el trato, y la benevolencia puede surgir de repente”.

⁵⁰ Lo cita en *EN.*, 1106b, 34. Verso de autor desconocido (v. Diehl: *Fragmenta elegiaca adespota*, I³, p.138, n°16).

⁵¹ Leonardo Polo resume muy bien en qué medida podemos hablar de la amistad como una virtud según Aristóteles: “A mi juicio —afirma Polo—, el bien que tienen razón de fin es la persona; por lo pronto, las personas humanas. Por eso no tiene nada de extraño que la ética aristotélica conceda especial atención a la virtud de la amistad” (1999: 477).

quien no sea ni lo uno ni lo otro puede ser amigo de cualquier clase de hombre; pero por sí mismos evidentemente sólo pueden serlo los buenos, pues los malos no se complacen en sí mismos si no existe la posibilidad de algún provecho” (1157a, 18-22). “Los malos —sigue explicando Aristóteles más adelante— serán amigos por causa del placer o por convivencia [por interés], y los buenos serán amigos por ellos mismos, puesto que lo serán en cuanto buenos. Estos, pues, son amigos absolutamente hablando, y aquéllos sólo por accidente y por parecerse a éstos” (1157a, 38-50). Es decir, los buenos aman en primer lugar el bien y, como veíamos más arriba, lo aman en y con el otro. Por ello, también en este ser amigos absolutamente hablando también se da placer e interés, pero no como causa final, que lo es el bien.

“Así, pues, es sobre todo amistad la de los buenos (...); porque se considera digno de afecto y elegible lo que es absolutamente bueno o agradable, y para cada uno lo bueno y agradable para él, y el bueno es digno de afecto y elegible para el bueno por los dos conceptos” (1157b, 22-26). Todo ello, repetimos, en razón del bien, no del placer o del interés.

Aristóteles propone una división tripartita de la amistad: a) amistades de virtud o el carácter, b) del placer y c) la utilidad. Además las valora también en ese orden, pues establece características propias de la amistad, tales como el desear el bien del otro por el mismo, la convivencia, el agrado en la compañía del otro, la duración y estabilidad de la relación. Estas características las cumple primero y perfectamente la amistad de la virtud, después la amistad del placer y, por último, casi sin merecer el nombre, la amistad de la utilidad. (Mira Bohórquez, 2010: 69)⁵²

Recapitulando, vemos en la *Ética a Nicómaco* que “la amistad consiste más bien en querer y alabamos a los que quieren a sus amigos, [y] querer parece ser la virtud de los amigos de suerte que aquellos en quienes se da esto como es debido, esos son amigos seguros y lo es su amistad” (1159a, 36 – 1159b, 1). Por tanto, cuando no se quiere al amigo por lo que es —un bien con el que el amigo camina hacia la felicidad—, sino como un instrumento para conseguir un bien inmediato —por placer o por interés—, cuando deje de ser útil, se buscarán explicaciones:

⁵² Aristóteles habla de que existe un parecido entre una amistad y la otra, sabiendo que la perfecta es la virtuosa y las otras dos, lo son por semejanza a esta. “En la *Ética a Nicómaco*, Aristóteles insiste repetidamente sobre la relación de semejanza entre las tres formas de amistad (...). De hecho, describe la diferencia entre las tres formas de amistad como relación entre amistad per se y amistad *per accidens*, identificándola como la semejanza” (Berti, 1999: 180).

*La amistad por interés se presta a las reclamaciones, porque como se tratan con vistas a su propia utilidad, exigen cada vez más y creen recibir menos de lo que les corresponde, y alegan que no obtienen lo que necesitan y merecen, y los que favorecen no dan abasto para satisfacer los requerimientos de los favorecidos.*⁵³ (1162b, 20-24)

En cambio, los que son amigos por causa de su virtud, están deseosos de favorecerse mutuamente —que “esto es, en efecto, lo propio de la virtud y de la amistad”—, aunque en algo rivalicen: “no hay entre ellos reclamaciones ni disputa, porque nadie se molesta con el que lo quiere y favorece, sino que, si es de carácter agradable, se venga haciendo aún más bien. Y el que aventaja al amigo en el beneficio prestado no se lo echará en cara puesto que alcanza aquello a que aspira, ya que los dos procuran el bien” (1162b, 7-16).

Sigue diciendo Mira Bohórquez (2010: 70), en el artículo ya citado:

Para Aristóteles el mundo de las relaciones humanas es diverso y complejo, y su tratado tiene también precisamente la intención de mostrar esta diversidad y de destacar de entre todas estas formas de amistad una que sea el tipo de amistad propia de aquellos que viven una vida virtuosa, de aquellos que viven una vida estable según la estabilidad que brinda la armonía interna, la constancia y coherencia en la vida que lleva a los hombres a no arrepentirse, coherencia propia de aquel que tiene un orden interno guiado por la razón que le permite tener una concepción de sí mismo y una unidad interior armónica que además se manifiesta en su relación con sus afectos y su actuar.

Y más adelante, añade:

Aristóteles busca entonces ese tipo de amistad más profundo (...) guiado por el modelo del hombre virtuoso que no yerra en lo bueno (...). La amistad de los mejores hombres es, por lo anteriormente

⁵³ Y sigue Aristóteles: “Parece que, lo mismo que la justicia es de dos clases, una escrita y otra legal, también la amistad por interés puede ser moral y legal. Pues bien, las reclamaciones se producen sobre todo cuando la relación no se establece y disuelve en virtud de la misma clase de amistad interesada. La legal es la que se funda en estipulaciones, ya sean completamente de mercado, que exige el intercambio inmediato, de mano a mano, ya sea de tipo más liberal, en que se da tiempo, pero se conviene siempre en recibir algo a cambio de algo. En esta clase de amistad la deuda es manifiesta y no equivoca, pero tiene de amistoso el aplazamiento. Por eso en algunas ciudades no hay procesos para estas cuestiones y se piensa que los que han hecho convenios fundados en el crédito deben atenerse a las consecuencias. La amistad interesada de tipo moral, en cambio, no se apoya en estipulaciones, sino que obsequia, o hace cualquier otra cosa, como a un amigo, pero considera justo recibir a su vez algo del mismo valor, o mayor, como si no hubiera dado, sino prestado, y si las condiciones en que hizo el convenio y aquéllas en que lo disuelve no son las mismas, reclamará. Esto ocurre porque todos, o la mayor parte de los hombres, quieren lo que es hermoso, pero prefieren el provecho; y es hermoso hacer bien sin pensar en la compensación, pero provechoso ser favorecido” (1162 b, 25-43).

dicho, la amistad de los mejores amigos, la amistad de los que son mejores como hombres y mejores como amigos. En tanto es en la persona misma en la que se basa la amistad y las personas son virtuosas, la amistad tiene la estabilidad de la virtud, la bondad difícilmente cambia y la amistad de los buenos es entonces permanente. (2010: 71)

La amistad verdadera, según el estagirita, es, por tanto, la que viene con virtud, que es perfecta “porque no le falta nada en el sentido de que los demás tipos de amistad no tienen características que no posea la amistad de la virtud y esta las posee además perfectamente” (2010: 72):

Así en esta amistad los amigos no solo son buenos sin más y buenos para el otro, sino además útiles sin más y útiles para los otros, así como agradables sin más y agradables para los otros. Y el hecho de que posea estas características, tanto en absoluto como para el otro, se lo debe también a la virtud, pues solo lo que es bueno en sí puede ser también agradable en sí y útil en sí y no solo bueno, agradable o útil en algunas circunstancias, según algunas contingencias y para algunas personas.

Pero, además, precisamente porque es “es una virtud o va acompañada de virtud” (1155a), la amistad es “algo hermoso. Efectivamente, alabamos a los que aman a sus amigos, y el tener muchos amigos se considera como una de las cosas mejores, y hasta identificamos en nuestra opinión hombres buenos y amigos” (1155a, 28-31). Es hermosa porque tiene valor por sí misma y se fundamenta en la gratuidad:

Los hombres encuentran placer en ser queridos por el cariño mismo, por lo que podría pensarse que el cariño es superior al honor, y que la amistad es elegible por sí misma. Pero ésta parece consistir más bien en querer que en ser querido. Señal de ello es que las madres se complacen en querer, pues algunas dan a sus propios hijos para que reciban crianza y educación y con tal de saber de ellos los siguen queriendo, sin pretender que su cariño sea correspondido, si no pueden tener las dos cosas; parece que les basta con verlos prosperar, y ellas los quieren aun cuando los hijos, por no conocerlas, no les paguen nada del tributo que se debe a una madre. (1159a, 27-36)

El planteamiento silogístico, por tanto, es este: el hombre bueno —el *sabio*, como también lo llama en alguna ocasión (cfr. 1103a, p.e.)— es el que busca el *fin final único* que es la felicidad y el camino es el de las virtudes; el hombre bueno, además, es el único que puede ser amigo de sus amigos y tener realmente amigos, y esta amistad es más necesaria,

cuanto mayor sea su bondad. Por ello, la amistad no puede no ser sino hermosa, porque más le acerca a la felicidad. Ahora bien, solo el bueno será capaz de llegar a ella.

El concepto de desear el bien al otro por el otro mismo implica para Aristóteles no solo la exigencia de la virtud, de la bondad del carácter para que esto sea posible, sino también la entrega, el cuidado y la preocupación libre, voluntaria y acompañada de agrado hacia el otro. (Mira Bohórquez, 2010: 73)

3.2. Implica amor a uno mismo

De lo dicho en el apartado anterior, se deduce un punto que parece bastante obvio: como la amistad perfecta es la del hombre virtuoso, es necesario que este hombre se “cuide” a sí mismo de modo que sea realmente amigo; dicho de otro modo, *se quiera a sí mismo*.

Al amar al amigo aman su propio bien, pues el bueno, al hacerse amigo de alguien, se convierte en un bien para aquél de quien es amigo. Cada uno ama, por tanto, su propio bien, y a la vez paga con la misma moneda en querer y placer; se dice, en efecto, que la amistad es igualdad, y esto se da sobre todo en la de los buenos. (1157b, 31-36)

Es decir —y repito lo que decía Annas, citado al comienzo de este epígrafe, al hablar de los cinco puntos que pueden caracterizar la amistad según Aristóteles—, el hombre bueno busca su propio bien “ya que así puede asegurarse ser el tipo de persona que el hombre bueno querría en sus relaciones” (Annas, 1977: 540).

La amistad es una extensión del amor a uno mismo porque los amigos son, según la terminología de Aristóteles, “otro yo”. No se trata de una simple metáfora, sino más bien de una pieza clave del mayor proyecto de Aristóteles. Un amigo es un amigo porque uno siente lo mismo sobre esa persona como lo siente por uno mismo. Aristóteles, además, habla de la extensión del amor propio hacia los demás para explicar la afición filial: los niños son parte de los mismos padres (1161b 21, 28) y los hermanos, lo mismo, aunque físicamente separados (1161b, 33). (Green, 2010: 13)⁵⁴

⁵⁴ La necesidad del amor a uno mismo (*self-love*, como se dice en inglés) es una característica de la amistad muy estudiada en la filosofía contemporánea y hay opiniones muy diversas al respecto. Un estudio a fondo implicaría un trabajo de investigación que se sale de mi objetivo. Simplemente mencionar que Julia Annas es una de las que más aboga por esta visión del “amor propio” como

Para el *hombre bueno*, este amor propio nunca es egoísmo, ya que “el amigo es otro yo” y “quiere ciertamente el bien para sí y lo que se le muestra como tal, y lo pone en práctica (pues es propio del bueno ejercitar el bien), y lo hace por causa de sí mismo (puesto que lo hace por causa de su mente, que es aquello en que parece estribar el ser de cada uno)” (1166a, 15-19):

Por darse en el hombre de bien todas estas condiciones respecto de sí mismo, y tener para con su amigo las mismas disposiciones que para consigo mismo (puesto que el amigo es otro yo), también la amistad parece consistir en algo de esto, y ser amigos aquellos en quienes se dan esas condiciones (...); el grado más alto de amistad se compara con la que uno tiene para consigo mismo. (1166a, 33 – 1166b, 2)

“El buen hombre actúa por nobleza, haciéndolo bien, cuanto mejor es, y también actúa por el bien de un amigo, incluso dejando sus propios intereses atrás (1168a 29-35)”. (Annas, 1988: 4). En cambio, “los malos buscan además otros con quienes pasar sus días y se huyen a sí mismos, porque se acuerdan de muchas cosas desagradables y esperan otras parecidas estando solos, y estando con otros no piensan en ellas. **Como no tienen nada amable, no abrigan ningún sentimiento amistoso hacia sí mismos**, y, en consecuencia, las personas de esta índole ni se complacen ni se conmueven consigo mismas; su alma, en efecto, está dividida por la discordia, y una parte de ella, por causa de su maldad, sufre si se la aparta de ciertas cosas, mientras que otra parte se goza, y una parte la arrastra en una dirección y otra en otra, como desgarrándola” (1166b, 14-23). Por tanto, “hemos de procurar ser buenos, porque de esta manera no sólo podremos tener disposiciones amistosas respecto de nosotros mismos, sino que podremos llegar a ser amigos de otros” (1166b, 31-34).

La clave está en amar para sí mismo lo que Aristóteles llama “los bienes más nobles”⁵⁵: “Los codiciosos (...) procuran satisfacer sus deseos y, en general, sus pasiones y la

paradigma de la amistad (1977) y (1988). Otros filósofos que siguen en la misma línea, aunque con algunas variaciones, son Kahn (1981), Kraut (1988), Rogers (1994), McKerlie (1991), Politis (2003) o Maher (2012). Por su parte, Jerry Green apoya alguna de las teorías de Annas, pero ve “graves problemas” con este amor propio del que habla Aristóteles ya que se trata de un amor que “no puede ser recíproco, como requiere la amistad según Aristóteles y, por tanto, no puede ser tenido como amistad” (2010: 4).

⁵⁵ Dice Enrico Piscione: “él [Aristóteles], de hecho, después de haber afirmado que ‘una persona es sobre todo amiga a sí misma y, se tiene que amar sobre todo a sí mismo’ (1168b), distingue entre un egoísmo sano y un egoísmo censurable. El primero consiste en el buscar el decoro y en el esforzarse por cumplir empresas bellas; el segundo, en el aprovecharse de las cosas o de las perso-

parte irracional de su alma (...). Es justo, pues, que se censure a los que son amantes de sí mismo en este sentido”. En cambio, sigue más adelante el filósofo, “si alguien se afanara siempre por practicar la justicia más que todos los otros, o la templanza, o cualquiera otra de las virtudes, o, en general, por seguir siempre el camino del honor, nadie lo llamaría egoísta ni lo censuraría” (1168b, 18-32). “Uno no debe simplemente tratar de coincidir con los excelentes actos realizados por amigos y conciudadanos, sino que incluso debe tratar de superarles realizando actos superiores a los suyos (1168b, 25-27)” (Kraut, 1988: 19)⁵⁶. No se trata —dice Kraut interpretando a Annas— de una competición en la que hay un ganador y perdedores, sino que buscando ser el mejor, todos ganan.

De modo que el hombre bueno debe ser amante de sí mismo (porque de esta manera se beneficiará a sí mismo obrando noblemente y a la vez será útil a los demás), pero el malo no debe serlo, porque con ello se perjudicará a sí mismo tanto como al prójimo siguiendo sus malas pasiones. (1169a, 14-18)⁵⁷

3.3. Es necesaria

“Me pregunto si —escribe Cicerón, en *De Amicitia*—, exceptuando la sabiduría, los dioses inmortales habrán otorgado al hombre un don mejor” (Cicerón VI 20, 2). Y dice Aristóteles:

Es lo más necesario para la vida. Sin amigos nadie querría vivir, aun cuando poseyera todos los demás bienes; hasta los ricos y los que tienen cargos y poder parecen tener necesidad sobre todo de amigos; porque, ¿de qué sirve esa clase de prosperidad si se le priva de la facultad de hacer el bien,

nas, satisfaciendo los propios deseos. Ser egoísta o no depende siempre del hecho que se puede vivir o ‘según la pasión’ o ‘según la razón’” (Piscione 1984: 384).

⁵⁶ “Es claro que Aristóteles se inspira en Sócrates, según lo presenta Platón en el *Gorgias*: la acción buena beneficia más a quien la ejerce que al beneficiado por ella, y la acción mala perjudica más a quien la lleva a cabo que a la víctima” (Polo, 1999: 482).

⁵⁷ “Estará dispuesto a abandonar riquezas y honores y en general todos los bienes por los que los hombres luchan, con tal de lograr para sí lo que es noble; preferirá gozar intensamente un poco de tiempo a mucho tiempo de goce indiferente, y vivir noblemente un año a vivir muchos de cualquier manera, y una sola acción hermosa y grande a muchas insignificantes. Este es igualmente el caso de los que dan su vida por otros: eligen, sin duda, un gran honor para sí mismos. También se desprenderán de su dinero para que tengan más sus amigos; porque el amigo tendrá así dinero, y él tendrá gloria; por tanto, él escoge para sí el bien mayor. Y lo mismo hará con los honores y cargos” (1169a, 23-32).

que se ejerce preferentemente y del modo más laudable respecto de los amigos? ¿O, cómo podría tal prosperidad guardarse y preservarse sin amigos? (1155a, 2-8)

Como bien espiritual, la amistad es más necesaria aún para los hombres buenos. Contrariamente a lo que podría pensarse —puesto que disponen de todos los bienes, se bastarían a sí mismos, dirían algunos (cfr., pe., Galeazzi, 2010)⁵⁸—, “el hombre feliz necesita amigos” (1169b, 23), asegura Aristóteles. “Parece absurdo atribuir al hombre feliz todos los bienes y no darle amigos, que parecen constituir el mayor de los bienes exteriores. Y si es más propio del amigo hacer bien que recibirlo, y es propio del hombre bueno y de la virtud favorecer, y más noble hacer bien a los amigos que a los extraños, el hombre bueno tendrá necesidad de amigos a quienes favorecer” (1169b, 9-14).

En realidad, el problema de pensar que los buenos no necesitan amigos estriba en que se entienda al amigo como aquellos que son útiles para algo o por causa de un placer. “De éstos, efectivamente, no tendrá necesidad ninguna el hombre dichoso, puesto que dispone de todos los bienes; ni tampoco, por la misma razón, los necesitará por causa del placer, o en pequeña medida (porque siendo su vida agradable para nada necesita de un placer adventicio)” (1169b, 24-30).

En definitiva, lo que hace Aristóteles es partir del concepto que ya hemos visto de felicidad —cierta actividad del alma— para apoyar sobremanera esta necesidad que tienen los buenos de tener amigos, dice:

La actividad evidentemente es algo que se produce (...). Y si el ser feliz está en vivir y actuar, y la actividad del hombre bueno es por sí misma buena y agradable (como hemos dicho al principio), y la condición de ser algo nuestro pertenece a lo agradable; si nos es más fácil contemplar a nuestros prójimos que contemplarnos a nosotros mismos, y sus acciones que las propias, y las acciones de los hombres buenos cuando éstos son amigos suyos, son gratas a los buenos (puesto que tienen las dos condiciones de lo que es agradable por naturaleza), el hombre dichoso necesitará de tales amigos, ya que quiere contemplar acciones buenas y que le pertenezcan, y tales son las acciones del hombre bueno amigo suyo. (1169b – 1170a)

⁵⁸ “Galeazzi niega que la amistad pueda ser necesaria para el constituirse de la persona humana. ¿Por qué? Porque una necesidad tal implicaría, según él, la reducción de la persona humana a sus relaciones sociales, negaría la unicidad e inconfundibilidad de cada persona” (Konrad, 2011: 513).

El hombre bueno, según lo que dice Aristóteles, necesita, por tanto, los amigos para ver que sus actos buenos tienen repercusión en los amigos y obtiene de ellos respuesta: quiere ver las acciones buenas y saber que éstas le pertenecen, son hechas por él. Además, ¿tendría sentido negar la amistad al *hombre dichoso* “que es por naturaleza una realidad social” (1097b, 12)?

La vida de un solitario es difícil, porque no puede estar en continua actividad por sí mismo, pero en compañía de otros y en relación con otros, esto resulta más fácil. Así su actividad será más continua y grata por sí misma, como tiene que serlo tratándose del hombre dichoso, porque el bueno, en tanto que bueno, se complace en las acciones virtuosas y siente desagrado por las que proceden del vicio, lo mismo que un músico se deleita en las bellas melodías y las malas le molestan. Además, la convivencia con los hombres buenos puede producir una especie de entrenamiento en la virtud. (1170a, 6-14)

De hecho, esta cuestión sigue la visión clásica del hombre como “animal político”, de la que ya habló el mismo Aristóteles en su *Política*:

Para el estagirita, esta tesis implica que más allá de la ciudad, el hombre no puede realizar todos sus dones (sobre todo su inclinación a la verdad y a la justicia). La ciudad constituye el ámbito natural, es decir necesario e indispensable, para el desarrollo del hombre singular. El hombre que no vive en comunidad o es un dios (porque es totalmente suficiente) o un animal (porque no desarrolla sus capacidades humanas). (Konrad, 2011: 514)

En el modo clásico de entender al hombre, por tanto, el vivir en comunidad es necesario, pero “si por una parte entienden la dimensión comunitaria de la vida humana, por otra no comprenden que cada ser individual es un ser único e irrepetible (...). En resumen: entre persona humana y comunidad existe una relación de recíproca dependencia. Sin la persona no existe comunidad, pero más allá de la comunidad la persona no puede llegar a ser ella misma” (Konrad, 2011: 515-517)⁵⁹.

⁵⁹ Esta visión —sigue diciendo Konrad— será modificada más tarde con la idea del Dios personal del cristianismo. “Santo Tomás acepta la tesis de que el hombre sea un animal político, pero corrige la idea de que el hombre se pueda realizar plenamente en la política. Para san Tomás, la comunidad política no es una comunidad perfecta y autosuficiente. De hecho, no es capaz de hacer al hombre perfectamente feliz (...). El hombre encuentra su perfección solo en la comunión con Dios. Tal comunión entre Dios y el hombre viene estructurada con la ayuda de la ley divina. Esta es el suplemento indispensable de la ley humana” (2011: 516).

Pero, ¿qué es lo que añade la amistad? “El hombre es por naturaleza en comunión con los demás hombres, pero uno no es por naturaleza amigo de los demás. La amistad añade a la comunión un elemento de libertad. La amistad es una libre preferencia recíproca, una benevolencia intercambiada. ¿Es posible que un don gratuito así sea necesario? Aristóteles piensa que sí. Según él, una vida sin amistad no tiene sentido” (Konrad, 2011: 517). Sin amigos —hemos citado al comenzar este punto— nadie querría vivir, aun cuando poseyera todos los demás bienes. Es más, la amistad “permite al hombre llegar a ser un tú, es decir, tomar conciencia de ser algo único e inconfundible”:

¿Cómo es posible tomar conciencia de la propia singularidad? Solo si otra persona nos revela esta nuestra propia singularidad y nos dice: “tú eres único, no hay nadie que sea como tú” (...) Sin negar la naturaleza personal del hombre, se puede decir que el hombre se da cuenta de su ser persona solo cuando encuentra un amor gratuito. (Konrad, 2011: 519)

Está claro, pues, que los amigos son necesarios, también —y con mayor motivo— para los buenos. Pero cabe preguntarse, con el filósofo, si los necesitamos más **en la prosperidad o en el infortunio**:

En ambas situaciones se los busca, pues los que pasan por un infortunio necesitan asistencia, y los prósperos quienes convivan con ellos y a quienes favorecer, porque quieren hacer bien. La amistad es, por consiguiente más necesaria en el infortunio, y por eso entonces se necesitan amigos útiles, pero es más noble en la prosperidad y por eso se buscan también amigos buenos, porque es preferible favorecer a éstos y tratar con ellos. La presencia misma de los amigos es grata tanto en la buena como en la mala fortuna. (1171a, 24-32)

Por otro lado, la *Ética a Nicómaco* concreta otros casos distintos en los que también son necesarios los amigos:

Los jóvenes los necesitan para evitar el error; los viejos para su asistencia y como una ayuda que supla las menguas que la debilidad pone a su actividad; los que están en la flor de la vida, para las acciones nobles —dos marchando juntos (Ilíada, X, 224)—, así, en efecto, están más capacitados para pensar y actuar. Parece darse de un modo natural en el padre para con el hijo, y el hijo para con el padre (...); por eso alabamos a los que aman a sus semejantes. Puede verse en los viajes cuán familiar y amigo es todo hombre para el hombre. Parece además que la amistad mantiene unidas a las ciudades, y que los legisladores consagran más esfuerzos a ella que a la justicia: en efecto, la concordia parece ser algo semejante a la amistad, y es a ella a lo que más aspiran, mien-

tras que lo que con más empeño procuran expulsar es la discordia, que es enemistad. Y cuando los hombres son amigos, ninguna necesidad hay de justicia, mientras que aun siendo justos necesitan además de la amistad, y parece que son los justos los que son más capaces de amistad. (1155a, 11-27)⁶⁰

3.4. Se da entre iguales (en virtud)

Si, como vemos, la amistad perfecta es una virtud o va acompañada de virtud y, por lo tanto, el amigo tiene que ser un hombre virtuoso y, amándose a sí mismo, ser cada vez más virtuoso —ganar en virtud, en los bienes más nobles—, solo se puede dar verdadera amistad entre iguales:

La amistad perfecta es la de los hombres buenos e iguales en virtud; porque éstos quieren el bien el uno del otro en cuanto son buenos, y son buenos en sí mismos; y los que quieren el bien de sus amigos por causa de éstos, son los mejores amigos, puesto que es por su propia índole por lo que tienen esos sentimientos y no por accidente; de modo que su amistad permanece mientras son buenos, y la virtud es una cosa permanente. (1156b, 7-13)

“Los amigos verdaderos buscan, como los enamorados, una intimidad real que se manifiesta en el deseo de ‘beneficiarse recíprocamente’ (1162b), en el preferir lo mismo, en el dolerse por algo y disfrutar juntos” (Piscione, 1984: 383). Es decir:

La convivencia asidua de los amigos verdaderos tiene una finalidad ética, que es la de mejorarse, de corregirse mutuamente y de perfeccionarse, en un recíproco acuerdo de intenciones, hecho de confianza, y que no puede tolerar la angustia de un legalismo abstracto porque, se da por supuesto que el “nunca cometer injusticia” (VIII, 1157a) es una de las condiciones mínimas para que pueda surgir la amistad virtuosa. (Piscione, 1984: 383)

Volviendo, pues, a los tres tipos de amistad de que habla Aristóteles y hemos visto más arriba, la amistad verdadera, la virtuosa, es también placentera y presenta elementos

⁶⁰ Para hablar de este tipo de amistad, Cortese y Lanciani hablan de la “amistad social”. Para ellos, según Aristóteles, “una teoría de la sociedad justa no puede, por tanto, ser propuesta sin que, en su centro, esté la amistad entre los ciudadanos, o sea, la amistad social: ‘La amistad mantiene unidas a las ciudades, y los legisladores consagran más esfuerzos a ella que a la justicia’, de modo que la amistad social aparece como más vital e importante que la misma justicia” (Cortese y Lanciani, 2013: 211-212).

propios de la utilidad. Así, “igualdad (...) no tiene que verse en factores como la edad o el nivel social, sino como lo manifiesta Friedman en la igualdad de intereses y en la coincidencia de perspectivas de vida” (Mira Bohórquez, 2010: 71).

El punto álgido de la amistad perfecta se realiza cuando los protagonistas, compartiéndolo todo, llegan a tener “una sola alma” y a realizar, así, una especie de fusión recíproca por la que se pueda decir realmente que el amigo es “allos egó”. (Piscione, 1984: 384)

En este punto, me parece bueno hacer notar lo que cuenta Muñoz Mickle (2008) sobre la amistad entre desiguales. En la *Ética a Nicómaco*, dice este autor, Aristóteles realiza una “indagación acerca de los fines de la política, por cuanto sólo en la polis es posible una vida buena; esto es, la vida feliz, y que tal felicidad, por otra parte, no sería completa sin amigos (EN 1155a, 5)” (2008: 161). Es más, como hemos visto en el anterior epígrafe, la amistad —que “existe en la comunidad” (1159b, 35)— “mantiene unidas a las ciudades, y (...) los legisladores consagran más esfuerzos a ella que a la justicia (...) Y cuando los hombres son amigos, ninguna necesidad hay de justicia, mientras que aun siendo justos necesitan además de la amistad, y parece que son los justos los que son más capaces de amistad” (1155a, 20-27).

Ahora bien, sabiendo que la polis aristotélica implica diversidad y desigualdad, es necesario examinar —sigue diciendo Muñoz Mickle— “en qué medida y bajo qué respecto los desiguales pueden ser efectivamente amigos, tratándose la amistad de una virtud y, por tanto, de una perfección buscada por sí misma” (2008: 161) y que por su misma naturaleza solo es posible entre unos pocos.

Aristóteles, más allá de la amistad fundada en la virtud, en el placer y en lo útil, se detiene largamente en examinar la amistad entre desiguales. En este tipo de relación particular —en el cual un sujeto es el superior y el otro es inferior— y que, a la vez, da origen a una amplia casuística, porque, como hace notar el estagirita, no es la misma amistad “la de los padres hacia los hijos y la de los gobernantes hacia los gobernados” (1158b, 15), lo que cuenta es que se alcance una cierta igualdad también entre los desiguales o, por lo menos, que se acorten las distancias con la proporcionalidad de la benevolencia y de los favores recíprocos. (Piscione, 1984: 385)

Es decir, sigue Piscione, existe como un tercer tipo de amistad que podríamos denominar “política”, “de camaradería” o “sociológica” que requeriría —contrariamente a lo

que ocurre, como hemos visto, en la amistad virtuosa— “las molestas constricciones de la ley”.

Y la injusticia —como prueba de lo que se ha dicho— *aumenta cuanto más amigos son aquellos con quienes se comete; así es más grave quitarle dinero a un compañero que a un conciudadano, y no socorrer a un hermano que no socorrer a un extraño, y pegar a un padre que pegar a cualquier otro* (1160a, 4-7). (Piscione, 1984: 386)

Se trata, pues, de una amistad imperfecta porque no está basada en la virtud, pero puesto que —como hemos visto— “la amistad consiste más bien en querer y alabamos a los que quieren a sus amigos”, este “querer” es correspondido porque es real y, por lo tanto, “de esta manera más que de ninguna otra aun los desiguales pueden ser amigos, pueden igualarse” (cfr. 1159a, 28-1159b, 1-3).

Por otro lado, dice Aristóteles que también entre diferentes puede haber amistad, siempre que haya cierta proporción:

Hay otra forma de amistad fundada en la superioridad, como la del padre hacia el hijo, y en general la del mayor hacia el más joven; y la del hombre hacia la mujer, y la de todo gobernante hacia el gobernado (...). En todas las amistades fundadas en la superioridad el afecto debe ser también proporcional, de modo que el que es mejor reciba más afecto que profesa, y lo mismo el más útil, y así cada uno de los demás; porque cuando el afecto es proporcionado al mérito se produce en cierto modo una igualdad, y esto parece ser propio de la amistad. (1158b, 13-27)

Por ello, cuando falta esta proporción, la cosa cambia: “cuando la distancia es muy grande, como la de la divinidad, la amistad ya no es posible” (1159a, 5-7).

Recapitulando, de nuevo, el concepto de amistad que usa Aristóteles, el *hombre sabio* necesita los amigos —sería absurdo negárselos (cfr. 1169b, 9)— y esta amistad —que le hace más virtuoso, más cercano a la felicidad—, si es verdadera, acaba siendo correspondida igualmente en virtud, porque es útil, porque es agradable y porque es buena. Según lo que escribe el estagirita:

La igualdad y la semejanza son amistad, sobre todo la de los que son semejantes en virtud, pues, como son constantes, siguen siendo los mismos, tanto respecto de sí como cada uno respecto del otro (...). En cambio, los malos no tienen firmeza, ya que ni siquiera permanecen semejantes a sí mismos; por un poco de tiempo sí se hacen amigos, complaciéndose en la maldad el uno del otro. La

amistad de los que son útiles o gratos el uno para el otro dura más: mientras se suministran mutuamente placer o provecho. (1159b, 3-13)

Es por ello que la amistad es la idealmente querida por la autoridad porque buscan la unidad, la igualdad y la equidad. Así, la comunidad es “base de toda amistad” (1161b, 13); y “todas las comunidades parecen ser, pues, partes de la comunidad política, y las distintas clases de amistad se corresponderán con las distintas clases de comunidad” (1160a, 32-34).

La amistad de los hermanos se parece a la que existe entre compañeros, porque son iguales y de edad semejante, y los que están en estas condiciones suelen tener los mismos sentimientos y caracteres. También se parece a ésta la amistad propia de una timocracia [república], pues en ella los ciudadanos pretenden ser iguales y equitativos, y así gobiernan por turno y por igual; la amistad, por tanto, es también semejante. (1161a, 28-34)

Del mismo modo, hay complementariedad en la amistad que se puede dar en la relación entre un matrimonio; no solo por el hecho de la cohabitación sexual, sino también por la donación del uno hacia el otro. Y, en la medida que sean virtuosos los dos, el bien se expande:

La amistad entre marido y mujer parece fundada en la naturaleza, pues el hombre, por naturaleza, tiende antes a vivir en pareja que en comunidades políticas, en la medida en que es anterior, y más necesaria la casa que la ciudad, y en que la procreación es más común a los animales. (...) El hombre y la mujer cohabitan, no sólo por causa de la procreación, sino también para los demás fines de la vida; (...) se complementan el uno al otro poniendo a contribución cada uno lo que le es propio. Por eso también parecen darse en esta amistad a la vez lo útil y lo agradable. Y también puede tener por causa la virtud o excelencia, si ambos son buenos, porque cada uno tiene su virtud propia, y pueden hallar placer en esto. Por otra parte, los hijos parecen ser un lazo entre ellos, y por ello se separan más fácilmente los que no los tienen: los hijos son, en efecto, un bien común a ambos, y lo que es común mantiene la unión. (1162a, 18-35)

Volvemos otra vez a lo ya mencionado repetidas veces: en toda amistad entre personas virtuosas hay utilidad, hay placer y hay bondad y, por ello mismo, igualdad en virtud. Y, cuanto más cercana sea todo tipo de amistad “sociológica” a la amistad virtuosa, más perfecta será esta amistad.

3.5. Implica reciprocidad

A este punto, cabe hacerse la pregunta que también se plantea Annas, cuando compara el concepto de amistad (*philia*, en griego⁶¹) entre el *Lisis* de Platón y la *Ética a Nicómaco*: “Cuando a alguien le gusta o ama a otro, ¿cuál de los dos es el *philos*: el que ama o el que es amado, o ambos?” (1977: 532). En opinión de la filósofa, para el estagirita, solo hay amistad cuando ésta es recíproca⁶². Y cita: “Es preciso, por tanto, que haya benevolencia recíproca, y que cada uno desee el bien del otro sin que esto les sea desconocido” (1156a, 3-5). Así se lo plantea el autor de la *Ética a Nicómaco*:

Quizá se aclararía la cuestión de las clases de amistad una vez conocido el objeto de ella. Parece, en efecto, que no todo puede ser objeto de predilección, sino sólo lo que es amable, y que esto es o bueno o agradable o útil. Podría pensarse también que es útil aquello mediante lo cual se produce un bien o un placer, de modo que lo amable sería entonces lo bueno y lo agradable como fines. Ahora bien, ¿aman los hombres lo bueno, o lo que es bueno para ellos? Porque a veces estas dos cosas están en desacuerdo. Y lo mismo respecto de lo agradable (1155b, 17-23). Pero esto da lo mismo: lo amable será lo que parece amable (1155b, 26-27).

Hablando precisamente de este punto, Julia Annas pone un ejemplo muy elocuente:

Según Aristóteles, aunque yo sienta apasionamiento por una estrella de cine (Robert Redford, por ejemplo) no puedo decir que le amo o incluso que me gusta; desde la realidad de que él ni sabe de mi existencia y de todos mis sentimientos para con él, por más apasionados que me pudieran parecer. Ni siquiera sería un “sentimiento de amistad” ya que eso implicaría intimidad. Por lo tanto, debido a la falta de sentimiento mutuo, la pasión no correspondida y el culto de lejos no dejan de ser buenos deseos hacia alguien que no se conoce (1977: 534).

⁶¹ Aunque la finalidad de este estudio no es desarrollar un amplio tratado sobre la amistad en Aristóteles, sí pienso que vale la pena tener en cuenta que el concepto *philia* griego que traducimos como *amistad* es mucho más amplio. “*Philia* no es un concepto que podamos traducir sin más como amistad simplemente; ella tiene un sentido mucho más amplio que no se refiere ni primaria ni esencialmente a las relaciones íntimas fuera de la familia, sino que cubre el amplio campo de las relaciones familiares como padres-hijos, hermanos, esposo-esposa; además de que es usada para describir los lazos de ciudadanía. Ella expresa los lazos afectivos recíprocos de la convivencia entre quienes tienen conciencia de formar una comunidad” (Sahui Maldonado, 2002: 42).

⁶² “Platón se ocupa de la amistad en el diálogo *Lisis*, y desarrolla su teoría del amor en el *Banquete*. En el *Lisis*, Sócrates dice que la amistad descansa en el amor y se regula por la virtud. El amor de amistad debe ser recíproco, por lo que lleva consigo correlación de libertades: hay que velar por el bien del amigo (Polo, 1999: 477).

Partiendo, pues, de la tres causas por las que amamos —o bueno, o agradable, o útil—, Aristóteles dice que no “empleamos el nombre de amistad cuando se trata de la afición a cosas inanimadas, porque entonces no hay reciprocidad, ni se desea el bien del objeto (...); en cambio, decimos que debe desearse el bien del amigo por el amigo mismo” (1155b, 27-32). Así, cuando existe el deseo del bien del otro, pero no hay reciprocidad, hablamos de benevolencia, no de amistad. A la vez, este deseo de bien, como hemos visto, tiene que ser conocido para que, igualmente, exista amistad.

Sin embargo —y precisamente por estas tres causas—, no todas las amistades recíprocas y conocidas son igualmente perfectas:

En cada una se da la reciprocidad no desconocida, y los que están animados de mutuos sentimientos de amistad quieren el bien los unos de los otros en la forma correspondiente al modo como se quieren. Así, los que se quieren por interés no se quieren por sí mismos, sino en la medida en que se benefician algo los unos a los otros. Igualmente los que se quieren por el placer: (...) porque les resultan agradables (...). [No se quieren] por el modo de ser del amigo, sino porque les es útil o agradable (1156a, 9-20).

De este modo, “los malos serán amigos por causa del placer o por conveniencia, y los buenos serán amigos por ellos mismos, puesto que lo serán en cuanto buenos. Estos, pues, son amigos absolutamente hablando, y aquéllos sólo por accidente y por parecerse a éstos” (1157a, 42-46). Y se parecen en cuanto que también en la amistad perfecta hay interés y placer:

Los buenos no sólo son buenos en sentido absoluto, sino también útiles el uno para el otro; y asimismo agradables, pues los buenos son a la vez agradables absolutamente y agradables los unos para los otros; porque para todo hombre son agradables las actividades propias y las semejantes a ellas, y los buenos tienen las mismas actividades o parecidas. (1156b, 14-22)

Por eso, sigue el filósofo, es lógico que este tipo de amistad sea permanente y duradera y que, en ella, haya un intercambio de bienes:

En ésta [en la perfecta] se dan todas las condiciones dichas por la índole misma de los amigos, pues, además de la semejanza en las otras cosas, lo que es absolutamente bueno es también absolutamente agradable, y eso es lo amable en el más alto grado; por tanto, el afecto y la amistad alcanzan en ellos el más alto grado y excelencia. (1156b, 24-27)

La cuestión, por tanto, estriba en que una es más duradera que las otras. La amistad perfecta —afirma el filósofo— “está fuera del alcance de la calumnia y es permanente” (1158b, 11). Además, Aristóteles remarca la importancia de la reciprocidad para que haya auténtica amistad, diciendo que, si no, se puede confundir con el cariño, que “tiene la apariencia de un sentimiento, y la amistad la de una disposición de carácter, pues el cariño no se da menos respecto de cosas inanimadas, pero la amistad recíproca implica elección, y la elección deriva de una disposición; y los amigos desean cada uno el bien del otro por el otro mismo, no en virtud de una afección, sino de una disposición de carácter” (1157b, 26-31).

Y esto concuerda con el hecho de que la felicidad, según Aristóteles, es una actividad del alma —del hombre que camina hacia ella— y, por tanto, una disposición del hombre virtuoso.

3.6. Se cultiva con el tiempo y la convivencia

Escribe Cicerón: “No me deleita tanto esa fama de sabiduría (...), particularmente falsa, como que espero que el recuerdo de nuestra amistad será sempiterno, y tengo más cariño a esto porque todos los siglos apenas se nombran tres o cuatro parejas de amigos” (2003: n. 15 *in fine*). Y acabamos de ver que solo la amistad virtuosa —por encima de la útil y de la placentera— es perfecta y, por tanto, no caduca. De hecho, ya hemos visto que “los malos no tienen firmeza, ya que ni siquiera permanecen semejantes a sí mismos; por un poco de tiempo sí se hacen amigos, complaciéndose en la maldad el uno del otro. La amistad de los que son útiles o gratos el uno para el otro dura más: mientras se suministran mutuamente placer o provecho” (1159b, 2-13).

Por otro lado, hemos visto que “la amistad existe en comunidad”; y, “en la medida en que participan de una comunidad hay amistad entre ellos y también justicia” (1159b, 32-35). Es decir, “requiere tiempo y trato”: conocimiento; pasar tiempo juntos.

Porque como dice el refrán, no es posible conocerse unos a otros antes de haber consumido juntos la sal proverbial, ni tampoco aceptarse mutuamente como amigos ni serlo hasta que cada uno se ha mostrado al otro como digno de afecto y confianza (...). El deseo de amistad surge rápidamente, pero la amistad no. (1156b, 28-33).

Por ello, esas amistades que lo son “por accidente”, son “fáciles de disolver si los amigos no permanecen los mismos; cuando ya no son útiles o agradables el uno para el otro, dejan de quererse” (1156a, 22-24): no son amistades duraderas.

Aristóteles no se queda en esta caracterización más bien fría de la amistad, no plantea que en esta amistad se trate de un amor a la virtud o a la bondad o que todos los hombres buenos puedan ser amigos por el hecho de ser buenos, pues el ser buenos no es lo único que une a los amigos virtuosos. (Mira Bohórquez, 2010: 72).

Es por ello, sigue explicando Mira Bohórquez, que “esta relación necesita de una confianza establecida a través del tiempo, necesita tiempo para formarse” (ibíd.). A eso se refiere con lo de la “sal proverbial”: el tiempo construye la confianza, el conocerse, el ponerse a prueba, el establecer lazos inmunes a los ataques externos.

Quienes se han tomado el tiempo para conocerse y se han puesto a prueba en muchas experiencias, y han mostrado en muchas circunstancias la bondad y estabilidad del carácter, pueden vivir la vida sin temor a que la calumnia pueda debilitar la confianza mutua o despertar dudas sobre el otro; el trabajo que precede a la amistad es tan profundo para Aristóteles que el tiempo de la amistad puede estar blindado contra los intentos externos de ponerla en peligro. Este trabajo es tal que la amistad se vuelve una disposición y en tanto disposición no es algo que se pierda fácilmente con el tiempo. (ibíd.)

Es en este punto donde radica la importancia de lo que veíamos anteriormente sobre que la amistad buena lo es en sentido absoluto⁶³:

Es claro que ni los viejos ni las personas de carácter agrio se prestan a la amistad, porque es poco el placer que puede encontrarse en ellos, y nadie puede pasar mucho tiempo con una persona molesta o no agradable, pues es evidente que la naturaleza rehúye en gran manera lo molesto y aspira a lo agradable. Los que se aceptan recíprocamente como amigos pero no conviven, parecen tener buena disposición el uno respecto del otro más bien que amistad, pues nada hay tan propio de los amigos como la convivencia (...); pero no es posible estar unos con otros si no se son mutuamente agradables ni encuentran gusto en las mismas cosas” (1157 b, 9-21).

⁶³ Recordémoslo: “Los buenos no sólo son buenos en sentido absoluto, sino también útiles el uno para el otro; y asimismo agradables, pues los buenos son a la vez agradables absolutamente y agradables los unos para los otros” (1156b, 14-17)

Viéndolo desde el lado negativo: “Los jóvenes se hacen pronto amigos y los viejos no: (...) no son del todo amigos porque no conviven ni encuentran placer en la mutua compañía, que son los rasgos más propios de la amistad” (1158a, 4-11). Por ello, sigue escribiendo Mira Bohórquez (2010: 73):

Este es precisamente el motivo por el cual la amistad basada en la utilidad es la más imperfecta de todas, porque para Aristóteles esta tiene la característica de que la convivencia no le es esencial. Los amigos de este tipo en muchos casos ni siquiera encuentran agrado el uno en el otro y no les importa estar separados, pues su único vínculo es una utilidad que no necesariamente implica convivencia. Por eso también hay más cercanía de la amistad del placer con la vida virtuosa, pues en esta la convivencia y el agrado por la presencia del otro sí son importantes, pero, como la base de esta amistad es solo este agrado, este placer, y no algo estable como la virtud, prontamente pueden cambiar los afectos, los objetos de agrado y con ello la amistad.

Por ello mismo, “no es posible ser amigo de muchos con amistad perfecta, como tampoco estar enamorado de muchos a la vez” (1158a, 12-13). Es muy difícil, según Aristóteles, adquirir experiencia y llegar a una intimidad, sin mucho tiempo dedicado mutuamente.

Y hablando de esta necesidad de convivencia, cierra Aristóteles los dos capítulos de la *Ética a Nicómaco* dedicados a la amistad, preguntándose:

¿No se sigue de todo esto que, así como para los amantes la vista es el sentido más precioso y prefieren este sentido a los demás, porque es el que más contribuye a que el amor exista y nazca, para los amigos lo preferible a todo es la convivencia? La amistad es, en efecto, una comunidad, y la disposición que uno tiene para consigo mismo, la tienen también para el amigo. Tratándose de uno mismo, la sensación de la propia existencia es amable, y, por tanto, también cuando se trata de la del amigo. Ahora bien, esta sensación se actualiza en la convivencia, de modo que es natural que los amigos aspiren a ella. Y, sea lo que fuere aquello en que cada uno hace consistir el ser, o aquello por lo cual quieren vivir, en eso quieren pasar el tiempo con sus amigos; y así, unos beben juntos, otros juegan juntos, otros se entregan juntos a los ejercicios gimnásticos, o a la caza, o a la filosofía, y todos ellos pasan los días juntos en aquello que más aman en la vida; porque, queriendo convivir con sus amigos, hacen las cosas que, a su juicio, producen la convivencia, y de ellas participan en común. (1171 b, 31-1172 a, 8)

Con ello, concluye Aristóteles que es muy importante que la amistad exista entre personas buenas, porque actuarán conjuntamente, según la bondad y se hacen mejores.

Así la amistad entre hombres de condición baja es mala (puesto que, careciendo de firmeza, se asocian para cosas bajas, y se vuelven malvados al hacerse semejantes los unos a los otros); en cambio, la que existe entre hombres buenos es buena, y aumenta con el trato, y parece incluso que se hacen mejores, ejercitándose y corrigiéndose mutuamente; toman, en efecto, los unos de los otros, modelo de aquello que les agrada, por lo que se dice de 'nobles acciones' (1172 a, 8-15).

B.

Segunda parte

4.

La amistad como valor inspirador del *Pixar touch*

4.1. Comencemos por el presente: Una fábrica de éxitos

A día de hoy, Pixar Animation Studios, como hemos visto, ha producido un total de diecisiete películas, de las cuales solo tres están por debajo de los 400 millones de ingresos en la taquilla mundial y, de éstas, hay que tener en cuenta que *Toy Story* fue la película más vista en todo el mundo en 1995 — por encima de los “blockbusters” *La Jungla de Cristal 3*, *Apolo 13* o *Braveheart*— y que *Bichos*, fue la quinta más vista de 1998⁶⁴. Estos números hablan de Pixar como el estudio de Hollywood más rentable de toda la historia del cine.

*Su récord imbatible consiste en que ninguna de sus trece películas ha fracasado (...)*⁶⁵. Ni Frank Capra, ni John Ford, ni Charlie Chaplin, ni Steven Spielberg en sus mejores tiempos han podido presumir de un éxito comparable. (Fumagalli, 2014: 350)

⁶⁴ Datos extraídos del portal web *Box Office Mojo* que cubre los ingresos de taquilla de más de cincuenta países. A la hora de valorar los ingresos de taquilla hay que tener en cuenta la inflación de la moneda. Por eso, no es de extrañar que, en 1995, *Toy Story* fuera la más taquillera, con unos ingresos mundiales de 387 millones de dólares y, en cambio en 2016, *Buscando a Dory* se quedara en la tercera posición, con 1.028 millones (cfr. Anexo E.4).

⁶⁵ A día de hoy (mayo 2017) ya son diecisiete, las películas de Pixar. Excepto *El viaje de Arlo* (v. anexo: “Cuadro de ingresos en taquilla, en comparación con el presupuesto de cada película), todas ellas siguen cosechando éxito similar. Además, como recuerda el mismo Fumagalli, otras como *Cars*

Según lo que cuenta Lawrence Levy (2016: 97-98), ejecutivo en la factoría del flexo, contratado personalmente por Steve Jobs para llevar las finanzas de la empresa, “el nivel de éxito que Pixar necesitaba para hacer un negocio viable era, a todas luces, realmente absurdo”. Por los costes de producción y la poca frecuencia de películas estrenadas (una vez al año, a lo sumo), hacía imposible que el negocio se mantuviera si el box office norteamericano era de solo 100 millones de dólares. “Con 150 millones de dólares de box office, el negocio empieza a funcionar. Pero en realidad, no levanta el vuelo hasta que no consigue sobrepasar los 180 millones de dólares por película”.

Este era el hecho: nunca antes había ocurrido que un estudio estrenara una película tras otra con un presupuesto igual o superior a los 150 millones de dólares, ninguno. De todas las películas animadas estrenadas por Disney desde Blancanieves y los siete enanitos, en 1937, solo dos habían tenido un ingreso de taquilla en Estados Unidos, superior a los 150 millones de dólares: Aladdín, en 1992, que ingresó 217 millones, y El Rey León, en 1994, que superó todos los récords, con 313 millones. Si excluimos El Rey León y Aladdín, la media de ingresos en taquilla en los Estados Unidos para las películas animadas de Disney es de un poco menos que 100 millones. Y eso que se trataba de películas Disney, cuya marca es conocida en cualquier rincón del planeta.

Las posibilidades reales de tener éxito, por tanto, eran muy pocas; menos aún si se tienen en cuenta los esfuerzos de otras compañías en hacer, también, animación.

De hecho, ningún estudio aparte de Disney ha conseguido nunca estrenar una película animada que haya obtenido unos ingresos de taquilla de algo más que 50 millones de dólares el primer fin de semana. (2016: 98)

Vista, después, la realidad, no parece que podamos decir que este éxito es fruto, únicamente, del momento histórico o de la casualidad. El encuentro de tres cabezas pensantes —“un científico creativo, Ed Catmull; un empresario visionario, Steve Jobs, y un artista con talento, John Lasseter” (Iwerks, 2007: 3’10”)— los han hecho posibles, rompiendo esquemas en todo el modo de trabajar hollywoodiense hasta el momento y que han

han facturado millones de dólares con el *merchandising* posterior. Solo en los dos siguientes años de su estreno, la película de Rayo McQueen facturó 5.000 millones de dólares. Bob Iger, presidente general de Disney, dijo que *Cars* había sido la película de mayor éxito en este sentido desde *La Guerra de las Galaxias* (Price, 2009: 260).

dado mucha importancia al “factor humano”, tanto empresarialmente, como en cada uno de las historias que nos han contado.

No se trata, en este capítulo, de ver la historia de la compañía⁶⁶, sin más, sino de hacer un repaso rápido a la evolución de Pixar —con un breve recorrido al contexto y a la génesis—, para luego enfocar este estudio en el modo de trabajar que tienen en cada una de sus películas y ver cómo no es baladí hablar de valores, virtudes y profunda carga antropológica cuando resulta ser el reflejo del objetivo perseguido desde los comienzos por Jobs, Catmull y Lasseter y su modo nuevo —“nuevo” para los cánones hasta el momento de Hollywood— de trabajar. Esto es, en definitiva, lo que marcaría la diferencia: el “toque Pixar”.

4.2. De cómo llegó a ser Pixar Animation Studios

Contexto histórico. Según cuenta Maria Chiara de Leonardis (2008), los años setenta fueron años de decadencia para el cine americano y el cine en general. La *edad de oro* de los años cincuenta se había terminado, “las grandes estrellas habían envejecido, la televisión había monopolizado totalmente el afecto y la atención de la gente, y las consecuencias de este nuevo escenario se hacían evidentes también a nivel económico” (2008: 6).

En un intento de relanzar el cine, a partir de finales de los cincuenta se produjeron grandes películas como *Ben-Hur* (1959) y *Sonrisas y lágrimas* (1965) que, efectivamente, obtuvieron una muy buena acogida por parte del público. Así, con la esperanza de haber encontrado una solución a la aparición de las televisiones —algunas, como ABC y CBS comenzaron a producir también para la gran pantalla—, invirtieron grandes sumas de dinero a otros

⁶⁶ Existen, ya, unos cuantos libros sobre la historia de Pixar Animation Studios, la mayoría de los cuales escritos a partir de toda la información existente en Internet: desde la página web oficial (www.pixar.com), hasta artículos y entrevistas o blogs; algunos de modo genérico (Paik, 2007; Price, 2009; Booker, 2010; Capodagli & Jackson, 2011; Finch, 2011), otros fijándose en alguna figura en concreto (Isaacson, 2011; Fonte, 2013; Neupert, 2016), o los dos —hasta el momento— escritos en primera persona (Catmull, 2014; Levy, 2016). Por supuesto, también está el documental de Leslie Iwerks, *The Pixar Story* (2007), publicado con *WALL·E*, como un segundo DVD.

blockbusters como *El extravagante Doctor Dolittle* (1967) o *La Estrella* (1968), pero no obtuvieron los mismos resultados⁶⁷.

La prosperidad de los años sesenta se había acabado: entre 1969 y 1972, los principales estudios de Hollywood habían perdido 500 millones de dólares. Mientras la recesión golpeaba a la industria cinematográfica, los bancos forzaron a las majors a cortar las producciones, a cooperar con lo que ya salía y a evitar las megaproducciones (2008: 7).

A pesar de todo, algunos productores cinematográficos se resistían a dejar de lado el “gran cine” y empezaron a buscar salida en la ciencia ficción, “mirando, con interés cada vez mayor, la tecnología de los gráficos por ordenador, como instrumento para realizar efectos especiales nuevos y sorprendentes” (2008: 8). De hecho, a finales de los años setenta y, sobre todo, a lo largo de los ochenta, este nuevo sistema toma mucha fuerza y se extiende en todo el cine hollywoodiano contemporáneo. Vuelve a ser época de grandes presupuestos y grandes éxitos de taquilla, a pesar de que el cine ya no era el único medio de entretenimiento. De esa época, destaca una persona: George Lucas, nombre muy importante para el inicio de la Pixar que conocemos hoy.

La génesis. Para hablar de Pixar, hay que remontarse brevemente hasta los inicios de la compañía a la que hoy pertenece, la Walt Disney Company. Y es que posiblemente, si alguien puede merecerse el apodo del “nuevo Walt Disney”, éste sería, sin duda alguna, John Lasseter. No sólo porque llegó a trabajar en Disney unos años —antes de que, curiosamente, fuera despedido—, sino también porque, a través de Pixar Animation Studios —de la que, hasta la compra de Disney fue vicepresidente creativo y *alma mater*— ha prolongado hasta el siglo XXI la nueva “Edad de Oro” del cine de animación.

En 1923, Walter Elias Disney fundó, con su hermano Roy, la Disney Brothers’ Studio, que fue el germen de la futura The Walt Disney Company. Su primer cortometraje con Mickey Mouse es de 1928, *Steamboat Willie*. Con éste, y otros más que le fueron sucediendo, los dos hermanos empezaron a buscar productores interesados en su trabajo, aunque no

⁶⁷ Según los datos recogidos en Wikipedia, *El extravagante Dr. Dolittle* tuvo un presupuesto de 17 millones de dólares y un *box office* de tan solo 9 millones, mientras que *La Estrella*, costó algo más de 14 millones, y tuvo unos ingresos, en los Estados Unidos, de 4.

siempre tuvieran gran éxito⁶⁸. De ahí a su primer largometraje, *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), pasaron casi diez años⁶⁹. Éste pasó a la historia del cine como el primer largometraje en dibujos animados y fue el comienzo de una larga lista de películas: *Pinocho* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942)...

Walt Disney falleció relativamente joven, el 15 de diciembre de 1966, a causa de un cáncer pulmonar, dejando una herencia de más de veinte películas animadas, la última de las cuales fue *Merlín el Encantador* (1963)⁷⁰. Desde entonces, los éxitos de la Disney fueron desvaneciéndose lentamente⁷¹, hasta llegar, veinte años más tarde, una nueva generación con *La Sirenita* (1989). Poco después, *El Rey León* (1994) consigue máximos históricos que la convierten en la película de dibujos animados más vista hasta ese momento.

En esos años empezaba a ver la luz Pixar Animation Studios, aún sin nombre, primero de la mano de Lucasfilm, y su división computacional The Graphics Group:

[Pixar] Podría resumirse comparándola con un matrimonio feliz entre ciencia y creatividad, entre la tecnología y el arte de la narración. La productora nació en 1979 como una costilla de Lucasfilm, cuando el legendario director de *La Guerra de las Galaxias* contrató a un prometedor científico apasionado por la animación, **Ed Catmull**. (Fumagalli, 2014: 351)

⁶⁸ Frank Capra, cuenta en su autobiografía cómo le presentaron, en 1929, “a un tal Walt...”, “un joven alto y flaco de aspecto hambriento, con una barba de dos días y un sombrero blando”. Al principio no parecía interesarle lo que le proponía, pero pronto vio en él un gran artista. Su jefe en la Columbia, Harry Cohn lo contrató para las *Silly Symphonies* (“Sinfonías Tontas”), pero su interés por el negocio, pronto le perdió. Walt Disney llamó a la puerta de la RKO y más tarde creó su propia compañía de producción y distribución... Así cuenta Capra la primera vez que vio al ratoncito Mickey: “Cuando las luces se apagaron de nuevo empecé a cerrar los ojos, pero cuando la película destelló en la pantalla los abrí tan grandes como platos. Era algo *nuevo*... ¡un dibujo animado! Un brillante y airoso ratón –con una descarada voz chillona– parodiaba un recital de piano, golpeando las teclas con las manos, los pies, la nariz, incluso la cola. E imagen y sonido estaban maravillosamente sincronizados. El cansado equipo no dejó de reír estrepitosamente. Aquello era una diversión nueva y maravillosa. Según lo que recuerdo, el dibujo animado duraba tan sólo cuatro o cinco minutos. Pero cuando acabó olvidé mi cansancio y asalté al hombre con aspecto de vagabundo con excitadas preguntas...” (Capra, 2000: 142-143).

⁶⁹ La *première* fue el 21 de diciembre de 1937 y su estreno, el 4 de febrero de 1938.

⁷⁰ Se puede ver una buena lista de las películas en español, en <j.mp/2rscMw8> [consulta: el 5 de junio de 2017]

⁷¹ Después de *Merlín*, las más importantes fueron: *El libro de la selva* (1967) –obra póstuma–; *Los aristogatos* (1970) y *Robin Hood* (1973). El siguiente “clásico sonado” es ya *La Sirenita* (1989). Entre estas dos últimas hay varias películas de poca importancia.

Este departamento de informática, por un lado desarrollaba *software* de digitalización y, por otro, “contaba con un grupo de animadores informáticos preparando cortometrajes, como por ejemplo *Las aventuras de André y Wally B.*, que había lanzado a la fama a su director, John Lasseter⁷², cuando se proyectó en un festival en 1984” (Isaacson, 2011: 308).

John Lasseter, en 1979, era un joven de 22 años que empezó a trabajar en Disney, donde colaboraría con la producción de *Tod y Tobie* (1981) y *Cuento de Navidad con Mickey* (1983), “el primer dibujo animado de Mickey Mouse que se había producido en tres décadas” (Finch, 2011: 347). Pero en aquel momento quedó prendado por el potencial que tenía la técnica usada para los quince minutos y más de doscientas escenas generadas por ordenador de *Tron* (1982); a la vista de ese potencial, comprendió que ese era su futuro. Entonces, presentó a la directiva de Disney el proyecto de *La tostadora valiente*⁷³, mezclando estas nuevas técnicas con las tradicionales, pero ante el fracaso de *Tron*, fue rechazado y, “al no encontrar ventajas inmediatas a la nueva técnica —económicas y/o en el tiempo invertido—, despidieron sin más a Lasseter” (Fumagalli, 2014: 352). “Al parecer, su supervisor consideraba que *La tostadora valiente* —y también el propio Lasseter— era un poco demasiado vanguardista” (Catmull, 2014: 52).

Era increíble la cantidad de jóvenes talentos que había en el estudio por aquel entonces. Allí estaban Tim Burton, Brad Bird, John Musker y Glen Keane, solo que los de arriba no sabían qué hacer con nosotros. Los Nueve Ancianos⁷⁴ se habían ido y nadie se atrevía a ocupar su lugar. Fue una época revolucionaria para la industria del cine estadounidense (Scorsese, Spielberg, Coppola, De Palma. Lucas...), pero la animación de Disney estaba de capa caída. A los jefes no les gustaba que los chicos propusieran sus ideas. Se suponía que debíamos estar calladitos y hacer lo que se nos mandara. (John Lasseter, en Finch, 2011: 348)

⁷² “Lasseter era un auténtico apasionado de la animación y del mundo Disney. Se había diplomado en 1979 en animación en el California Institute of the Arts (abreviado *CalArts*). Entre sus compañeros de clase estaban varios futuros directores: Tim Burton, Brad Bird (*Los Increíbles* y *Ratatouille*), Henry Selick (*Pesadilla antes de Navidad*, *Coraline*) y John Musker (*La Sirenita*, *Aladdín*)”. (Fumagalli, 2014: 352).

⁷³ Al final, la película se acabaría realizando en animación tradicional, de la mano de Jerry Rees y estrenada en 1987, con el título *La pequeña tostadora*.

⁷⁴ Así eran llamados los pioneros en la producción de las películas de Walt Disney, en las que éste fue delegando más tareas.

Como cuenta en el documental de Iwerks (2007), con el despido de Disney Lasseter se habría hundido, si no fuera porque poco después conoció a Ed Catmull fortuitamente⁷⁵, a quien una sola conversación bastó para que le abriera las puertas al equipo de animación en el departamento informático de Lucasfilm.

John era un soñador nato. De niño vivía fundamentalmente en su cabeza y en las casas construidas en árboles y los túneles y las naves espaciales que dibujaba en su cuaderno (...). Sin embargo, lo que John no sabía cuando entró en Disney Animation era que el estudio estaba atravesando un período difícil e improductivo. La animación se había estancado mucho antes —no se producían avances técnicos significativos desde Los 101 dálmatas, de 1961—, y muchos de sus animadores más jóvenes y de más talento habían abandonado el estudio como reacción contra una cultura cada vez más jerárquica que no valoraba sus ideas (...). [Los nuevos directivos] no solo no estaban interesados en las ideas de sus novatos animadores, sino que ejercían una especie de poder punitivo. (Catmull, 2014: 52-53).

Edwin Catmull, doctor informático, fue contratado por George Lucas para dirigir la división informática de Lucasfilm, creada ante el enorme éxito de *La Guerra de las Galaxias*, estrenada el 25 de mayo de 1977. Catmull puso a Alvy Ray Smith, su antiguo colaborador en el Instituto Tecnológico de Nueva York (NYIT), donde antes trabajaba, al frente del grupo de gráficos. Juntos, tardaron cuatro años para crear el Pixar Image Computer, “un ordenador autónomo altamente especializado con una resolución y una capacidad de procesar suficientes para escanear una película, combinar imágenes de efectos especiales con filmaciones de imágenes reales y después grabar en celuloide el resultado final” (Catmull, 2014: 48). En definitiva: una máquina que facilitaba el montaje de las películas, pero que no fue fácilmente aceptada por los montadores tradicionales: “No veían ventajas en el cambio y no podían imaginar cómo iba el ordenador a facilitar o mejorar su trabajo” (2014: 49).

⁷⁵ “Podría decirse que contratar a John fue un golpe de suerte. Precisamente estábamos buscando un animador, casi cualquier animador. John resultó tener justo la mentalidad que andábamos buscando y, echando la vista atrás, me indino a pensar que eso le condujo a nosotros, así que quizás no fue solo cuestión de suerte”. (Ed Catmull en Finch, 2011: 352)

En realidad, el objetivo que perseguía Catmull era “hacer una gran película” en ordenador (2014: 13-14). Es ahí donde el papel de Lasseter fue clave⁷⁶: el informático le pidió que trabajara con ellos en un proyecto que originalmente iba a llamarse *Mi desayuno con André*. John Lasseter lo cogió, lo retocó y el cortometraje acabó rebautizándose como el que ya hemos visto. A pesar de que no tuvieron tiempo de terminarlo del todo y algunas de las imágenes quedaron como bosquejos de los personajes delineados, tuvo un enorme éxito en la conferencia anual sobre gráficos por ordenador SIGGRAPH, en 1984:

Estaban tan absortos en la emoción de la historia que no se habían percatado de sus fallos. Ese fue mi primer encuentro con un fenómeno que iba a comprobar una y otra vez a lo largo de mi carrera: por más cuidado que pongas en lo artístico, la elegancia visual carece de importancia si estás contando la historia como debe ser. (2014: 55)

No obstante este éxito y el de *Luxo Jr.* (1986), que acabó dando el logo a la empresa, eran totalmente deficitarios. Además, George Lucas, en 1983, ya había terminado la trilogía de *La Guerra de las Galaxias* y estaba inmerso en un proceso de divorcio que le pondría en una situación financiera complicada, con lo que quería deshacerse de esa rama informática. Catmull y Smith tuvieron que buscar a alguien que los comprara⁷⁷, durante un año que Catmull describe “como uno de los más estresantes de mi vida” (2014: 56).

Steve Jobs, recién expulsado de Apple y con la nueva empresa NeXT, después de negociaciones nada sencillas, acabó pagando “cinco millones de dólares para liberar a Pixar de Lucasfilm y, a continuación, puso otros cinco millones para capitalizar la empresa, con el 70 por ciento de las acciones para Steve y el 30 por ciento para los empleados” (2014: 62). Durante las negociaciones, Jobs se reunió tan solo una vez con Lucas:

[George Lucas] le advirtió de que la gente de aquel departamento estaba más preocupada por crear películas de animación que por fabricar ordenadores. Estos chicos están obsesionados con la ani-

⁷⁶ “La sociedad entre Ed Catmull y John lasseter se convertiría en una de las más simbióticas desde la época de Walt Disney y su hermano Roy, quienes en 1923 inauguraron su propio estudio, Disney Brothers Studio. Al igual que Walt y Roy, Ed y John tendrían muchos más logros de los que hubieran alcanzado por su propia cuenta” (Capodagli y Jackson, 2011: 34).

⁷⁷ “La gente de Lucas fue amable, abierta y simpática, pero no estaban realmente interesados en lo que les podíamos ofrecer. En cualquier caso, lo que yo quería era hacer animación y, en aquel momento, George iba por otro camino. Me llamó a su despacho un día y hablamos sin rodeos sobre el tema. Me dijo que nos daría tiempo para buscar un comprador” (Ed Catmull en Finch, 2011: 351)

mación’, le dijo Lucas. Según él mismo recordaba, ‘le avisé de que aquel era todo el plan de Ed y John. Creo que en el fondo compró la empresa porque también era su plan’. (Isaacson, 2011: 310)

Pero lo más importante de aquél departamento era el Pixar Image Computer, que dio nombre a la nueva empresa, Pixar. Ese ordenador debía ser la principal fuente de ingresos, pero no acababa de funcionar porque era demasiado caro.

La compañía había crecido de 40 personas a 140 en su apogeo, pero en 1988, solo había vendido 120 Pixar Image Computer; no los suficientes como para cubrir sus gastos. La compañía fue perdiendo dinero. Mucho dinero. Y todo salía del bolsillo de Steve Jobs. (Paik, 2007: 62)⁷⁸

Mientras, Lasseter fue produciendo otros cortometrajes: *El sueño de Red* (1987); *Tin Toy* (1988), precursor de *Toy Story* y ganador de un Oscar al mejor cortometraje de animación, la primera película CGI en conseguirlo y *Knick Knack* (1989). Pero los cortos no daban dinero y, por más que empezaron a producir anuncios para distintas empresas, los números no salían.

*Entre tanto, los cortometrajes habían llamado la atención de Jeffrey Katzenberg, Peter Schneider y otros miembros de Disney, lo que condujo a que el estudio intentara contratar a Lasseter alejándolo de Pixar*⁷⁹. Todos los intentos fueron rechazados. Por su parte, Pixar se dirigió a otros estudios tanteando la posibilidad de obtener apoyo para realizar proyectos más ambiciosos. “Nos dirigíamos a todos menos a Disney —recuerda Catmull—, pero, en ese momento, Peter Schneider me llamó para proponerme que hiciéramos una película”. (Finch, 2011: 353)

En 1991 firmaron un contrato para hacer *Toy Story* y dos películas más. Según este acuerdo, Disney financiaba y Pixar se llevaba el diez por ciento de las ganancias. Mientras tanto, Steve Jobs vendió la parte del *hardware* y Lasseter contrató algunos jóvenes animado-

⁷⁸ “Entre 1986 y 1991 [cuando firmaron el acuerdo con Disney], Steve Jobs gastó unos 55 millones de dólares en Pixar. Apple [a la que Steve Jobs volvería en 1996, vendiéndoles el *software* de NeXT] había sido un gran éxito, pero esta cantidad de dinero era una suma muy considerable para poner en una compañía con una perspectiva, en el mejor de los casos, incierta” (Paik, 2007: 63)

⁷⁹ Lasseter, con gran amplitud de horizontes —aún más si tenemos en cuenta cómo admiraba Disney—, dijo a Catmull: “Puedo irme a Disney y ser un director, o puedo quedarme aquí y hacer historia” (Isaacson, 2011: 320)

res: Andrew Stanton y Pete Docter, hoy, dos de los grandes de los estudios⁸⁰. En 1995, *Toy Story* resultó ser la película más taquillera del cine mundial ese año. Eso, lógicamente, supuso un punto de inflexión para la compañía, gracias al que Jobs pudo renegociar el contrato con Disney, no sin antes haber salido a bolsa.

Según se aproximaba el estreno de Toy Story, cada vez estaba más claro que Steve tenía en mente algo mucho más grande. La nuestra no era una simple producción: esa película, pensaba él, iba a cambiar el campo de la animación. Y antes de que ello ocurriese quería que saliésemos a bolsa. (Catmull, 2014: 76).

Jobs sabía que, si la película tenía éxito, Michael Eisner, entonces director general de Disney, querría renegociar el contrato, ya que se daba cuenta de que Pixar podría acabar convirtiéndose en su mayor competidor. “Steve deseaba un reparto de los beneficios al cincuenta por ciento con Disney, una exigencia, apuntó, que al mismo tiempo era lo que moralmente nos correspondía” (ibíd.). Pero, para conseguirlo, ellos tenían que aportar la mitad del presupuesto de producción, cosa que solo era posible si tenían valor monetario.

Saldríamos a bolsa una semana después del estreno de Toy Story, cuando nadie pudiese cuestionar que Pixar era una realidad (...). Nuestra oferta pública inicial recaudó para la empresa más de 140 millones de dólares, la oferta pública más alta en 1995. Y unos pocos meses más tarde, y como quien no quiere la cosa, Eisner llamó diciendo que deseaba renegociar nuestro acuerdo y tenernos como socios. Aceptó la oferta de Steve del reparto al 50 por ciento. (2014: 77)⁸¹

⁸⁰ Andrew Stanton es el director de *Buscando a Nemo* (2003), *WALL·E* (2008) y *Buscando a Dory* (2016); con las dos primeras obtuvo el Oscar a la mejor película animada. Pete Docter ha dirigido *Monstruos S.A.* (2001), *Up* (2009) y *Del Revés* (2015). Las dos últimas también ganaron el Oscar a la mejor película animada en sus respectivas ediciones.

⁸¹ El éxito de las seis primeras películas de Pixar reflató la Disney en un momento en que, desde 1994, el único éxito más o menos “sonado” fue *Tarzan* (1999) —tuvo unos ingresos de taquilla mundiales de poco más de 400 millones de dólares, lejos de los 952 millones de *El Rey León* (1994)— y la competencia, sobretodo Dreamworks y Fox, comenzaban a hacerle sombra (Ese mismo año 94, una de las grandes cabezas creativas de la compañía del ratón, Jeffrey Katzenberg, se fue y formó, junto con Steven Spielberg y David Geffen (magnate de la música), la *Dreamworks SKG*, su gran competidora).

4.3. Creatividad, empresa y valores: la dimensión humana de Pixar

Los resultados astronómicos de Pixar —ningún estudio cinematográfico más que ellos ha conseguido que todas sus películas sean *blockbusters*—, no pueden ser solo fruto del buen hacer empresarial que da en el clavo en un momento de fortuna. “La fuente secreta de la animación es la verdad”, dice Pete Docter. Sus personajes de fantasía y sus mundos increíbles tienen tanto éxito “porque hay algo de nosotros en ellos” (Gutiérrez, 2015). Así explica Ed Catmull dónde estaba su objetivo y el de John Lasseter, cuando vieron triunfar *Toy Story*:

Mi nueva meta, con John, sería construir un estudio que tuviera profundidad y solidez y tener la suficiente voluntad para seguir en la búsqueda de construir verdades consolidadas que preservara la confluencia de fuerzas necesarias para crear magia... Hemos tenido la fortuna de ampliar ese objetivo para incluir el renacimiento de Pixar Animation Studios... Aunque la última prueba de si John y yo hemos logrado lo que queremos es ver si Pixar y Disney todavía producirán películas animadas que impacte en la cultura del mundo en forma positiva mucho tiempo después de que nosotros... nos hayamos ido. (Capodagli y Jackson, 2011: 34).

Cuando despidieron a Lasseter de Disney, Ron Miller, director de los estudios, le dijo “que no valía la pena utilizar tecnología de animación tridimensional si no hacía las cosas más rápidamente o a menor costo” (Ibíd.: 33). La visión que tenían entonces en Disney era de muy corto alcance, justo lo contrario de lo que hemos leído que decía Catmull.

Sí, nos preocupa lo que dicen los críticos. También nos inquieta cómo será la recaudación inicial. Igualmente, las ganancias totales. Pero, en verdad, la razón por la que hacemos lo que hacemos es para entretener a nuestro público. La mayor alegría que puedo tener como director es mezclarme de manera anónima entre una audiencia, durante la proyección de una de nuestras cintas y mirar cómo la gente contempla la película. Esto es porque las personas son cien por cien honestas cuando están viendo una película. Y apreciar la felicidad en sus rostros y la manera en que se involucran con la historia... Para mí es la mayor recompensa que podría obtener. (John Lasseter, en Paik, 2007: 105)

No se trata, por tanto, de obviar la necesidad de los recursos económicos —si no fuera por el visionario sentido empresarial de Steve Jobs⁸² que le llevó a salir en bolsa cuanto antes, habría sido imposible seguir adelante—, sino de usarlos para contar historias que lleguen a los demás, “que impacte en la cultura del mundo de forma positiva mucho tiempo después de que nosotros nos hayamos ido”, como decía Catmull.

Las claves, pues, de este cine están mucho más allá de lo que en general se ha entendido en Hollywood como propiamente cinematográfico. Son las claves sobre las que se sustenta nuestro análisis de la amistad en las películas de Pixar, como si se tratara de una amistad *real*, porque los personajes son muy *reales*. Las podemos resumir en los siguientes puntos⁸³.

4.3.1. La historia, la historia, la historia

La singularidad de Pixar a la hora de realizar sus películas viene dado por lo que ellos denominan “el proceso”, del que *Toy Story* fue la génesis. A grandes rasgos (Pérez Guerrero, 2013), consiste en que todo el mundo en Pixar puede presentar sus ideas⁸⁴ y hay un gran trabajo en equipo de análisis de cada una de éstas y de las historias subsiguientes —“las prioridades son dramáticas, no técnicas”, afirma Andrew Stanton (Salvà, 2007:

⁸² Steve Jobs tenía muy claro que había que crear una marca propia “Pixar”, al mismo nivel que “Disney”. Lo dijo claramente en una carta a los accionistas de Pixar (Price, 2009: 164). Esto le llevó a no pocos enfrentamientos con el entonces presidente general de Disney, Michael Eisner, que duró hasta que éste fue reemplazado por Robert Iger, en 2005, también por desavenencias con la mayoría de los accionistas (le decían —con Roy E. Disney, hijo del hermano de Walt y principal heredero de la familia del fundador, a la cabeza— que había convertido Disney en una máquina de hacer dinero sin alma). Entonces, Iger acordó con Jobs la compra de Pixar a través de una transacción de acciones, con un valor de 7.400 millones de dólares. Steve Jobs pasaba a ser el accionista individual mayoritario de Disney, con un 7% de acciones; Ed Catmull, el nuevo presidente de Disney Animation Studios, y John Lasseter, el Director Creativo de Disney. (Isaacson, 2011).

⁸³ Pérez Guerrero (2013) ha hecho un estudio muy completo de las claves del éxito de Pixar, a través de las particularidades de cada uno de los principales autores de la compañía: John Lasseter, Andrew Stanton, Pete Docter, Brad Bird y Lee Unkrich.

⁸⁴ Así lo aseguran, por ejemplo, Juan Carlos Navarro y Eduardo Martín, artistas españoles que trabajan en Pixar (Pérez Guerrero, 2011).

78)—, en el que tiene mucha importancia la “animática” o *story-reel*⁸⁵. “Si algo no funciona en el *story-reel* jamás podrá ser salvado en producción. Así que realmente ponemos el máximo esfuerzo en esta fase” (John Lasseter en Martín, 2004: 207).

La forma en que trabajamos en Pixar es escribiendo un guion pero luego rápidamente pasamos al storyboard, que es básicamente como un cómic de la película. Hacemos entonces nuestros propios diálogos, música y efectos especiales, todo este esfuerzo con el único propósito de poder sentarnos y ver la película final antes siquiera de rodarla (Pete Docter en Larrauri, 2016).

Es decir, la historia y los personajes que se mueven en ella son la fuerza de las películas de Pixar, desde *Toy Story* hasta hoy⁸⁶. A eso es a lo que se refiere John Lasseter con la frase que se ha convertido como una especie de lema de la compañía: “La filosofía fundamental de cómo trabajamos en Pixar es: El arte desafía la tecnología y la tecnología inspira el arte”⁸⁷.

La historia, la historia, la historia. Siempre me ha parecido una locura que algunas películas comiencen a rodarse con el guion sin acabar. ¿Cómo vas a saber cómo tiene que ser el comienzo sin conocer el final? Nos gustan las buenas películas, con grandes personajes en una historia auténticamente bien contada, sin nada que sobre. Cada pequeño punto de la historia te está llevando hasta el desenlace. (Lasseter en French, 1998).

⁸⁵ “No es otra cosa que la película realizada a partir de la filmación de las viñetas del *storyboard*” (Pérez Guerrero, 2012: 100).

⁸⁶ “*Toy Story* se convirtió en la película más taquillera del año (...). Pero no eran solo los números lo que nos llenaba de orgullo (...). Lo que yo encontraba gratificante era lo que habíamos creado. Las críticas resaltaban la emotiva línea argumental y los estupendos personajes tridimensionales, mencionando apenas, y casi como algo tangencial, que había sido realizada con ordenador” (Catmull, 2014: 13).

A día de hoy, las que peor calificación han tenido en *Rotten Tomatoes* (o *Tomatazos*, en su versión en español), el portal web que recoge le parecer de la crítica mundial, son *Brave*, *Monsters University*, *El viaje de Arlo*, *Cars* y *Cars 2* (esta última, sin duda, se lleva la palma a la menos apreciada, con un 39%). Todas ellas son muy buenas técnicamente, pero su historia desmerece un poco el nivel alcanzado por Pixar en otras de sus producciones.

⁸⁷ Esta es una expresión que John Lasseter repite en prácticamente cada entrevista en la que le preguntan sobre la filosofía de Pixar (pe.: French, 1998)

La informática no es más que un medio para contar la historia⁸⁸. “En realidad, cuando empezamos cualquier proyecto no pensamos en la tecnología: siempre en la historia y en los personajes” (John Lasseter en French, 1998). Eso hace que, a cada película, haya un grupo de investigadores que busquen cómo mejorar los sistemas CGI para contar esa nueva historia.

Pedimos a los directores técnicos que empiecen a pensar en las cosas que no sabemos cómo desarrollar, y guardamos algunas de las escenas [más complejas] para el final de la producción. Por ello, estamos en la producción cerca de dos años y medio y, durante ese tiempo, uno puede ver el desarrollo de la tecnología. Con Bichos, la primera secuencia que hicimos fue la del circo y, finalmente, las últimas cosas que hicimos fueron realmente complicadas, como las tomas de “Times Square”, en la ciudad. (John Lasseter en French, 1998)⁸⁹

En este sentido, el director de *Toy Story* cuenta la anécdota de lo que le ocurrió en SIGGRAPH, al presentar el cortometraje *Luxo Jr.* Después de proyectarse unos cuantos logos en movimiento 3D, su película provocó una enorme ovación, con todo el público en pie en la sala: “Nadie había visto nada parecido antes”. Entonces, uno de los informáticos se le acercó, y él, muy preocupado, empezó a pensar que, como le preguntara algo técnico, no le sabría responder. Todo lo que le dijo fue: “John, la lámpara, ¿era el padre o la madre?”. “En ese momento —cuenta Lasseter— supe que lo habíamos conseguido. Por primera vez, la historia y los personajes eran más importantes que la tecnología informática” (Paik, 2007: 60).

⁸⁸ Cuenta Steve Jobs que “Pixar hizo algo imposible. Mezcló dos culturas de modo que, juntas, crearon su propia cultura. Mezcló la cultura creativa de Hollywood con la cultura de la alta tecnología de Silicon Valley. Estas culturas no se entendían la una a la otra. Silicon Valley piensa que el proceso creativo es una panda de chicos jóvenes entorno a una cerveza, pensando ideas. Nada más lejos de la realidad. Lo he visto con mis propios ojos; el proceso creativo es duro y disciplinado, como cualquier proceso ingenieril”. Y lo mismo ocurre a la inversa: “Hollywood piensa que la tecnología es algo que solo sirve para comprar y que en ella no hay nada de creatividad (...). Los mejores científicos e ingenieros son tan creativos como el mejor *storyteller*, solo que de un modo distinto”. (en Paik, 2007: 295).

⁸⁹ “Todo está guiado por la historia, no por el resto de cosas. No decimos: ‘tenemos esta nueva tecnología, hagamos con ella una película que podamos mostrar’. Seguramente hay otras películas muy avanzadas tecnológicamente que no han sido capaces algo bueno; creo que se debe a una desatención para con la historia y los personajes: he aquí lo importante. Pienso que en Pixar se da una buena mezcla de las dos cosas. La historia es el elemento más importante, y la realizamos con el uso de gráfica y tecnología innovadora” (Pete Docter en De Leonardis, 2008: 194-195).

En esos momentos sabes que nadie está pensando que esto no son más que dibujos animados hechos sobre un papel o que no es más que un montón de datos de un ordenador. No. Estos personajes están vivos y son reales (John Lasseter en Fonte, 2013: 154).

Están vivos y son reales porque detrás hay un profundo estudio de cómo tienen que ser. No en vano, cada una de las películas necesita unos cuatro años de realización, buena parte de los cuales es la creación de la historia y sus personajes, a través de lo que hemos visto, el *story-reel*.

Los analizamos constantemente, a distintos niveles, a lo largo del desarrollo de la historia: la clásica estructura en tres actos, el arco de transformación, etc. Trabajamos meses en este tipo de cosas, con la finalidad de encontrar cómo encajan en la historia y con los demás. Es un proceso muy laborioso, pero te da el subtexto que necesitas, porque siempre estamos interesados en conocer lo que ocurre en lo profundo de cada personaje, de modo que tú mismo puedas sentir con ellos. Queremos crear el subtexto adecuado. (John Lasseter en French, 1998).

En otras palabras, el jefe creativo de Pixar apunta a temas de interés desde una perspectiva hondamente antropológica que “refleja con nitidez ética, cercanía y sutileza las grandezas y miserias más íntimas del ser humano” (Martín 2004: 210). No en vano podemos analizar unas historias actuales con los parámetros de un autor como Aristóteles, de hace más de dos mil trescientos años.

Es lo que decía el otrora jefe de los Estudios Disney, Jeffrey Katzenberg, hablando de *La Bella y la Bestia*:

A través de las fábulas clásicas, el hombre puede conocer muchas cosas sobre sí mismo y sobre el mundo en el que vive. Porque los cuentos clásicos contienen a menudo ideas nobles sobre el bien y el mal, y éstas pueden servir de inspiración, a muy distintos niveles, para audiencias de todas las edades (en Méndiz, 2005: 214).

4.3.2. Contadores de verdad

Una historia es algo que puedes fabricar, pero el alma no la puedes fabricar. Pixar es aún un estudio joven. A medida que produzca más películas, su estilo puede cambiar, o sus historias pueden cambiar. Pero mientras mantenga su alma y su corazón, el estudio sobrevivirá. (Hayao Miyazaki en Paik, 2007: 294).

Empezábamos este apartado citando a Andrew Stanton, donde explicaba que “la fuente secreta de la animación es la verdad” (Gutiérrez, 2015): la verdad de sus vidas, de lo que ven en las personas. “Nuestro deseo de historias es un reflejo de un profundo deseo de tener caminos en la vida, de tener modos de dar sentido a la existencia” (Pete Docter, en De Leonardis, 2008: 197).

Por ello, una parte muy importante en todo el proceso creativo es la investigación, ya sea la visión entre plantas, creando una cámara minúscula que bautizaron como *bichocámara* para ver cómo se ve todo desde la “altura” de una hormiga (French, 1998); o conociendo los mejores restaurantes de París; o escalando los montes tepuí, en Venezuela; o profundizando en las reacciones humanas ante cualquier tipo de estímulo y/o suceso, triste o alegre.

Para Toy Story, pasamos mucho tiempo en tiendas de juguetes (...). Para Bichos tuvimos que arrastrarnos por debajo de las plantas y adentrarnos por los libros de biología, estudiando insectos y cómo viven. Los monstruos son más costosos de ver, por más que nos pasáramos horas en el armario de una habitación y tumbados debajo de la cama, a lo sumo acabábamos llenándonos de polvo la cabeza. Así que fuimos a los expertos en monstruos: los niños. Los niños parecían estar de acuerdo en que los monstruos dan miedo y se esconden en los armarios, debajo de la cama y en el sótano. (Docter & Anderson, 2001: 6)

Esta investigación les lleva a hablar de su día a día que, de tan normal, cualquier espectador se siente identificado con ella. Así, por ejemplo, “a diferencia de otros ambientes del cine, Hollywood sobre todo, la gran mayoría de los hombres y mujeres que dirigen Pixar están casados y tienen dos o tres hijos, o cinco en el caso de Lasseter” (Fumagalli, 2014: 381), y eso influye en las historias de sus películas⁹⁰: la idea *Cars* nace después de un largo viaje de Lasseter con su familia; en el momento de escribir *Monstruos S.A.*, Pete Docter acababa de ser padre, y descubre la importancia del tiempo dedicado a los hijos, más allá del trabajo (como lo que le ocurre a Sulley)... También Andrew Stanton cuenta cómo se le ocurrió el carácter sobreprotector de Marlin, porque era lo que estaba haciendo él con su hijo, un día que había decidido llevárselo a pasear y jugar:

⁹⁰ Como anécdota que ilustra esta importancia que dan a la familia en Pixar, está el hecho que, al final de los créditos de las películas, añaden una lista con los nombres de todos los nacidos en el seno de las familias de la compañía, durante la producción del filme.

Me dedicué a regañarle y a procurar que no se hiciese daño. Y la otra parte de mí, que me observaba, decía: ‘estás perdiendo la oportunidad; ahora te estás perdiendo lo que es estar junto a tu hijo’. Así que pensé: ‘¡qué dilema tan irónico!’. El miedo puede impedir que un buen padre lo sea. Aquello me dejó intrigado y se convirtió en el eslabón perdido que servía para unir todas las piezas de lo que acabó siendo Buscando a Nemo. (Andrew Stanton en Nemo, ca., ext., 19’)

En realidad, no es más que contar lo que tienen en su interior, de modo simpático. “La dimensión espiritual está profundamente interiorizada, por lo que sus películas nunca son militantes, en el sentido de que no tienen nada parecido a una predicación” (Fumagalli, 2014: 383).

El público responde cuando dices la verdad de forma divertida, porque encuentra sus propias incertidumbres relacionales reflejadas en una criatura animada, y eso hace que la película resulte cercana. (Andrew Stanton en Baher, 2005)

De hecho, esta “humana espiritualidad” la vemos en todas las películas individualmente y en su conjunto, tal como explica Hauser (Hauser, 2009: 152-153):

Desde la rivalidad entre hermanos, el apego temprano (Toy Story) y la socialización (Bichos), hasta la maduración (Monstruos S.A.), la separación y la paternidad (Toy Story 2, Buscando a Nemo); desde la protección de la familia nuclear (Los Increíbles), el abandono del carril fácil y rápido (Cars), y la renovación de la pasión (Ratatouille), hasta la planificación para las generaciones futuras (WALL·E), y, finalmente, la aceptación de la muerte (Up).

“No es nada que nos propongamos hacer”, observa Bob Peterson, codirector de *Up*. “Pero todos estamos envejeciendo, todos tenemos familias, y tú escribes de lo que sabes... Como cineastas mayores, estamos examinando temas de la vida que podrían ser diferentes a los treinta o veinte años”⁹¹.

En el fondo, los creativos de Pixar tienen muy claro el mensaje de Walt Disney:

⁹¹ Con el paso del tiempo, las películas de Pixar han ido siendo más maduras, como explica Pérez Guerrero de *Ratatouille* (2013: 177): “Es la película más adulta de las que se habían realizado en la historia de Pixar hasta entonces, no solo por la complejidad de los conflictos presentes en la trama, más cercanos a la problemática de los adultos, sino también por imágenes como la de la tienda de raticidas, en la que puede verse a las ratas muertas, colgadas del cuello. A esto se une una mayor presencia de diálogos, que incluye la narración en primera persona de Rémy, así como una duración mayor que la de cualquier otro largometraje animado del momento”.

No traté a mis hijos como flores frágiles y creo que ningún padre debería hacerlo. Los niños son gente, y tienen que llegar a aprender sobre las cosas para entenderlas, al igual que los adultos tienen que llegar a ellas si quieren crecer mentalmente. La vida se compone de luces y sombras, y seríamos falsos, insinceros y dulcificaríamos la vida si intentáramos fingir que no había sombras. (en Hauser, 2009: 153)

En cada película suya, aseguraba Lasseter, “aprendes algo, y eso es lo que da a estas películas tanto corazón y sentimiento, y tú piensas en ellas mucho después de que los créditos hayan terminado” (ibíd.). “Lo que define a una excelente animación es que cada personaje de la pantalla te haga creer que es un ser racional” (Catmull, 2014: 26). Y uno de los ilustradores de *Up*, Daniel López Muñoz, hablando de esta película, explicaba: “Precisamente porque la temática de la película era muy dura, era muy importante para nosotros mantener esta calidad, para llevar el final hacia algo muy optimista, para mostrar que hay esperanza, incluso ante el mismo rostro de la muerte” (ibíd.).

En definitiva, se trata de explicar la verdad de las cosas, sin ocultarla, pero haciéndolo de modo amable, llegando al corazón del espectador. Este es el alma de la que hablaba Hayao Miyazaki.

4.3.3. Trabajo colaborativo

Como vemos, la necesidad de contar buenas historias —con personajes realmente tridimensionales (no solo por la técnica, sino también por el contenido, como estamos viendo)— es un interés real de John Lasseter y de todos sus colaboradores.

En los guiones de sus películas, Lasseter procura que el arco de transformación de sus personajes lleve al cambio de otros. Así, las lecciones aprendidas por Woody y Buzz en su aventura camino a casa de Andy tienen un efecto positivo en el resto de los juguetes. En Cars, cuando Rayo McQueen cambia de actitud y comienza a ayudar a los habitantes de Radiador Springs, la comunidad entera cambia junto con él (Pérez Guerrero, 2013: 98).

Precisamente este modo *colaborativo* de entender la amistad —transformándose uno, transforma a los de su entorno— es también el modo de trabajar en Pixar Animation Studios. Irónicamente es lo que dice Gilbert Huph, el jefe de la aseguradora *Insucare*, a Bob Parr en *Los Increíbles*:

Una empresa es igual que un enorme reloj. Solo funciona cuando todos los pequeños engranajes encajan bien. El reloj hay que limpiarlo, lubricarlo bien... y luego recuerda: los mejores relojes tienen pivotes que encajan y engranajes que están pensados para cooperar... en sentido figurado, ¡claro!... ¿Sabes a lo que me refiero con 'engranajes cooperativos'? (26', n. 19).

En realidad, este personaje entendía, efectivamente, la importancia del trabajo colaborativo de las personas de la empresa, pero de un modo jerárquico y egoísta, sin dejar que cada uno de sus empleados sea él mismo y crezca y se desarrolle personal y profesionalmente. Este modo de ver la empresa está en las antípodas del planteamiento de Catmull:

Siempre he apoyado la política de contratar personas más inteligentes que yo. Los beneficios obvios de la gente excepcional es que innova, alcanza la excelencia y por lo general hace que tu empresa, y por extensión tú mismo, dé buena imagen. (Catmull, 2014: 41)

En el fondo, así es el único modo de dirigir una empresa donde la creatividad es el activo más importante, y donde los que dirigen no son directivos, sino creativos: “Nuestra filosofía consiste en: contratar a grandes creativos y apostar fuertemente por ellos. Les damos una enorme autonomía y apoyo; y les rodeamos de un ambiente en el que pueden recibir comentarios sinceros de cualquiera” (Catmull 2008: 10). Y, una vez dentro, estos son los principios fundamentales de funcionamiento (ibíd.):

1. *En Pixar, todo el mundo tiene la libertad de comunicarse con cualquiera.*
2. *Cualquiera debe tener la posibilidad de presentar sus ideas⁹².*
3. *No podemos olvidarnos de las innovaciones que se dan en el mundo académico.*

Esto implica entender el liderazgo según la definición que hacía Walt Disney, como “la capacidad de *establecer y manejar un ambiente creativo donde individuos y equipos estén automotivados* a lograr con éxito *metas a largo plazo* en un ambiente de *respeto y confianza mutuos*” (en Capodagli y Jackson, 2011: 38). El líder no es, por tanto, solo el que manda; es el que manda y arrastra. Pero arrastra porque hace crecer a los “mandados”, buscando lo mejor de cada uno y fomentando que se desarrolle para que sea aún mejor.

⁹² A veces, de este intercambio de ideas surgen algunos problemas que no se pueden solucionar si no hay cambio de rumbo. Así ocurrió, por ejemplo, con *Ratatouille*, que con el proyecto bastante avanzado, Brad Bird la cogió, apartando al que acabó saliendo como segundo director, Jan Pinkava; o proyectos que acaban descartándose, como *Newt*, porque alguien presentó una idea mejor: Pete Docter y su *Inside Out (Del Revés)* (cfr. Catmull, 2014b).

*Si intentas controlar el proceso demasiado, lo limitas. Yo tengo muy claro lo que quiero, pero no creo que cree un ambiente en el que la gente no pueda opinar y tener ideas, porque muchas veces la gente tiene ideas maravillosas que mejoran la película, y serías idiota si no las escucharas. (Brad Bird en *Ratatouille*, ext. “Exquisita comida y película”, 9,50’).*

Por ello es tan importante la comunicación interna de personas porque la película y el éxito —si es que lo hay— es fruto del esfuerzo de numerosas personas. “Cada película está hecha con decenas de miles de ideas, literalmente. Se encuentran en la forma de cada frase, en la interpretación de cada broma, en el diseño de los personajes, ambientes y fondos; en los ángulos de cámara, en los colores, la luz y el ritmo” (Catmull, 2008: 4). “Aquí no hay ciudadanos de segunda clase, y realmente esta ha sido la visión de Ed” (Steve Jobs en Paik, 2007: 295).

Por eso, en todo el proceso de producción de cada una de las películas hay momentos en que las distintas personas más o menos implicadas pueden dar su opinión al respecto.

Todos los comentarios parten de la pregunta: ‘¿Cómo podemos hacer esta película mejor y ayudar, así, a que el director triunfe’. Y esto, es realmente una locura, si conoces algo sobre cómo funciona Hollywood normalmente (...). Siempre hay alguien buscando ayudarte a que lo tuyo funcione. (Brenda Chapman en Paik, 2007: 296)

La filosofía que se maneja en este modo de trabajar es que venga de donde venga la idea, la mejor es la que triunfa. La creatividad, como dice De Leonardis (2008: 199), es tutelada y custodiada; “para ello, en Pixar reina una atmósfera de serena colaboración favorable al desarrollo del talento”. Por eso, Lasseter puede afirmar —y cualquiera de los otros directores diría lo mismo⁹³— que “de arriba a abajo, este estudio es sobre la gente” (en Paik, 2007: 296):

Yo soy bueno como director, solo gracias a la gente que me rodea. Me encanta ser inspirado por ellos, y ser capaz de inspirarles. No hay nada mejor que ser capaz de dar a alguien una idea que

⁹³ Pete Docter, en una entrevista sobre *Up*, reconocía: “Odiaba la sola idea de tener que enseñar esta película a John [Lasseter] o Andrew [Stanton], simplemente porque me gusta estar solo. Pero cada vez que se lo enseñaba, sus comentarios mejoraban mucho la película. Ellos son grandes directores, y en Pixar tenemos el principio de mostrar cada cuatro o cinco meses el trabajo de cada uno, para recibir el punto de vista de los demás. Son autores extraordinarios. Recibir sus comentarios es fantástico” (Moring, 2009, en Fumagalli, 2014: 378).

nunca habría pensado y que esta idea vuelve cientos de veces mejor de lo que tú mismo habías imaginado.

Como vemos, este trabajo colaborativo hace que cada uno de los empleados Pixar se sienta, en cierto modo, importante, y con ganas de seguir día a día en ella. Un ejemplo de esto es lo que ocurrió con *Toy Story 2*, cuando Disney, por su cuenta, mientras los otros trabajaban en *Bichos*, había empezado a escribirla, para sacar un producto de calidad inferior directamente al ámbito doméstico. Pixar quería que fuera para la gran pantalla pero, al ver lo que se había preparado, se dieron cuenta de que no era bueno y decidieron coger el proyecto para rehacerlo desde cero, aun sabiendo que quedaba poco para la fecha establecida por Disney para el estreno: ocho meses. “Fue un auténtico esprint —cuenta Catmull—; sobre el papel era imposible, pero lo hicimos” (Solomon, 2010: 13-14). El problema es que hubo que pedir un esfuerzo sobrehumano a todos los trabajadores⁹⁴.

Toy Story 2 fue un éxito extraordinario, pero tuvo costes elevados. La empresa se niega ahora a pedir nunca más un esfuerzo semejante a sus empleados. Cuando se pregunta si hay casos de adición al trabajo —el exceso de trabajo es muy común en las empresas creativas, americanas y europeas— la respuesta unánime de nuestros entrevistados es que Pixar invita a las personas a tener una vida equilibrada, y que normalmente se van a casa a las cinco o seis de la tarde. Puede ser que algún trabajador más joven y sin familia se quede un par de horas más, pero ni se le anima a hacerlo, ni está especialmente bien visto. (Fumagalli, 2014: 403-404)

Alguno podría alegar que esto es así por el éxito que tienen, pero, como también afirma Fumagalli, a raíz de este caso, más bien parece que sea “la filosofía de la empresa y su estilo de trabajo lo que hace que tenga tan buenos resultados” (ibíd.). El buen hacer de la empresa, se acaba transmitiendo en sus historias. Es lo que cuenta Holman (2015: 152), que, aun refiriéndose a los cortometrajes, se puede hacer extensivo en el resto de películas de la compañía:

Married Life crea una historia muy emocionante que hace que la audiencia salga del cine con una visión más optimista de la vida (...); muestra el ejemplo de una pareja que encuentra la verdadera felicidad juntos, a pesar de la tragedia. The Blue Umbrella nos lleva a una ciudad alegre en el

⁹⁴ Cuenta David Price que uno de los que estaba trabajando en *Toy Story 2*, a causa del estrés y del cansancio acumulado, en lugar de llevar a su hijo a la guardería, como había quedado con su mujer, se lo olvidó en el coche, en el soleado aparcamiento de la empresa. El niño se salvó por poco. “El incidente fue un indicador de que algunos estaban trabajando demasiado duro” (2009: 184).

ajeteo diario. Partly Cloudy muestra que todo el mundo merece ser amado y cómo la ayuda de un amigo puede superar cualquier situación (...). Luxo Jr. muestra la alegría del padre viendo explorar al hijo. Todas estas películas provienen del mismo estudio donde muchas mentes creativas trabajan en una misma misión. La cuestión es que lo más revolucionario de Pixar no son sus nuevas herramientas, sino que los fundadores fueron capaces de crear un entorno para esos hombres y mujeres donde poder trabajar libremente y expresarse. La marca Pixar no es tanto una mirada a una persona singular sino un estándar de excelencia definido a lo largo de los años en que se han ido refinando las técnicas de storytelling. Esta habilidad reside en el poder de estas técnicas para hacer un mundo un poco más mágico para sus audiencias, tanto como cuando John Lasseter dio vida a una lámpara.

4.3.4. La calidad como el *business plan*

Pixar es la gente. Un increíble grupo de gente que Ed, Steve y yo hemos tenido la suerte de liderar todos estos años. Y todos nosotros estamos convencidos de algo muy simple: la calidad es un gran plan de negocios. (John Lasseter en Hill, 2006)

Esta es la misión presente en las “mentes creativas”, como acabamos de ver que explicaba Holman: hacer películas de calidad. Y esta calidad es posible, como hemos visto, cuanto mayor sea el nivel de implicación de todos los que trabajan en ellas. El trabajo colaborativo, no persigue nada más que eso: llegar a hacer la película de la que uno pueda estar orgulloso. “Tenemos que hacer películas de las que nuestras familias estén orgullosas para el resto de sus vidas” (John Lasseter en Paik, 2007: 297)⁹⁵.

Volviendo a la “crisis de *Toy Story 2*”, cuenta Ed Catmull que esta fue la gran lección que aprendieron:

Toy Story 2 nos ha enseñado que cada película que producimos debe tener un alto nivel de calidad. Todos nuestros trabajadores de esa época hicieron grandes sacrificios personales para acabarla de la mejor forma. Detuvimos las demás producciones, pedimos a nuestros equipos que siguieran

⁹⁵ En otro momento, asegura Lasseter: “Son películas no hechas solo por una persona, sino por cada uno de los que en ellas trabajan juntos. Lo principal en Pixar no es de quién es esa idea o esa otra: eso no es lo más importante; lo importante es que hagamos la mejor película de que seamos capaces. Así que construimos sobre la base de muchas ideas que vamos puliendo y de todo eso surge algo mucho mayor, gracias a la colaboración. (en French, 1998)

unos horarios de trabajo casi inhumanos, y bastantes se pusieron enfermos por estrés. A costa de esos sufrimientos y sacrificios personales, hemos rechazado la mediocridad, y hemos proclamado, como comunidad, que es inaceptable producir películas buenas y otras mediocres. Como resultado, Toy Story 2 ha quedado impresa en el ADN de nuestra cultura, de modo que cualquier cosa que hagamos tiene que ser excelente. Este principio supera el campo de las películas, y se extiende a la realización de DVD y extras, a los juguetes y demás productos asociados a nuestros personajes (...). ¿Cuántos directivos comprenden la importancia de crear un ambiente de apoyo a las personas de gran talento, que les estimule para ayudarse mutuamente, haciendo que el equipo sea mayor que cada parte? (Catmull, 2008: 6).

En breves puntos, Catmull resume así cómo tiene que ser una empresa que busque liderar equipos creativos, con el objetivo de buscar lo mejor y que recoge, también, lo que veíamos en los apartados anteriores (2008: 1):

1. *Da a tus creativos el control de cada una de las fases de desarrollo de la idea.*
2. *Crea una cultura de compañerismo entre colegas: el trabajo diario incompleto es mostrado al equipo completo.*
3. *Es muy importante la comunicación sincera entre equipos y departamentos⁹⁶.*
4. *Asegúrate de que haya un entorno de aprendizaje⁹⁷.*
5. *Aprende de los errores.*

Todo esto implica, entre otras cosas, tener metas a largo plazo. Todo lo contrario del planteamiento de Michael Eisner, cuando quiso sacar sí o sí *Toy Story 2*, o cuando despidieron a Lasseter porque lo que proponía no implicaba abaratamiento de los costes, ni rapidez en los procesos.

Si te focalizas en el box office, puedes llegar a obtener resultados que no te gusten. Si llegas a obtener el beneficio mayor de toda la historia del cine, podrías preguntarte: '¿Por qué no he conseguido

⁹⁶ “Todo el mundo, en Pixar, tiene la oportunidad de aportar ideas, y para ello tenemos una junta periódica de revisión de ideas. Por ello, una de las cosas que quiero hacer es tratar de dar a la gente que trabaja en Pixar la oportunidad de realizar cortometrajes. Como en los ochenta, los cortometrajes nos ayudaron a investigar, pero también me dio la oportunidad de desarrollar mi modo de contar historias y mis capacidades para dirigir una película” (John Lasseter en French, 1998).

⁹⁷ “Estas películas implican mucho tiempo y a menudo la gente me pregunta: ‘¿Cómo puedes estar en algo creativo tantos años y aún seguir ahí?’, pero yo sé que cada día llegaré a Pixar, y voy a réirme por lo menos una vez tan fuerte como pueda. Cada día sé que veré algo que nunca he visto antes en mi vida. Por esto, cada día voy a mi trabajo con las ganas de descubrir qué me deparará ese día” (John Lasseter en Paik, 2007: 298).

diez dólares más?'. Desde mi punto de vista es más gratificante hacer algo que tú quieres hacer, y de modo que sea rentable para que pueda hacer otra y pueda recompensar a los que tomaron el riesgo conmigo. (Brad Bird, en Paik, 2007: 297)

Tener la mente focalizada en el largo plazo, implica tomar decisiones serenamente, como la que tuvo que tomar Lasseter ante el “robo” de la idea de *Bichos*, que desembocó en *Hormiga*: Dreamworks iba a sacar un mes antes esta película basada en la misma fábula⁹⁸, pero John Lasseter decidió no acelerar el proceso, sino seguir apostando por los tiempos previstos y asegurar un buen producto.

Claramente, él nos robó la idea. Pero no nos preocupamos demasiado. Lo hemos puesto como una cosa más, porque somos conscientes de que siempre tendremos competidores, independientemente de cuando salga nuestra película. Por eso, nosotros solo queremos hacer la mejor película, y siempre digo que la mejor película es la que va a ganar. Y si tú haces realmente un buen trabajo, y te concentras en contar una buena historia, con grandes personajes, éstos se vuelven eternos (...). Dedicamos cuatro años para cada una de estas películas, y esto conlleva un esfuerzo enorme y energía creativa y una de las principales prioridades que tengo es que todos los que trabajan en ella, son los que de verdad trabajan estas películas, sientan que vale la pena trabajar a tan largo plazo, de modo que siempre podrán decir con orgullo: “Yo trabajé en Toy Story”. (John Lasseter en French, 1998).

Finalmente otra de las consecuencias que tiene este plan de negocio —aunque también sea la causa principal del mismo— es la conciencia de tener una responsabilidad a la hora de hacer estas películas.

Tengo una responsabilidad tremenda en lo que hago. Soy plenamente consciente de cómo podemos afectar a la gente. Creo que los cineastas deben tomar esta responsabilidad muy en serio y pienso que hay mucha irresponsabilidad en las películas, especialmente en aquellas que, teóricamente, son

⁹⁸ En 1994, Jeffrey Katzenberg, uno de los responsables de la alianza Disney-Pixar, dejó la empresa por desacuerdos con Eisner. En octubre de ese año fundó, con Steven Spielberg y David Geffen, Dreamworks SKG., que buscaba ser clara competidora de Pixar. Lasseter había tenido muy buena relación con Katzenberg. Entonces ya estaba trabajando en *Bichos*, cuando, en octubre de 1995, explicó al nuevo directivo de Dreamworks lo que estaba haciendo, con mucho detalle. Poco después, Dreamworks anunció la fecha de estreno de su primera película de animación, octubre de 1998, *Hormiga*. Eso supuso la ruptura drástica Lasseter-Katzenberg. Dreamworks “intentó” apaciguar las aguas, pidiendo a su competidora que cambiara la fecha de estreno de *Bichos*, que coincidía con su apuesta *El Príncipe de Egipto*. Pixar no accedió al chantaje. *Bichos* obtuvo tres veces más ingresos de la taquilla mundial que *Hormiga* (Price, 2009: 169-174; Isaacson, 2011: 535-540).

para niños. Yo tengo cinco hijos y cada película que hago quiero ser capaz de ir a verla con mi hijo adolescente, y que él querrá verla con sus amigos. E, igualmente, me quiero sentir bien llevando a mi hijo de tres años. Le asustará un poco más, pero es lo que hace cada buena película de Disney. Pero hay humor, hay corazón, te ríes, lloras... Pero, a la vez, creo que se puede hacer una película para la familia que no es solo para niños (...) Además quiero que el público no se sienta engañado. Cuando van a ver la película, le están dando 90 minutos de su vida, y quiero que piensen: "Valió la pena". (ibíd.)⁹⁹

Hasta aquí hemos hecho un repaso de cómo se fraguó Pixar, cómo nació y cómo creció, y nos hemos adentrado un poco en cuál es su forma de funcionar. Por un lado, lo más destacable es tanto el gran avance tecnológico que ha supuesto y, por lo tanto, lo revolucionario que ha sido en el mundo cinematográfico¹⁰⁰, como su filosofía empresarial, muy alejada de los estándares cinematográficos de Hollywood. Que la calidad sea el *business plan* significa, entre otras cosas, como hemos visto, que es primordial el factor humano: el estudio está basado en las personas y el hecho de que cada artista o técnico pueda aportar su

⁹⁹ En otras palabras, es lo que dice el productor ejecutivo David Puttnam: "Recuerdo haber visto *Un hombre para la eternidad* cientos de veces, no por sus cualidades fílmicas, que las tiene, sino por el efecto que producía en mí: el hecho de permitirme esa enorme presunción de salir del cine pensando: 'Sí, yo también hubiera dejado que me cortaran la cabeza para salvaguardar un principio'. Sabía de sobra que no era así, y probablemente nunca encontraría a nadie que lo hiciera, pero el cine me permitió ese sentimiento; me permitió que, por un momento, sintiera que todo lo decente que había en mí se había puesto en pie. Esto es lo que el cine puede conseguir" (en Pardo, 1998: 75)

¹⁰⁰ Ya hemos visto que Steve Jobs hablaba de lo que supuso la unión de tecnología y creatividad, pero es que, además, *Toy Story*, marcó un antes y un después en el cine, como ya lo hizo en su momento Walt Disney: "Como *Blanca Nieves y los Siete Enanitos* (...), *Toy Story* demostró el poder de un nuevo medio, tanto como una forma de arte, como entretenimiento popular. El primer largometraje hecho con animación por ordenador, *Toy Story*, representa un alejamiento audaz de los anuncios, logos de televisión y efectos especiales, que, hasta el momento, eran los únicos en usar CG [*computer graphics*]" (Solomon, 2010: 12).

grano de arena a cada uno de los proyectos marca la diferencia. Y, como decía, este modo de trabajar, se manifiesta en las historias que nos cuentan¹⁰¹.

En casi todas nuestras películas hay un momento de clímax dramático que funciona a modo de metáfora de nuestra forma de entender le cine: la unión de fuerzas contra la amenaza externa.
(Brad Bird en Salvá, 2007: 79).

Por ello, es normal que nociones como solidaridad y amistad, “tan características del ambiente que reina en las instalaciones de Emeryville, sea uno de los aspectos más recurrentes en la filmografía del estudio” (Pérez Guerrero, 2013: 216). Así, por ejemplo, la familia, tan importante para ellos en la realidad, está también muy presente en muchas de sus películas; la amistad y agradecimiento hacia otras personas se manifiesta en homenajes como el de Ollie Johnston y Frank Thomas, dos de los “nueve ancianos de Disney”, que tienen una aparición estelar en *Los Increíbles* (94’, n. 56), o el de Glen McQueen, uno de los animadores fallecido de cáncer en 2002, a quien le dedican *Buscando a Nemo* y de quien toma su nombre el protagonista de *Cars*, o los de Joe Grant, Joe Ranft o el mismísimo Steve Jobs, a quienes homenajean, en *Up*, *Cars* y *Brave*, respectivamente; la honestidad consigo mismos y con los demás, a la hora de ayudar y de reconocer los errores, son otros aspectos que se aprecian, igualmente en la mayoría de sus películas; etc. (cfr. Pérez Guerrero, 2013: 2015-223).

Por tanto, lo que vemos es que no resulta baladí hacer un estudio concretamente de la amistad en las películas de Pixar, a partir de un modelo tan universal como el de Aristóteles. Es a lo que nos disponemos a hacer en los siguientes capítulos.

¹⁰¹ En todo lo que vemos, “hay una realidad incuestionable: que una sólida cultura empresarial es clave para el logro de objetivos, y una filosofía creativa basada en las personas potencia el impacto social y económico de esta compañía” (Pérez Guerrero, 2013: 223).

5.

Las películas de Pixar

Analizar la amistad en las películas de Pixar, a partir de las características estudiadas sobre la misma en la *Ética a Nicómaco* es hacer un análisis de más a menos. Así, la amistad como virtud o acompañada de ella abarca muchos más aspectos de la historia y de los personajes que la necesidad de la amistad, la importancia de la igualdad, la reciprocidad o el tiempo y la convivencia. Por ello, no es de extrañar, pues, que el estudio de cada una de las características sea más amplio en las primeras que en las últimas de ellas.

Desde su primer largometraje, hasta hoy, Pixar ha producido diecisiete películas, a saber: *Toy Story* (1995), *Bichos* (1998), *Toy Story 2* (1999), *Monstruos S.A.* (2001), *Buscando a Nemo* (2003), *Los Increíbles* (2004), *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007), *Wall·E* (2008), *Up* (2009), *Toy Story 3* (2010), *Cars 2* (2011), *Brave* (2012), *Monsters University* (2013), *Del Revés* (2015), *El viaje de Arlo* (2015) y *Buscando a Dory* (2016). Todas ellas, menos *Wall·E*, *Cars 2* y *Brave*, tratan específicamente la amistad desde distintos puntos de vista, de modo más o menos directo y según un tipo de relaciones u otras. Además, como bien ha estudiado Porto Pedrosa (2014), la saga de *Toy Story* —por lo que veremos, la película más paradigmática de Pixar— es la que con mayor profundidad habla de esta virtud¹⁰². El estudio que aquí voy a trabajar es sobre estas catorce películas, excluyendo, por tanto, las mencionadas *Wall·E*, *Cars 2* y *Brave*. Como es lógico, por tratarse de tres partes, las de *Toy Story* van a ocupar gran parte del trabajo.

¹⁰² “En la saga de *Toy Story* (1995, 1999 y 2010) hemos constatado cómo la amistad es una parte intrínseca en esta historia y, además, sufre una evolución constante (tanto cuantitativamente por el incremento de actos de amistad recogidos en las tablas de análisis como por ser un asunto de fondo relevante en la trama) desde el estreno de la primera parte hasta la última, 15 años después” (Porto Pedrosa, 2014: 227).

Por otro lado, al hacer este estudio, nos ha parecido interesante agrupar las películas. Ello responde, no solo a una cuestión de eficiencia analítica, sino también a que se pretenden estudiar por tipos de amistad o aspectos concretos de la misma. Porque, como hemos visto que dice Aristóteles, existen amistades más perfectas que otras o, sencillamente, distintas (cfr. 1157a, 18-22): no es lo mismo, por ejemplo, la amistad entre hermanos e hijos y padres (*Los Increíbles*) o la amistad entre dos personajes totalmente distintos pero que no tienen más remedio que convivir para sobrevivir (*Toy Story*, *Buscando a Nemo*).

Veamos, pues, cuál es la línea argumental de cada una de las películas producidas por la compañía del flexo (en orden cronológico) para, después, proponer unas agrupaciones sobre las cuales se va a realizar el presente estudio.

5.1. Línea argumental de las películas de Pixar¹⁰³

Toy Story (1995). En el mundo de *Toy Story*, los juguetes cobran vida propia cuando no hay humanos con ellos. El sheriff Woody es el juguete favorito de Andy y, como tal, el líder de todos los demás. Su ascendencia sobre los demás juguetes se pone a prueba con la llegada de Buzz Lightyear, un muñeco astronauta que destila atractivo y modernidad y se cree realmente un guardián espacial. Corroído por la envidia, Woody provoca un accidente que hace que los dos acaben en el cuarto del vecino Sid, un niño que tortura a los juguetes. El único modo de escapar y volver con Andy y ser aceptado de nuevo por los demás, es con el astronauta. La aventura les hace amigos y, juntos, consiguen volver al lado de su niño, a punto de mudarse de casa con su familia.

Bichos (1998). En Isla Hormiga, sus habitantes trabajan denodadamente para recoger comida para ellas y para los malvados saltamontes, que todos los años van a pasar cuentas de su trabajo. Flik es una joven hormiga macho que tiene muchas ideas para ayudar a la colonia; pero siempre acaba metiendo la pata. En una de estas, provoca que se pierda toda la comida almacenada para los saltamontes y estos les dan un ultimátum imposible de cum-

¹⁰³ Así se define en Sánchez-Escalonilla (2003) “story line” o “línea argumental”: “Párrafo que sintetiza en pocas líneas el argumento del guion, según la división clásica de la acción en planteamiento, nudo y desenlace. La *story line* constituye una herramienta dramática esencial en el *organigrama de la idea*, primera etapa del desarrollo del guion. Una *story line* correctamente redactada responde a cuatro preguntas muy simples: ¿Quién es el protagonista?, ¿qué busca?, ¿qué problemas encuentra en su búsqueda?, ¿cómo termina la historia?”.

plir. Flik se ofrece para buscar unos guerreros que les ayuden a vencer los saltamontes. Los consigue, pero, en realidad, resultan ser unos bichos circenses. Al final, no obstante, gracias al ingenio de Flik y los fuertes lazos de amistad que se crea entre ellos, las hormigas consiguen salirse con la suya y salvar la colonia de las garras de los saltamontes.

Toy Story 2 (1999). Accidentalmente, mientras Andy está de campamento, Woody acaba en un mercadillo de cosas usadas. Vaga por ahí Al, gerente de una tienda de juguetes, que busca a la desesperada un ejemplar de sheriff Woddy y, al encontrarlo, lo roba, ante la mirada atónita de los demás juguetes, que lo ven desde la ventana del cuarto de Andy. Éstos, guiados por Buzz, descubren quién es ese hombre y salen en rescate de su amigo. Mientras, Woody descubre que es de un valor incalculable como pieza de museo, porque forma parte de un antiguo “rodeo” muy querido, junto con la vaquera Jessie, el caballo Perdigón y el minero Pete. Al los quiere vender a un museo de Japón: le darán mucho dinero, pero si está el grupo entero. Aunque, al principio, a Woody le atrae la idea de ser tan querido, acaba recapacitando y, gracias a los demás, consigue volver, y con nuevos amigos.

Monstruos S.A. (2001). Monstruos S.A. es la compañía que da energía a Monstrópolis, un mundo paralelo al de los humanos. A través de puertas, sus empleados entran en las habitaciones de niños para asustarles: a mayor grito, más energía. Sulley es el mejor asustador de niños y Mike Wazowski, su gran amigo y compañero de fatigas. Ahora bien, ser asustador no es tarea sencilla: nunca un monstruo puede tocar nada de los humanos, porque puede ser extremadamente tóxico. Accidentalmente, Boo, la niña de uno de los cuartos, entra en el mundo de los monstruos, cuando Sulley estaba por ahí. Él y Mike intentan devolverla a su cuarto, pero mientras se encariñan de la niña, descubren que los humanos en realidad no son tóxicos y que en la empresa hay algunos —entre ellos, el gerente— que juegan muy sucio para ganar mucho dinero. Los dos amigos tendrán que desmontarlo todo juntos.

Buscando a Nemo (2003). Por el ataque de una barracuda, el pez payaso Marlin pierde a su mujer y a sus tropecientos futuros hijos: menos uno, al que llama Nemo y al que queda una secuela del ataque: una aleta más pequeña y algo temblorosa. Desde entonces, el padre se ha vuelto muy sobreprotector. Tanto es así que, en un intento de Nemo de demostrar que puede moverse sin su ayuda, es pescado por unos submarinistas y llevado hasta la pecera de un dentista, en Sidney. Marlin, a pesar del miedo que tiene al océano, recorre kilómetros de agua para buscarle. Dory, *una simpática y cariñosa* pez que padece pérdidas de

memoria a corto plazo, le acompaña en su viaje y le ayuda a alcanzar su objetivo, no sin antes conocer las profundidades del océano, enfrentarse a tiburones, ballenas y todo tipo de peligros. A pesar de lo muy distintos que son, acaban convirtiéndose en grandes amigos, uno necesitado de la otra y viceversa.

Los Increíbles (2004). Sr. y Sra. Parr (Bob y Helen), en realidad son Mr. Increíble y Elastic Girl. Están casados y tienen tres hijos, pero hace un tiempo que viven a escondidas, como gente normal, debido a denuncias de damnificados por daños colaterales —consecuencias de sus actos de salvación—, o de personas que no querían ser salvadas. Gracias al “plan de reubicación”, el gobierno ha prometido darles una nueva identidad, bajo la promesa de no volver a actuar como superhéroes. Así las cosas, Bob no es feliz, desea volver a sus andadas —de hecho, a veces se escapa con su amigo Frozono—, y un mensaje misterioso que recibe le llevará a ello. Pronto descubre que es una trampa de Síndrome, un antiguo fan frustrado de Mr. Increíble, que, por envidia, busca a todos los superhéroes para acabar con ellos y mostrarse él como salvador del mundo. Helen —que sospecha de si su marido la está engañando— y sus dos hijos mayores salen en rescate del marido y padre. A su vuelta a casa, Síndrome ha raptado al pequeño el cual, no saben muy bien cómo —creen que es el único *normal* de la familia—, consigue escaparse sano y salvo.

Cars (2006). Rayo McQueen es un egoísta y engraido joven coche de carreras que está a punto de ganar la Copa Pistón. De camino a la última carrera de desempate, sufre un accidente y acaba en un pequeño pueblo perdido de la Ruta 66, Radiator Spring. Ahí, se da cuenta de que la vida es mucho más que ser el número uno y hace grandes amigos, entre otros, la destartalada grúa Mate y la Porsche Sally Carrera, de quien se enamora. También conoce a Doc Hudson, el otrora tricampeón de la Copa Pistón, gracias al cual aprende algunos trucos. Descubierta su paradero, por los medios de comunicación, McQueen vuelve a su hábitat normal. En la carrera de desempate, se detiene justo antes de llegar a la meta, para salvar la integridad del veterano “El Rey”, destrozado por una trampa que ha hecho el otro contrincante, que acaba ganando. McQueen se convierte en el vencedor moral de la carrera.

Ratatouille (2007). Rémy es una rata que tiene un don muy especial para la cocina, pero es incomprendido por su padre Django y su hermano Emile, con quienes vive y una inmensa colonia de ratas. Expulsados accidentalmente de su casa, acaban en las cloacas de

París y Rémy llega al restaurante del fallecido gran cocinero Gusteau, cuyo libro *Cualquiera puede cocinar* inspira a la rata. Ahí se hace amigo de Linguini, con quien cocina: él, dirigiendo al chico, escondido en la cabeza, bajo el gorro de cocina y tirándole de los pelos cual marioneta. Pero Skinner, el actual jefe del restaurante, sospecha que hay algo raro, mientras conspira para convertir el negocio en un restaurante de comida rápida. Los protagonistas descubren sus planes y, al enterarse de que Linguini es el heredero biológico de Gusteau, se hacen con el restaurante. No lo tienen fácil porque tienen que luchar contra el inspector de sanidad que ficha Skinner y el mordaz crítico culinario Anton Ego.

WALL·E (2008). Han pasado setecientos años desde que los hombres abandonaron la Tierra, dejando unos robots —los WALL·E— para que se encargaran de limpiar el planeta. Una vez terminada su misión, los humanos podrían volver. Pero el plan no ha salido como se esperaba y solo un WALL·E se ha quedado recogiendo y empaquetando basura sin parar. Un día la robot EVA es enviada desde Axiom a la Tierra, para investigar si hay nuevos indicios de vida. WALL·E se enamora de ella y, entre las cosas que le enseña, hay una planta. Cuando la ve, EVA la escanea, se la mete en su interior, y se queda en *standby*, hasta que viene a buscarla una nave, a la que WALL·E se engancha en el último instante. La nave llega a Axiom, donde viven los humanos, prácticamente *desosificados*, por la falta de ejercicio. A la llegada de EVA con una planta, se deben activar los protocolos de vuelta. No obstante, Auto, quien realmente domina la nave, lo intenta impedir. Pero acaba imponiéndose el capitán y consiguen regresar.

Up (2009). Carl Fredricksen es un tímido niño apasionado de las aventuras del famoso explorador Charles F. Muntz. Lo mismo que su amiga, la enérgica Ellie. Los dos acaban casándose y se prometen que un día irán a las Cataratas Paraíso, el lugar de exploración de Muntz. Con el tiempo, los ahorros que tienen para tal fin, van ocupando un segundo lugar y los dos envejecen muy felices. Hasta que ella enferma y muere. Carl se ha vuelto un viejo gruñón y el día que iban a llevárselo para ingresarlo en una residencia de ancianos, decide salir volando con toda la casa, sostenida por miles de globos de helio atados a través de la chimenea. Lo que no sabía es que en el porche está Russell, un niño de 8 años que sueña con ser *scout*: Carl no tiene más opción que contar con él. Ahí conocen al mismísimo Muntz pero se dan cuenta de que ahora es malvado y es capaz de, incluso, matar, para conseguir su propósito. Tienen que escapar, y Carl aprende que la mayor aventura es la que ya ha pasado con su esposa y que ahora tiene con Russell. En la amistad mutua, uno descubre al padre que le falta, y otro, al hijo que no pudo tener.

Toy Story 3 (2010). Andy se va a la universidad. En su cuarto apenas quedan juguetes y, por una confusión, acaban en la caja de donaciones para la guardería Sunnyside. Ahí son muy bien recibidos por Lotso y sus amigos. Pero Woody insiste en que su deber es estar con Andy. Como no le hacen caso, el vaquero decide irse igualmente. Consigue salir, no sin dificultades, aunque acaba en casa de la niña Bonnie, donde otros juguetes le explican que Sunnyside es un lugar terrorífico, dominado dictatorialmente por Lotso. Entonces, Woody vuelve a la guardería, traza un complejo plan de evacuación con los demás —que mientras tanto han podido comprobar la verdad— y se escapan; pero son descubiertos justo al final. Accidentalmente acaban todos —también Lotso— en un camión de la basura y, de ahí, a un vertedero. Son casi incinerados, pero les acaban salvando los “alienígenas” con un gran “gancho”. Regresan a casa justo a tiempo, antes de que Andy se vaya. En un último acto de generosidad de Woody, hace que Andy done sus juguetes a Bonnie; también a Woody mismo.

Cars 2 (2011). McQueen, con su inseparable amigo Mate, como jefe de equipo, corre el Grand Prix Mundial, una serie de carreras por todo el mundo, organizado por un antiguo magnate del petróleo que supuestamente se convirtió en vehículo eléctrico. Mientras las carreras se están sucediendo, Mate se ve involucrado en una historia de espías, que investigan la causa de una serie de asesinatos sucedidos de modos muy misteriosos. Al principio, Mate no es consciente de todo esto, pero llega un momento en que se lo explican y se entera de que el próximo a morir va a ser su amigo McQueen. Mientras intenta impedirlo y avanzando la investigación, Mate al final da la clave de las pistas y descubre que el asesino era el propio organizador del Grand Prix Mundial, que sacaba un gran beneficio económico con lo que tramaba.

Brave (2012). Mérida es una chica muy diestra con el arco, rebelde, indómita y con ganas de hacer muchas cosas y ver mundo. Pero es princesa en Escocia y todo eso no le está permitido: las princesas no son guerreras, sino simplemente princesas. Su madre, la reina Elinor lo tiene muy claro y la educa para ello y, cuando le llega la edad, Mérida debe casarse, porque lo dice la tradición, con uno de los primogénitos de los otros tres clanes, pero no está dispuesta a ello. Se enfada con su madre y acude a una bruja pidiéndole un conjuro que la haga cambiar. El problema es que no es consciente de las consecuencias, y la reina se convierte en un inmenso oso. Ante el peligro de que acabe convirtiéndose en un oso de verdad, y que su mismo padre, el rey Fergus, lo acabe matando, Mérida tiene que

buscar la manera de liberarla de este conjuro: tiene dos días para hacerlo y descubrir que se trata de reparar el vínculo que rompió el orgullo: es decir, el amor de una para la otra.

Monsters University (2013). Uno de los grandes sueños del pequeño Mike Wazowski es ser un asustador; pero redondo y gracioso, no asustaría ni a una mosca. Sin embargo, no está dispuesto a aceptarlo e ingresa en la Escuela de Sustos de Monsters University. Ahí conoce a James P. Sullivan (Sulley), con quien, a pesar de que al principio se llevan a matar, acabarán siendo grandes amigos. De hecho, durante una pelea “dialectal” entre los dos, rompen algo muypreciado por la decana de la Escuela y son expulsados, a no ser que ganen los *sustijuegos*. Los dos no tienen más remedio que ir en el mismo equipo. Las ganan, pero Mike descubre que ha sido gracias a una artimaña de Sulley para hacer ver que su amigo es un gran asustador. Mike no lo acepta: quiere demostrar que puede valerse por sí mismo, y decide usar una puerta real con la que entra al mundo de los humanos. Es la puerta de un campamento con muchos niños, que no se asustan. Sulley entra, también, para rescatarle y, al final, el único modo de volver es con un grito de humanos como nunca se ha oído en Monstruópolis. Lo consiguen, pero los dos son expulsados —esta vez sí—, aunque con los mejores deseos de la decana, totalmente sorprendida por su hazaña. Encuentran un trabajo como carteros en Monstruos S.A.

Del Revés (2015). Riley es una niña de Minnesota en cuya mente habitan cinco emociones —Alegría, Tristeza, Miedo, Ira y Asco—, en una especie de “cuartel general”, que forman un equipo que reacciona y actúa ante los distintos acontecimientos que se dan en la vida de Riley. Alegría es la que tiene el control. Pero todo cambia cuando sus padres se mudan a San Francisco. La niña se va mostrando cada vez más inestable y, en su mente, Tristeza, sin que ella tampoco sepa muy bien por qué, va tomando mayor protagonismo, hasta el punto de provocar que uno de los llamados “recuerdos esenciales” pase a ser triste. Queriéndolo evitar, Alegría intenta eliminarlo, pero Tristeza se lo impide. Discuten y, accidentalmente, son expulsadas del “cuartel general”. Mientras intentan volver, Riley está cada vez más inestable anímicamente. Al final, las dos tienen que volver juntas y Alegría se da cuenta de que lo mejor es la combinación de todas las emociones juntas.

El viaje de Arlo (2015). Arlo es un *apatosaurus*, el pequeño de tres hermanos y el más miedoso. Viven con sus padres en una granja donde se dedican a plantar maíz, en un supuesto mundo, en el que el meteorito que hizo desaparecer a los dinosaurios, en realidad pasó de largo. Para que supere el miedo, su padre le encomienda la misión de acabar con la

criatura que cada día roba en su silo, pero el día que aparece, le da pena, y lo libera de la trampa. Entonces, su padre le acompaña a perseguirlo, siguiendo las huellas, que bordean el río. Pero llueve tanto, que el cauce sube y viene una fuerte riada que se lleva al padre y muere. Ya en casa, Arlo vuelve a ver a esa criatura y, persiguiéndole, cae en el río, que se lo lleva: empieza un viaje de retorno a casa, durante el cual conoce nuevas criaturas, se hace amigo de Spot —la criatura que antes perseguía: un pequeño humano cavernícola— y supera el miedo. Al final, Arlo reencuentra a su familia, y Spot a unos padres humanos.

Buscando a Dory (2016). Un año después de lo ocurrido en la primera parte, Dory vive en el arrecife, con Marlin y Nemo. Sus problemas de pérdida de memoria a corto plazo hacen que de vez en cuando recuerde cosas puntuales del pasado. En uno de estos recuerdos, le vienen en la cabeza sus padres y un lugar en California que desconoce. Ni corta, ni perezosa, decide embarcarse en la aventura de ir a buscar a su familia, y le acompañan los dos peces payaso. Así, siguiendo este mínimo recuerdo, llegan al Instituto de Biología Marina de California, donde nació Dory. Ahí, nuevos amigos le ayudan a buscar a sus padres, los cuales, en realidad, cuando se perdió Dory decidieron salirse del Instituto y esperar a su hija fuera. Finalmente, después de pasar las mil y una aventuras —incluso haber conducido un camión inmenso—, se reencuentran.

5.2. Clasificación por grupos

Como decía más arriba, y se puede vislumbrar de las líneas argumentales ofrecidas, *WALL·E* y *Brave* son las dos películas de Pixar que menos tratan el tema de la amistad. Tampoco *Cars 2* lo tiene como un tema nuclear ya que se trata, como hemos visto, más una película de espías al estilo James Bond, donde la acción está por encima de las relaciones entre los personajes. Estas tres películas, por tanto, no van a formar parte del presente estudio. Además, también voy a dejar a parte *El viaje de Arlo*. En ésta, Pixar sí trata la amistad, pero de un modo más superficial: es una historia de amistad entre dos personajes, pero en la que prácticamente solo evoluciona uno de ellos, Arlo.

Por ello, voy a obviar estas cuatro películas, aunque puede ser que mencione alguna escena puntual porque, al fin y al cabo, la amistad está presente de algún modo aunque, repito, no es lo principal. En todas las demás, el tema de estudio que aquí nos atañe es fun-

damental en la línea argumental de la historia, tratado, como veíamos, desde puntos de vista distintos.

Dicho esto veamos cuál es la clasificación que propongo para el análisis y veamos, después, el porqué de cada uno de estos grupos:

Amistad y liderazgo	<i>Toy Story</i> – 1995 <i>Toy Story 2</i> – 1999 <i>Toy Story 3</i> – 2010
Amistad y superación personal	<i>Bichos</i> – 1998 <i>Cars</i> – 2006 <i>Ratatouille</i> – 2007
Amistad e itinerario vital	<i>Monstruos S.A.</i> – 2001 <i>Monstruos University</i> – 2013 <i>Buscando a Nemo</i> – 2003 <i>Buscando a Dory</i> – 2016
Amistad y familia	<i>Los Increíbles</i> – 2004 <i>Up</i> – 2009 <i>Inside Out</i> – 2015

5.2.1. Amistad y liderazgo.

Entiendo “liderazgo” como autoridad orientada al bien común. En la primera parte de este estudio hemos visto que Aristóteles considera al hombre *sabio* como el que conoce las virtudes y busca ser virtuoso, pero que, además, busca, “mediante su cuidado, hacer mejores a otros, sean muchos o sean pocos [y por ello] ha de procurar hacerse legislador” (EN 1180b, 24-26). Según el estagirita,

el hombre virtuoso será el hombre ‘por excelencia’ pues desarrollará lo más auténticamente humano y encontrará así la felicidad. En un segundo momento, Aristóteles llega todavía más lejos y demuestra cómo en su búsqueda de la felicidad, el hombre no puede aspirar sólo a su bien personal puesto que es un ser social (Tintoré, 2003: 216).

Aristóteles no habla propiamente de liderazgo, pero sí de la situación ideal en la organización de las ciudades, en la que se habla de política —lo hemos visto— como servi-

cio¹⁰⁴: “El buen político será aquel que intente conseguir la felicidad plena de los ciudadanos de la polis en el sentido en que Aristóteles entiende el término ‘felicidad’” (ibíd.).

No estamos hablando, por tanto, de solo un poder para llevar adelante una empresa —algo inmaterial—, sino de un liderazgo que guía a una serie de personas —a los empleados, en el caso de una empresa— hacia un mismo objetivo, favoreciendo la amistad entre ellos e, igualmente, una cierta amistad con el superior, que genera confianza y lealtad. De este modo, el líder sabe crear un equipo de trabajo:

Aprendí con los años que, cuando cuentas con gente muy buena, no necesitas estar siempre encima de ellos —explicó Jobs—. Si esperas que hagan grandes cosas, puedes conseguir que hagan grandes cosas (Isaacson, 2011).

La amistad tiene una importancia vital para el buen líder, y lo apreciamos muy bien en la figura de Woody, principalmente, y de Buzz, de modo secundario. Concretamente, creo justificado agrupar las películas de *Toy Story* bajo el paraguas “liderazgo y amistad” por los siguientes aspectos:

- Hay un personaje (Woody) que ejerce de líder sobre otros.
- Del ejercicio de la virtud depende que este personaje sea más o menos líder para los demás. Por ejemplo, cuando Woody causa el accidente por el cual Buzz cae por la ventana (por envidia, celos, miedo a perder el favor de Andy, etc.), pierde la autoridad propia del liderato y solo lo puede recuperar volviendo con el astronauta sano y salvo. Par ello, entre otras cosas, tiene que intentar que Buzz se dé cuenta de lo que realmente es.
- Las referencias a la llamada a la responsabilidad —y los intentos del líder para que se sigan— son constantes.
- Una de las características esenciales del buen líder es su generosidad: Woody realiza unos cuantos actos que implican esta virtud, especialmente el último, al final de *Toy Story 3*, cuando el vaquero entiende que tiene que quedarse con sus

¹⁰⁴ Lo explica muy bien Tintoré en el artículo citado, donde explica que “líder” es una palabra más bien moderna y viene del inglés “leader”, “como forma derivada de la raíz *leden*, que se define como ‘viajar’, ‘guiar’, o ‘mostrar camino’”, y que la primera vez que se tiene constancia de ella es entorno al 1300. “Aunque utilizando otras denominaciones, los grandes filósofos de la antigüedad reflexionaron sobre la organización ideal de la polis pero también sobre aquellos que debían dirigirla, convencidos de que gobernar era una de las más nobles actividades humanas” (2003: 211).

amigos, para ayudarles a ser juguetes de otro niño (en este caso, la niña Bonnie).

- Hay trabajo en equipo, dirigido por un líder (Woody y Buzz).
- El líder, en definitiva, se gana su liderazgo “a pulso”. Woody se convierte el líder indiscutible de los demás juguetes y tiene una evolución clara desde la primera película hasta la tercera.

Woody es el líder —decimos— de los juguetes de Andy. Por ello, tiene autoridad y organiza el día a día de la habitación¹⁰⁵. No obstante, esta estructura cae en pedazos cuando, comido por los celos y la envidia, ante la posibilidad de ser substituido por el nuevo juguete de Andy, Woody intenta deshacerse de Buzz. Entonces, tiene que recuperar ese liderazgo, pero reconociendo su error y siendo consciente *realmente* —lo sabía en teoría— de que no es más que un juguete —y no es poco— y que, por tanto, su función de líder es para *servir a los demás*, no para ser *alguien más que los demás*. Con el orden de prioridades claro, no importa ser o no el favorito, sino ser el juguete de Andy; lo que decía Woody al principio de la historia: “No importa cuánto juegue con nosotros; lo que importa es que estemos aquí para Andy cuando nos necesite. Para eso nos han hecho, ¿no?”. No obstante el camino que le lleve a esta conclusión no será fácil y le ayuda mucho la amistad con Buzz, su competidor en ser el favorito de Andy.

La saga de *Toy Story* es, por tanto, un largo camino de maduración de liderazgo fuertemente ligado a la virtud de la amistad, que se puede apreciar muy bien del estudio del arco de transformación de los personajes¹⁰⁶, especialmente de Woody y, también, de Buzz

¹⁰⁵ “La película establece a Woody como el líder de la comunidad de juguetes mientras reflexiona sobre cómo reaccionarán los otros juguetes a la noticia sobre la fiesta de cumpleaños de Andy, tanto en lo que dice, como en el tono protector de su conversación con el perro Slinky. De hecho, cuando Woody le pide a Slinky que reúna los otros juguetes para “una reunión de personal”, confirma su papel de liderazgo, sugiriendo que los juguetes forman no sólo una comunidad, sino también una especie de personal, cuyo cometido sigue siendo jugar con Andy” (Kemper, 2015: 44).

¹⁰⁶ Así define este concepto Sánchez-Escalonilla (2003: 102): “Evolución de un personaje a lo largo del guion, desde la situación de equilibrio inicial hasta el ajuste de la acción. El arco de transformación es el resultado de una historia interior, un proceso de cambio en la personalidad provocado por las peripecias de la acción externa (trama) y por influjo de las relaciones con otros personajes (subtramas)”.

Lightyear. Podríamos decir que estamos ante una obra maestra en tres actos¹⁰⁷, a lo largo de los cuales se construye este liderazgo del siguiente modo:

1. Woody es el “líder natural” del cuarto de Andy: es el sheriff y es el preferido de su dueño. La amistad con Buzz le hace ver la importancia de la virtud para dirigir —independientemente de que sea o no el favorito— y que no lo hace solo.
2. Los niños crecen, pero no los juguetes. La amistad entre ellos es lo que realmente hará feliz a Woody, no el ser “eternamente” observado por niños en un museo. Como líder, debe entenderlo para enfocar su vida y la de los demás juguetes. Es lo que ocurre en *Toy Story 2*.
3. En *Toy Story 3* ha llegado el momento en que realmente Andy se ha hecho mayor y se va a la universidad. Woody es quien guía a los demás hacia lo que de verdad tiene sentido para un juguete: hacer feliz a un niño; es decir, los guía a un nuevo niño (Bonnie, en este caso). Porque ser el juguete de este o aquel niño es algo transitorio.

5.2.2. Amistad y superación personal

Bichos, *Cars* y *Ratatouille* tratan, de modos distintos, la historia de un personaje que tiene que superarse a sí mismo para hacer algo que está totalmente fuera de su alcance personal.

De la primera, decía John Lasseter que buscaban realizar “una aventura épica de proporciones diminutas” (French, 1998; Kurtti, 1998: 54): la historia de Flik, una simple y diminuta hormiga que logra superar sus miedos y sus complejos, para combatir a los saltamontes, consiguiendo unir el esfuerzo de todas y cada una de las, igualmente, simples y diminutas hormigas.

¹⁰⁷ No son pocas, las voces críticas que hablan de *Toy Story 3* como de “obra maestra” —basta, por ejemplo, con hacer una búsqueda *googleana* de “toy story obra maestra” para darse cuenta de ello— y yo creo que se puede hacer extensivo perfectamente en la saga al completo, viéndola como una gran “obra maestra en tres actos”. Citando a su autor (Badillo, 2010), yo mismo he hablado sobre este aspecto en un artículo publicado en Internet (2012).

También en *Bichos* juega un papel importante el liderazgo —sobre todo por parte de la princesa Atta—, pero no tiene un papel tan primario como en las de *Toy Story*. Es más: incluso en el personaje de la princesa está presente esta necesidad de superarse para llegar a ser realmente la Reina. Lo consigue gracias al trabajo de Flik y con él.

El reto que se presenta en *Cars* es distinto que en *Bichos*. Así como Flik quiere superarse sea como sea para conseguir mostrar a su colonia que sí puede hacer algo bueno, a Rayo McQueen, aparentemente no le falta nada: seguro de sí mismo, es un gran corredor que está a punto de ganar su primera Copa Pistón. Digamos que el reto al que se enfrenta el protagonista de *Cars* le es “impuesto”, aunque acabe haciéndolo suyo: “El protagonista aprende el valor de la amistad y la desaceleración para disfrutar de la vida diaria” (Price, 2009: 244). La idea de *Cars* es fruto de un viaje de John Lasseter con su esposa y cinco hijos, en autocaravana, por la Ruta 66, después del intenso y absorbente trabajo que supusieron sus dos primeras películas (y las dos primeras de Pixar), y de que ella avisara a su marido que se iba a perder ver crecer a sus hijos, sino paraba un poco (cfr. John Lasseter, en Iwerks, 2007). Algo parecido ocurre al protagonista de *Cars*: necesita acabar perdido en medio de la nada, rodeada de personajes que no corren, para descubrir que su reto no es ganar la Copa Pistón, sino amigos.

En el caso de *Ratatouille*, el reto al que se enfrenta Rémy, la rata protagonista, está reflejado en el título del libro del cocinero Gusteau y en lo que acaba diciendo Anton Ego, el temido crítico culinario, sobre el nuevo chef del restaurante sobre el “cualquiera puede cocinar” de Gusteau. Rémy es el ser más impensado para ser un chef de primera categoría, pero él sabe que lo es y quiere demostrarlo. El problema estriba en que las ratas están “proscritas” por los humanos, y más aún en las cocinas. ¿Cómo superar este reto? De la mano de Linguini.

Por tanto, son tres películas cuyos personajes principales tienen este afán de superación y, propiamente, la amistad es lo que les permite llegar a esta meta. Es decir:

- En *Bichos*, *Cars* y *Ratatouille*, los personajes principales tienen la necesidad —“impuesta” o buscada— de hacer algo mejor.
- En los tres casos, los protagonistas consiguen superar sus complejos y/o las dificultades para crecer, gracias a otro personaje con quien acaban siendo grandes amigos.

-
- *Bichos* y *Ratatouille* son historias donde el personaje quiere llegar a una meta, pero el ambiente en el que se mueve —su hábitat natural— y los que le rodean, no se lo permiten. Tienen un momento de hundimiento y, finalmente, consiguen levantarse y mostrar quiénes son de verdad y aquello de lo que son capaces.
 - En el caso de Rayo McQueen, su contraposición no es el ambiente en el que se mueve o los que le rodean, sino él mismo. Después de su personal hundimiento —cuando es castigado a volver a arreglar la carretera, pero correctamente—, descubre su nueva “superación”: la meta sigue estando en ganar la Copa Pistón, pero en segundo lugar: lo primero son los demás. Y lo demuestra, evitando que “El Rey” acabe defenestrado como lo fue Doc.
 - En los tres casos, los amigos son los que permiten al protagonista este superarse personalmente.

5.2.3. Amistad e itinerario vital

Al comenzar esta investigación, citaba a John Lasseter hablando sobre cómo nació la idea de *Toy Story* y cómo querían hacer algo nunca antes visto en animación: una *buddy movie*¹⁰⁸ (cfr. Ross, 2001). De hecho, la primera película de Pixar se encuadraría perfectamente en este tipo de películas. No obstante, me ha parecido más conveniente tratarla desde el punto de vista anterior por la unidad que tiene con la saga al completo, que no son *buddy movies*.

En este grupo se trata de hablar de las películas cuya historia de amistad es entre fundamentalmente dos personajes principales y se forja a través de un “viaje” físico o espiritual; es decir, a lo largo de un itinerario que yo llamo “vital”, porque es un itinerario de crecimiento de dichos dos personajes. En este tipo de películas entran, por tanto, las *buddy movies*. Como subgénero de las *buddy movies* están las *road movies* —las películas que se desa-

¹⁰⁸ Las *buddy pictures* o *buddy films* es el género fílmico que encuadra aquellas películas cuya línea argumental principal pivota sobre la relación entre dos varones que son amigos o, no tienen más remedio que convivir una aventura y se hacen amigos. *Buddy* es ‘camarada’, ‘colega’, ‘compañero’, etc. Así define Konigsberg este tipo de películas (2004: 61): “Película cuyo asunto central es la amistad que se establece entre dos hombres (...). Esta clase de películas ensalza las virtudes de la camaradería masculina y relega las relaciones entre sexos a un plano secundario”.

rollan propiamente a lo largo de un viaje—, los *westerns*, las comedias y las películas de acción¹⁰⁹.

Así, en este grupo de películas, entrarían: *Monstruos University*, *Monstruos S.A.*, *Buscando a Nemo* y *Buscando a Dory*. Por los siguientes motivos:

- Se trata de películas en donde la historia de amistad es fundamentalmente entre dos personajes principales.
- En el caso de las dos de *Monstruos* estamos propiamente dentro del género *buddy movie* porque los protagonistas son masculinos.
- *Buscando a Nemo* y *Buscando a Dory* son dos historias que siguen una estructura muy parecida a las propias de las *buddy movies*. No obstante, no podemos encuadrarlas en este género, porque, a pesar de que los protagonistas son dos (sobre todo en la primera), no son, los dos, masculinos. Tampoco se trata de una historia de amor entre un personaje masculino y otro femenino, sino que claramente es una historia de amistad a través de un viaje real (*road movie*)¹¹⁰.
- En los cuatro casos, se dibuja un itinerario vital o, si se quiere, un crecimiento interior —sobre todo— y exterior de ambos personajes. Son dos personajes que, por circunstancias de la vida, tiene que compartir una aventura, a pesar de ellos mismos.
- Los dos acaban siendo amigos inseparables y totalmente complementarios; en el caso de las de los peces, por ejemplo: la prudencia—la audacia; la desmemoria—la memoria; la paciencia—la impaciencia; el pesimismo—el optimismo; etc.
- Hay un claro crecimiento de los personajes, sobre todo interior.

¹⁰⁹ Altman (2000) desarrolla la teoría de los géneros cinematográficos. También González (2002) o Romaguera (1999).

¹¹⁰ Literalmente, una “película de carretera”: “En cierto modo repiten la estructura del western pero el caballo es sustituido por un artilugio mecánico. La carretera se utiliza como metáfora de la búsqueda de la libertad el viaje, más que desplazamiento físico, constituye una huida mental enriquecida con lo vivido durante el trayecto” (Sánchez-Escalonilla, 2003: 59). Visto así, en sentido estricto, no estaríamos delante de una *road movie*, pero sí en el sentido figurado: “la carretera, más que un cambio físico, simboliza un cambio mental, un proceso de madurez, una recolecta de experiencias y sentimientos” (ibíd.: 60). Porque, como dice Altman (2000: 48), “en una *road movie*, importa menos el desenlace que los repetidos encuentros, similares entre sí, que constituyen el núcleo de la película”.

5.2.4. Amistad y familia

Aristóteles habla de la amistad que tiene que haber entre padres e hijos: no es solo una relación paterno-filial, sino que, como hemos visto, se trata de una relación que encuadra dentro de “forma de amistad fundada en la superioridad” (EN., 1158b, 13). “Efectivamente, la amistad es el sello definitivo de las relaciones humanas: incluso las que se establecen entre los esposos o entre padres e hijos, para ser perfectas, han de configurarse como una forma excelente y específica de amistad” (Romero, 2011: 138).

Parece lógico, pues, enmarcar *Los Increíbles* dentro de este grupo y tipo de amistad; no solo por el hecho de que se trata de la historia de una familia, como hemos visto, sino porque el mismo director y guionista de la película, Brad Bird, así lo explica, cuando habla de cómo nació su historia:

La idea de Los Increíbles es de (...) la época en que me casé y tuve mi primer hijo. Entonces me sentí como atrapado entre mis obligaciones familiares y el trabajo que me gustaba hacer. Pareció por un momento que no podría con todo... Y se me ocurrió lo divertido que sería contar qué le ocurriría a un superhéroe con el mismo problema (Brad Bird, en Palacios, 2004: 121).

En otro momento, Bird afirma: “Se trataba de una divertida película sobre superhéroes. Pero creo que, definitivamente, lo que estaba pasando en ese momento de mi propia vida se reflejaba en la película” (en Paik, 2007: 237).

Up, la historia de un anciano de 78 años, viudo, que desea llegar a las Cataratas Paraíso, en Venezuela, para cumplir la última promesa a su mujer, y su relación con un niño de 8 años llamado Russell es, también, un relato sobre la familia. En esta ocasión, no obstante, se trata desde la perspectiva de los vínculos intergeneracionales. A la vez, habla de la vida matrimonial —a través de la impresionante historia de amor entre Carl y Ellie, contada en poco más de ocho minutos—, y de la relación paterno-filial. En estas relaciones padre-hijo y abuelo-hijo, la amistad también juega un papel muy importante.

Finalmente, *Del Revés* es otra película que gira entorno a una familia. De hecho, entre las distintas “islas de la personalidad” que tiene Riley, una de las más importantes —la última en romperse, durante la crisis de la niña— es la de la familia. El mundo de un chico o chica adolescente, a menudo, es muy complejo y es lo que quiere reflejar esta película.

Por tanto, la amistad de Riley consigo misma¹¹¹, con los demás y con sus padres, sobre todo, es lo que estudiaremos.

En resumen, esta agrupación se justifica por:

- *Los Increíbles*, *Up* y *Del Revés* son tres películas en las que juega un papel fundamental la familia, en los distintos tipos de relaciones: marido–mujer, padres–hijos, abuelos–nietos y entre hermanos (en este caso, solo en *Los Increíbles*).
- La amistad no es una virtud exclusiva de personas de la misma edad: lo afirma Aristóteles y lo vemos, también, en estas películas. Concretamente, se suele constatar que, en las relaciones familiares tiene bastante importancia la primera y la segunda característica que vemos en la amistad según el estagirita. Lo estudiaremos.
- Al igual que en las otras películas, aquí hay un crecimiento individual de cada uno de los personajes principales, pero concretamente en el ámbito familiar: los Increíble, al aceptarse como y quiénes son, consiguen tener una relación mucho más estrecha entre ellos; Carl Fredricksen, haciéndose amigo de Russell, consigue tener el hijo que no pudo tener y, aceptándose y aceptando la muerte de su esposa, descubre lo más importante de su vida; Riley, superando su crisis propia de la adolescencia, acentuada con el cambio de ámbito de vida, consigue ser ella misma y darse a los demás y tener amigos.
- La familia se presenta como un puntal muy importante para el desarrollo de la personalidad de cada miembro de la misma. Así, por ejemplo, se nota mucho la ausencia del padre, en Russell y, en los Increíble, cuando Bob está más por otras cosas que por su familia. Visto en positivo, la familia *construye* cuando está junta: Carl y Ellie, durante toda su vida, a pesar de que no pueden tener hijos; los Increíble, cuando superan el miedo de ser quienes de verdad son o aceptan el reto de *pasar ocultos*; los padres de Riley, cuando deciden pasar más tiempo juntos.

¹¹¹ Como hemos visto en la línea argumental y veremos mejor en la sinopsis desarrollada, gran parte de la historia de *Inside Out* (*Del Revés*) ocurre en el interior de Riley. La amistad o falta de ella que se da entre los personajes que representan las emociones lo estudiaremos como amistad de Riley consigo misma. De eso se trata, precisamente, la segunda característica de la amistad según la *Ética a Nicómaco*.

5.3. Sinopsis desarrollada de las películas en las que la amistad es algo nuclear

Hechos estos grupos, veamos cuál es la sinopsis desarrollada de cada una de las películas estudiadas. El orden que seguiré es cronológico, pero intercalando las segundas y/o terceras partes, siguiendo el hilo argumental de la historia. Gracias a estas sinopsis será más fácil seguir el análisis posterior.

5.3.1. *Toy Story* (1995):

Andy es un niño normal y, como todos los niños, tiene muñecos con los que juega como si fueran reales. Su favorito es el vaquero sheriff Woody. Lo que no sabe Andy es que los juguetes, cuando no están los humanos delante, cobran vida propia.

Woody, como favorito, es el líder de los juguetes de Andy y, como tal, gobierna el cuarto con buena mano, buscando que todos los demás juguetes estén bien. Uno de sus grandes labores es intentar que cada uno cumpla con su función (“estar ahí para lo que necesite Andy”), procurando que nadie sea sustituido. Y eso —el ser sustituido— es la principal preocupación de los juguetes. Con lo que no cuenta Woody es que acaba siendo sustituido él, por un muñeco moderno guardián espacial muy *guay*, un Buzz Lightyear.

Corroído por la envidia, Woody no supera esta sustitución y acaba causando un accidente que provoca que Buzz caiga por la ventana y Woody tenga una única opción si quiere volver a ser aceptado por los demás, conocedores de lo que el vaquero ha hecho: sólo podrá regresar de nuevo a casa, si vuelve con Buzz. Existe un doble problema: Andy y su familia están de traslado y les quedan pocas horas, y Buzz se cree un guardián espacial de verdad y lo único a lo que está dispuesto es cumplir su misión del “mando estelar”.

La historia les acaba llevando a la habitación de Sid, el niño vecino torturador de juguetes y la única forma de escapar de ahí será haciéndolo juntos. Pero antes, Buzz acabará conociendo su verdad —gracias, también, a Woody— y el sheriff se dará cuenta de que ser un juguete es mucho más que ser o no el favorito.

5.3.2. *Toy Story 2* (1999):

Andy se va a ir de campamento y se va a llevar a Woody con él. Pero un accidente hace que el muñeco vaquero sufra un pequeño rasguño, inutilizándole un brazo, y Andy decide dejarlo en casa. Reviven en Woody los miedos del abandono y la sustitución.

Mientras Andy no está, su madre decide hacer un mercadillo enfrente de casa, para vender todas esas cosas que ya no usan. Entre ellas, está Weezy, un pingüino silbador que llevaba un tiempo abandonado en lo alto de una estantería. Woody lo ve y baja a rescatarle con la ayuda de Baxter, el perro de Andy que le regalaron al final de la primera película. Pero, al volver, Woody —que tiene un brazo inmóvil— cae del perro. Entonces lo ve un señor y lo roba.

Mientras, los demás juguetes han ido viendo toda la operación y, aunque Buzz intenta impedir que el señor se salga con la suya, no consiguen salvar al vaquero. No obstante, acaban descubriendo quién es ese señor: Al, el gerente venido a menos de unos grandes almacenes de juguetes. Ahí, Woody descubre cuáles son sus intenciones: resulta que Woody es un juguete histórico porque había formado parte de un rodeo protagonista de una serie para niños de la tele. Se lo cuentan los demás del rodeo: Jessie, Pete y Perdigón, el caballo de Woody. Lo que quiere Al es vender el rodeo al completo a un museo de Japón: se lo van a pagar por mucho dinero porque los juguetes van a formar parte de una exposición permanente en dicho museo. Pero tiene que ser el rodeo al completo; si no, no hay “pasta”.

Mientras tanto, Buzz, el Sr. Patata, Rex y Jam andan varias manzanas para llegar al almacén de Al y rescatar a Woody. Pero, una vez ahí, se encuentran con la sorpresa de que Woody no quiere volver: ha decidido no romper el rodeo e irse a formar parte de una pieza de museo. Buzz intenta hacerle entrar en razón, pero no lo consigue. Solo al cabo de un rato, Woody reflexionará e invitará a los demás del rodeo que vayan con él. Pero, justo cuando deciden irse con Andy, Pete se lo impide y llega Al, que se los lleva al aeropuerto.

Finalmente, los juguetes consiguen rescatarles, no sin antes pasar por las mil y una aventuras, incluso en el avión arrancando para despegar.

5.3.3. *Toy Story 3* (2010):

Andy se va a la universidad y en su cuarto apenas quedan juguetes. Solo Woody, Buzz, Sr. y Sra. Patata, Rex, Jam, Jessie, Perdigón, Slinky y los tres alienígenas. Todos los demás han sido tirados o donados a Sunnyside, una guardería. Por confusión de la madre, estos juguetes —menos Woody, al que Andy había separado para llevárselo a la universidad— acaban al lado del cubo de la basura. Woody lo ve todo y se lanza a rescatarlos; pero, en ese momento, llega el camión de la basura: un chico lo recoge todo, y el camión lo tritura hacia dentro.

Por suerte, justo antes de ser engullidos por el camión, consiguen salir de la bolsa, ante la alegría de Woody que, después de reventar todas las bolsas y no haberles encontrado, había pensado que no les volvería a ver nunca más.

Pero el susto no es nada, comparado con la desilusión que llevan encima: creen que Andy les iba a tirar a la basura y, por más que Woody intenta convencerles de que no fue así, sino que iban a ser guardados en el desván, no lo consigue y se meten en la caja a Sunnyside, que está en el coche, lista para salir. Mientras, llega la madre, pone en marcha el coche y se va a la guardería.

Ahí son muy bien recibidos por los demás juguetes. Lotso es el líder de todos ellos, quien les da la bienvenida y les asigna una de las salas de la guardería. Mientras tanto, Woody sigue intentando convencer a nuestros protagonistas que deberían estar con Andy, su hogar, pero ellos ven que están muy bien ahí. Woody decide irse solo y, no sin dificultades, lo consigue, aunque acaba en la mochila de la niña Bonnie, hija de la gerente de la guardería.

En casa de Bonnie, los juguetes de ésta le explican que Sunnyside es un lugar perverso para los juguetes, y que Lotso, en realidad es un déspota autoritario. Entonces, Woody decide volver a la guardería para rescatar a sus amigos, aunque no lo tendrán nada fácil, porque Lotso y sus secuaces custodian cada uno de los rincones del centro.

Una vez ahí, Woody les explica cuál es el plan. Todo sale muy bien, hasta que, en el último momento, son descubiertos y, después de un pelea entre Woody y Lotso, todos acaban en el camión de la basura y, de ahí, al vertedero municipal, donde, por poco son incinerados con los demás restos de basura: los alienígenas, que en algún momento había

parecido que eran aplastados por una máquina, se hacen con los mandos de una grúa-gancho y los rescatan del fuego.

Al final consiguen volver a casa, justo antes de que Andy tenga que irse a la universidad. Gracias a un último acto de generosidad de Woody, Andy acaba donando los juguetes a Bonnie.

5.3.4. *Bichos* (1998):

En Isla Hormiga el día a día es muy normal. Gobernadas por la Reina y por la princesa Atta, que pronto accederá al trono porque su madre ya está mayor, la vida de la colonia de hormigas es muy tranquila. Todo el año, excepto cuando se acerca el invierno. Entonces los saltamontes, dirigidos por el malvado Hopper, pasan cuentas de su “pago”: para poder estar tranquilas las hormigas tienen que dejarles preparada comida, y eso implica mucho más trabajo.

Entre las hormigas está Flik, un joven inquieto que no puede dejar de darle a la cabeza inventando cosas que ayuden a las demás hormigas a ser felices. El problema es que nada le sale bien y el día en que los saltamontes llegan a Isla Hormiga a hacerse cargo de su ración, causa un accidente que provoca que toda la comida preparada en el “altar de las ofrendas” se vaya al traste. Hopper, muy enfadado, amenaza a la reina diciéndole que si, cuando caiga la última hoja del otoño, no tienen preparada doble ración de comida, se las tendrán que ver con ellos. No hay tiempo material para hacerlo y Flik tiene que ser castigado.

Pero Flik no se rinde fácilmente y propone a la Reina ir a buscar guerreros que les defiendan de los saltamontes y él se presta a hacer el viaje. Nunca nadie antes ha salido de Isla Hormiga, pero el consejo real accede a su petición, también pensando que así podrán trabajar sin que Flik les moleste con sus ideas.

Lo que no esperaban es que Flik consiguiera los guerreros: un grupo de bichos variopintos que, en realidad, son unos bichos de circo. Por una confusión accidental, nadie sabe la verdad —tampoco Flik— y, cuando se descubre, poco antes de que caiga la última hoja, el miedo se apodera de la colonia. Flik es expulsado definitivamente y las hormigas

caen en manos de los malvados saltamontes, cuyo único plan es comerse todo lo que tengan ahí y acabar matando a la reina.

Por suerte, un grupo de pequeñas hormigas se consigue escapar a tiempo y la pequeña Dot, hermana de la princesa Atta, alcanza a los bichos circenses y Flik, que está con ellos. Al final consigue convencerle y trazan un plan con el que logran salvar la colonia y Hopper acaba siendo devorado por un pájaro.

5.3.5. *Monsters University* (2013):

Monstruópolis es una ciudad en un mundo paralelo al de los humanos. Su principal fuente de energía proviene de los gritos que dan los niños. Para eso, Monstruos S.A. ficha a los mejores asustadores para que, entrando en las habitaciones de los niños a través del armario de sus cuartos, consigan asustar al pequeño inquilino. Cuanto mayor sea el grito que dé el niño, mejor: los gritos son almacenados en bombonas en forma de energía que abastece a todo Monstruópolis. Ahora bien, no es una tarea sencilla: nunca un monstruo puede tocar nada de los humanos ya que puede ser extremadamente tóxico.

Pero para ser un asustador, primero hay que estudiar y lo mejor es hacerlo la Escuela de Sustos de Monsters University.

Mike Wazowski desde muy pequeño ha soñado en ser un asustador y está dispuesto a todo para conseguirlo. El problema es que su constitución física —pequeño, verde y con un solo ojo, todos sus compañeros siempre se han burlado de él— no asusta ni a una mosca, pero él no lo quiere aceptar. Estudia denodadamente y es tremendamente aplicado en todos los deberes que le ponen.

James P. Sullivan (Sulley) es todo lo contrario: además de pertenecer a una familia de míticos asustadores, es grande como un yeti y capaz de gruñir más fuerte que un león. Pero no es nada aplicado con los estudios: orgulloso de su estirpe, cree que por ser quien es ya todo el mundo le tendría que aprobar. No piensa lo mismo la Decana Hardscrabble de la Escuela de Sustos.

Durante la espera a realizar un examen, Mike y Sulley se enzarzan en una “pelea dialectal” por la que, accidentalmente, acaban rompiendo un trofeo de la decana, ahí presente. Ella les examina sobre la marcha, les suspende y les echa de la Escuela. Ante esta

situación, Mike decide retar a la decana: si con su equipo gana las *sustijuegos*, le aceptará de nuevo en la Escuela. La decana acepta el reto, consciente de que es imposible que gane. Lo peor —para Mike— es que Sulley tendrá que estar en su mismo equipo, porque no quiere perderse la oportunidad de reentrar a la escuela.

Inesperadamente, el equipo gana, pero Mike descubre que ha sido gracias a que Sulley ha hecho trampas en el último momento, para hacer que su amigo pareciera un gran rugidor. Mike no lo acepta. Sigue convencido de que es un asustador y decide demostrarlo con una puerta de verdad. Metido en este lío, Sulley cruza la misma puerta para rescatarle. Aun peligrando sus vidas, acaban por salirse con la suya trabajando en equipo, consiguiendo el mayor grito de la historia de Monstruópolis y sorprendiendo de verdad a la Decana Hardscrabble.

No obstante, lo que han hecho es imperdonable. Mike y Sulley son expulsados de la universidad, aunque con los mejores deseos de Hardscrabble. Al final, los dos amigos consiguen un empleo de carteros en Monstruos S.A. y, con el tiempo, acaban siendo el mejor equipo de asustadores.

5.3.6. *Montruos S.A. (2001):*

Sulley es el mejor asustador de niños de Monstruópolis. Nunca nadie le ha superado y Randall Boggs —una especie de lagartija con capacidades camaleónicas e, incluso, de desaparecer— es el archienemigo que siempre le va pisando los talones. Mike, además de ser el gran amigo de Sulley, es su ayudante y los dos forman el mejor equipo de asustadores. Trabajan en Monstruos S.A., la compañía que suministra energía a toda Monstruópolis.

Una noche, cuando ya se está cerrando la empresa, Sulley descubre que hay una puerta preparada para entrar en la habitación de algún niño, cuando deberían estar todas guardadas. Sorprendido —está absolutamente solo— abre la puerta para ver si hay alguien ahí que se ha despistado, pero no ve a nadie y cierra. De repente, se da cuenta de que tiene una niña —de 2 o 3 años— tocándole la cola. Lógicamente, intenta evitarla y meterla otra vez en la habitación. En ese momento, aparece Randall con un carro lleno de bombonas *portagritos*; claramente está tramando algo: es el responsable de que la puerta esté ahí. Sulley se esconde detrás de la puerta. Randall entra en la habitación, pero no entiende qué pasa

porque la niña no está dentro y, tal como ha venido, guarda la puerta y se va. Sulley ya no puede volver la niña a su cuarto porque no tiene la puerta, con lo que la mete en una bolsa deportiva.

Muy asustado, corre a buscar a Mike, que está en un restaurante con su novia, para decirle que tiene a la niña. Mientras hablan, la niña consigue salir de la bolsa, ante el gran susto de todos los demás monstruos presentes en el restaurante: ¡un humano ha conseguido meterse en Monstruópolis! Es el caos total: policía, equipos anti infección...; Mike y Sulley consiguen escaparse y, ya en su apartamento, esconden a la niña, intentando, como sea, que no les toque y no ser descubiertos.

Al día siguiente, intentan devolver a la niña —a quien han llamado Boo, por ser las primeras palabras que dice (y casi únicas)— a su cuarto, a través de la puerta. Con estas están, cuando Randall descubre que tienen a la niña e intenta hacerse con ella. Resulta que él y el jefe de la empresa, Waternose, están confabulados para raptar a niños y, con una máquina succionadora de gritos, quieren conseguir cuantos más, mejor y hacerse muy ricos. Pero Mike y Sulley al principio no saben que Waternose está implicado y le cuentan qué ha ocurrido, mientras le aseguran que la niña no es infecciosa. No obstante, como el jefe quiere sacar tajada de todo eso, en un despiste de los dos, manda a Mike y Sulley, a través de una puerta, al Himalaya. Ahí conocen al “Abominable” Hombre de las Nieves, que les ayuda a volver a Monstruópolis.

Ya de vuelta, intentan desenmascarar a Waternose y, después de peligros y persecuciones, lo consiguen.

Mike es ahora el jefe de una Monstruos S.A. venida a menos. Pero Mike tiene una idea: gracias a Boo han descubierto que las risas producen mucha más energía que los gritos de miedo porque es energía positiva. Así que, a partir de ahora, en vez de sustos, lo que van a hacer es provocar que los niños se rían. En eso, Mike es un experto.

5.3.7. *Buscando a Nemo* (2003):

Marlin y Coral son dos peces payaso casados felizmente. Acaban de mudarse en un arrecife y en breve van a ser papás de tropecientos hijos. Pero, en un ataque de una barra-

cuda, ella muere y todos los huevos desaparecen; excepto uno, que tiene una herida y al que Marlin llama Nemo.

Debido a la herida, Nemo ha nacido con una aleta más pequeña y algo temblorosa. Aunque eso hace que nade mal, por lo demás está muy bien. Eso sí, Marlin se ha convertido en un padre sobreprotector, debido al miedo de perderlo también a él. De hecho, su padre no está muy convencido de que Nemo empiece a ir a la escuela, pero al final no tendrá más remedio que aceptar la realidad.

Así las cosas, el primer día de clase, en un juego con los demás compañeros para ver quién es el más valiente de acercarse a un bote que se ve a lo lejos, Nemo se acerca mucho y, ante la mirada aterrorizada de su padre que no ha aguantado dejarle solo, es pescado por unos buceadores, que se suben al bote y se alejan a toda prisa. Marlin intenta alcanzarles inútilmente, pero no deja de nadar dirección a la trayectoria del bote y pidiendo ayuda a quien sea.

Nadando, accidentalmente se topa con Dory, una pez azul que sufre pérdidas de memoria a corto plazo, pero muy cariñosa y que se presta a ayudarlo a buscar a su hijo. Por el camino, a pesar de ser dos caracteres muy distintos, Dory y Marlin se hacen muy amigos. Ella, a pesar de la poca memoria que tiene, sí llega a recordar cosas clave que les permiten llegar hasta donde está Nemo: en una consulta odontológica de Sidney.

En el viaje, Marlin y Dory conocen a muchos otros animales y la odisea de un padre que cruza el océano para encontrar a su hijo corre de boca en boca, mitificándose, hasta llegar a oídos de Nemo, que se alegra mucho de saber que su padre, miedoso de, siquiera, “pisar” el oscuro y profundo océano, esté buscándole.

Nemo, en la pecera de la consulta odontológica, conoce a otros peces que le ayudan a escapar de ahí. Así, él y Marlin acaban encontrándose en el puerto de Sidney. Vuelven a casa, ahora también con Dory.

5.3.8. *Buscando a Dory* (2016):

Un año después de la aventura de Marlin para buscar a su hijo Nemo, Dory vive tranquilamente con ellos, en el arrecife. Sus problemas de memoria hacen que, de vez en cuando, le vengan recuerdos fugaces de momentos de su pasado. En una de estas ocasio-

nes, rememora algo de sus padres y un lugar desconocido para ella, en California. Con estos pocos datos, decide emprender un viaje cruzando el océano, y Marlin —muy a pesar suyo— y Nemo le acompañan.

Así, pues, siguiendo este recuerdo, llegan al Instituto de Biología Marina de California, un centro de rehabilitación para la vida marina. Una vez ahí, Dory y Marlin y su padre se separan accidentalmente. Ella, mientras sigue buscando a sus padres, descubre que es ahí donde nació y conoce a Bailey, una ballena beluga blanca y Destiny, un tiburón ballena miope —amigas de infancia, las dos—, y al pulpo Hank, que le hacen de guía dentro del Instituto y le ayudan a buscar a sus padres. Mientras tanto, los peces payaso pasan las mil y una aventuras para encontrar a su amiga.

Por su parte, los padres de Dory, cuando desapareció su hija, hicieron lo imposible para salir de ahí y buscarla. Cuando lo consiguieron, y no encontrándola, se quedaron en el océano, cerca del Instituto, esperando a que su hija volviera.

Así, ayudada por las ballenas amigas, Destiny y Bailey, el pulpo Hank y algunos otros nuevos amigos, Dory consigue encontrar felizmente a sus padres y vuelven todos al arrecife.

5.3.9. *Los Increíbles* (2004):

Es tiempo de “vacas flacas” para los superhéroes. Durante mucho tiempo se han dedicado a salvar a los más necesitados, pero ha habido una campaña para desprestigiarlos y evitar que, por su interés en hacer bien su trabajo, salven a quien no quiere ser salvado, o acaben provocando muchos daños colaterales. El caso es que han sido obligados a dejar su “trabajo”; para ello, el gobierno ha hecho un programa de “reubicación de superhéroes”, por el que les ayudan a ser “ciudadanos normales”, como muestra de agradecimiento a sus acciones pasadas, pero a condición de comprometerse a no ejercer nunca más de superhéroes.

Entre éstos, están los Parr: Bob y Helen Parr —que en realidad son Mr. Increíble y Elastigirl— y sus tres hijos, Violet, Dash y el pequeño Jack-Jack. Él trabaja en una correduría de seguros, pero no está nada contento. Quiere seguir siendo lo que realmente es y, de hecho, a veces se escapa con su amigo Lucio / Frozono. En un momento de hartura, man-

da a su jefe varias habitaciones más allá de la suya y directamente al hospital con todo roto. Lógicamente, es expulsado. Pero no se lo dice a su mujer. De hecho, esa misma noche recibe un mensaje de una voz femenina de parte de alguien que pide sus servicios de superhéroe y le convoca lejos, en una isla allende el mar. Desde entonces, las cosas empiezan a cambiar ostensiblemente: vuelve más contento a casa, coche nuevo... Pero su mujer empieza a sospechar de que le está escondiendo algo e, incluso, de que le está engañando con otra mujer.

En uno de estos viajes a la isla, Mr. Increíble es apresado. Detrás de todo eso está Síndrome, un *nuevo-malvado* que antiguamente, cuando era niño, fue un fan de Mr. Increíble y ahora, con grandes inventos suyos, se ha autoproclamado superhéroe. Lo único que quiere hacer es provocar el caos con una máquina suya, para después salvar el mundo y que sea reconocido como lo que quiere ser. Pero, para ello, ha tenido que acabar con todos los superhéroes escondidos.

Mientras tanto, Helen ha ido investigando qué ha sido de su marido, ayudada por la modista de trajes súpers, Edna Moda. Decide ir a buscar a Bob ella sola, pero Violet y Dash se cuelan en la avioneta que les lleva a la isla. Jack-Jack se queda con la canguro. Al final, resulta providencial que los dos hijos la hayan seguido porque entre los tres, consiguen llegar a Bob y salvarle y Helen consigue entender lo que ocurría.

Al volver, Síndrome se ha hecho con Jack-Jack. De todos modos, el bebé es más listo de lo que podría parecer y no es un simple humano...; aunque, de momento, su familia no lo sabe.

5.3.10. *Cars* (2006):

La final de la carrera de coches Copa Pistón está a punto de cerrarse. Compiten el veterano y siete veces campeón Strip Weathers “El Rey”, su constante perseguidor Chick Hicks y el novato Rayo McQueen, que lleva enorme ventaja y está a punto de ganar. No obstante, éste, al no querer cambiar los neumáticos, en la última vuelta se le revientan y la carrera queda en un empate. Los organizadores deciden que el desempate tendrá lugar en Los Ángeles en una semana. Con el afán de llegar cuanto antes, Rayo McQueen obliga a su camión transporte, Mack, a no descansar en toda la noche. Esto provoca un pequeño incidente, por el que nuestro protagonista resbala del camión sin darse cuenta y, al despertar de

noche en medio de la nada y sin luces —los coches de carreras de este estilo no tienen faros—, asustado, empieza a correr sin rumbo fijo y acaba en Radiator Spring, un pueblo de la Ruta 66.

McQueen, egoísta y muy creído de sí mismo, solo quiere ganar la Copa Pistón: todo lo demás le da igual. El problema es que, en su desesperación por ir a algún sitio cuando se vio perdido, destroza parte de la carretera del pueblo, y el juez Doc Hudson le obliga, como castigo, a arreglarla.

Con el tiempo, McQueen descubre que Radiator Spring es un antiguo pueblo de paso que, al construirse una nueva autopista que ahorra diez minutos a los usuarios, fue totalmente borrado del mapa. Además, conoce a grandes personajes, se hace amigo de la vieja grúa Mate, se enamora del Porsche Sally Carrera y descubre que Doc es, en realidad, el que fuera tricampeón de la Copa Pistón, pero que, por un accidente, fue borrado completamente y olvidado. Aún sigue resentido por ello. Tanto es así, que no soporta ver ahí a McQueen —que ya estaba muy bien con sus nuevos y reales amigos— y decide llamar a los medios para que todo el mundo sepa dónde está y lo vengán a buscar. El corredor tiene que irse con ellos, sin darle tiempo de despedirse de los demás y el pueblo se sume otra vez en una profunda depresión. Entonces, Doc Hudson se da cuenta de qué había significado para ellos el visitante.

En la final de desempate, Rayo McQueen está muy distraído pensando en sus amigos de Radiator Spring y tiene muchos fallos. Pero, cuando ya se da por vencido, descubre que, al final, ellos también han venido y que Doc es su nuevo jefe de mecánicos, que va —ante la sorpresa de todo el público— “vestido” con los colores del otrora campeón. McQueen consigue tomar la delantera y Chick Hicks, en tercer lugar, dispuesto a no volver a quedar detrás de “el Rey”, le da un golpe fatal que le provoca un terrible accidente. McQueen, al recordar lo que le ocurrió a Doc, se detiene justo antes de cruzar la línea, se acerca a Weathers, empujándole hasta la meta. Gana Hicks, pero ante el abucheo del público por lo que ha hecho. McQueen se gana el aprecio de todos.

5.3.11. *Ratatouille* (2007):

Rémy es una rata que vive con su padre Django y su hermano Emile y una gran colonia de ratas, en el entretecho de una casa de campo francesa, en las afueras de París. Como todas las ratas, viven de lo que consiguen robar de las cocinas o de entre las basuras, con gran desagrado de Rémy, que tiene el don para la buena cocina y saber qué comida es buena y cuál no. Incluso, descubrir cuándo algo es venenoso para alguna de sus compañeras. De hecho, Rémy, inspirado por el libro de Gusteau *Cualquiera puede cocinar*, sueña con llegar un día a ser un gran cocinero.

El caso es que un incidente provoca la dispersión de todas las ratas y Rémy acaba llegando en el mismísimo restaurante en el que trabajara el cocinero más famoso de Francia, Auguste Gusteau, fallecido por un ataque de corazón, al no poder soportar una reseña negativa del crítico culinario Anton Ego. De hecho, es el mismo espíritu de Gusteau el que le acompaña por las cloacas de la capital francesa hasta el restaurante, ahora regentado por Skinner, que tiene un equipo de varios hombres, Colette —la única mujer— y Alfredo Linguini, un chico joven que no tiene ni idea de cocinar y que está ahí para barrer y recoger la basura.

Rémy, encaramado en una ventana de la azotea, “escuchando” las explicaciones del espíritu de Gusteau, ve cómo Linguini intenta arreglar una sopa que ha estado a punto de tirar por los suelos. La ventana cede y la rata cae en la cocina, cerca de la sopa. Desde ahí, ante el destrozo que ha hecho Linguini con la sopa, Rémy no puede evitar arreglarla, echándole cuatro o cinco ingredientes, ante el asombro del chico, que le descubre “en acción”. Lo caza antes de que se escape, y Skinner también lo ve. En ese momento, otro cocinero coge la sopa y la lleva al camarero para que la sirva a unos de los clientes, sin tiempo para reaccionar y evitarlo. Pero la sopa resulta ser buenísima y es reclamada por todos los comensales. Ante la evidencia, Skinner obliga a Linguini a repetir la sopa —bajo la supervisión de Colette, que es quien dice al jefe quién ha hecho ese manjar que ha resultado tan exquisito—, pero tendrá que deshacerse de la rata, cuanto antes.

No obstante, el chico se arrepiente en el último momento, cuando iba a arrojar el animal al río: ella le entiende —aunque no habla— y es quien de verdad sabe cocinar: él no tiene ni idea. Así que llegan a un pacto: cocinará para él. Pero, ¿cómo? Desde su cabeza,

escondido por el gorro de cocinero, Rémy controla los brazos de Linguini como si éste fuera una marioneta: después de mucho practicar, es el mejor sistema.

Mientras tanto, Skinner, sospechando del talento de Linguini, descubre por unos papeles que éste es hijo ilegítimo de Gusteau y que, por lo tanto, es el heredero inmediato del restaurante, arruinando por completo sus planes de convertirlo en un restaurante de comida rápida congelada. Rémy descubre los papeles y se los muestra a Linguini, que se hace con el control del restaurante y despide a Skinner. Pero el antiguo jefe, queriéndose vengar, descubre lo de la rata, y llama al inspector de sanidad. A todo esto, Linguini ha tenido que contar la verdad de todo a los demás cocineros, que se van, horrorizados, incluida Colette, aunque en el último momento, recordando el lema de Gusteau “cualquiera puede cocinar”, vuelve.

Así están las cosas, cuando Anton Ego anuncia que volverá al restaurante. Django, el padre de Rémy, impresionado por la historia, decide ayudar a Rémy, y todas las ratas —previo paso por el fregaplatos para lavarse, y habiendo encerrado en el frigorífico a Skinner y al inspector, lógicamente horrorizados del panorama— trabajan en la cocina dirigidos por Rémy.

El crítico queda encantado de la comida que le ofrecen y quiere conocer al chef, cosa de la que tiene oportunidad, cuando se han ido los demás clientes. Al día siguiente hace una crítica, hablando “del mejor chef de Francia”. Pero el restaurante es cerrado por el ministerio, y Anton Ego pierde totalmente su prestigio, por alabar un restaurante infestado de ratas. Sin embargo, funda un nuevo restaurante, con Linguini y Colette, que tiene mucho éxito.

5.3.12. *Up* (2009):

Carl Fredricksen es un niño tímido muy fan del famoso explorador Charles F. Muntz, cuyos relatos suelen proyectarse en forma de informativos de época en las salas de cine. A través de uno de estos informativos, se entera de que acusan al explorador de haber mentido sobre unos huesos encontrados en las Cataratas Paraíso (Venezuela) a pesar de que él sigue negándolo. Muntz es expulsado de su trabajo y, humillado, promete que volverá con el pájaro vivo para demostrar que tiene razón.

Un día, Carl conoce a la enérgica niña Ellie, con quien comparte la afición por todo lo que tenga que ver con Charles Muntz y por las Cataratas Paraíso. Tanto es así que, ella le hace prometer que un día le ayudará a ir hasta ahí.

Pasados los años, acaban casándose. A pesar de que quieren tener muchos hijos, el médico les dice que no pueden. Entonces, deciden prometerse de nuevo que ahorrarán lo que sea necesario para ir a Venezuela, pero siempre acaban gastando el dinero en otras necesidades más inmediatas. Pasan los años y el bote con los ahorros pasa a un segundo lugar porque son muy felices cómo viven. Pero, justo el día que Carl recuerda la promesa y decide comprar los billetes para el país latinoamericano y regalárselo a su esposa, ella enferma y muere en el hospital. Son mayores.

Carl se ha quedado completamente solo. Es un jubilado viejo y gruñón. Por si fuera poco, alrededor de su casa —el antiguo club de exploradores de Ellie, una casa en venta medio abandonada que compraron y restauraron ellos mismos— están construyendo una auténtica urbe: edificios muy altos y calles asfaltadas. Lo único que quiere el constructor es conseguir echar *al viejo* y seguir construyendo ahí sus edificios. Pero él se niega a venderles la propiedad: es todo lo que tiene.

Un día, una de las máquinas constructoras, sin querer, tira por los suelos el buzón del jardín. Carl se enfada mucho y, en un pequeño forcejeo, pega un golpe de bastón a uno de los obreros, hecho que brinda al constructor la oportunidad de denunciarle y llevarle a los juzgados. La sentencia es que tiene que ser ingresado a una residencia de ancianos, por empezar a tener muestras de demencia senil. Disgustado, Carl tiene una idea: al día siguiente, cuando vienen a buscarle para llevárselo a la residencia, echa literalmente a volar su casa: con muchos globos de helio atados en su chimenea —Carl se dedicaba a vender esos globos en la entrada del zoo, donde trabajaba Ellie—, la casa se eleva y, como si fuera una nave, él la conduce con una especie de timón y un par de cortinas que hacen de velas. Lo que no esperaba es que, en el porche de la casa, estuviera Russell, un niño de ocho años que antes le había querido prestar sus servicios porque necesitaba la última de las medallas para llegar a ser un auténtico *scout*: la de ayudar a un anciano. Carl no tiene más remedio que dejarle entrar —están a muchos metros de altura— y, por lo tanto, muy a su pesar, tendrá un compañero de viaje, rumbo a las Cataratas Paraíso. No sin problemas consiguen llegar, pero fuera de la casa, que tendrán que llevar arrastrándola con la manguera del *jardín*, y llegar antes de que los globos se desinflen o revienten.

Por el camino, conocen a Kevin —el nombre que da Russell a un inmenso pájaro de plumaje colorido—, y a Dog y a otros tantos perros que “hablan” gracias al ingenioso collar que interpreta los ladridos, creado por el mismísimo Charles F. Muntz, a quien conocen personalmente. Pero Carl se da cuenta de que es un Muntz malvado, cuyo único fin es conseguir el pájaro colorido para demostrar que tenía razón con los huesos que mostró hace años a la sociedad y por los cuales fue denostado; incluso es capaz de matar por este motivo. La vida de Carl y Russell peligra y huyen. Dog, el perro bueno, les ayuda. Por el camino, Carl pierde la casa, pero acaba dándose cuenta —animado, también, por un mensaje de Ellie que no había leído— de que la vida normal es mucho más aventura que cualquier cosa especial y ahora tiene que vivir la suya. Y Russell acaba encontrando en el anciano, al padre que apenas tiene.

5.3.13. *Del Revés* (2015):

Riley es una niña nacida en Minnesota. En su mente, habitan cinco de sus emociones —Alegría, Tristeza, Miedo, Ira y Asco—, en una especie de “cuartel general”, desde el que influyen en las acciones y recuerdos de Riley. Todas las noches, cuando la niña se va a dormir, los recuerdos son “guardados” en unas bolas de cristal y mandadas en una especie de almacén que es la “memoria a largo plazo”. Algunos de estos recuerdos son los llamados “esenciales”, que se quedan en el centro del cuartel general porque son los que configuran las “islas de personalidad” de Riley.

Desde que nació, el “cuartel general” es liderado por Alegría, que hace lo que sea para que su niña esté siempre contenta. No obstante, al cumplir 11 años, su familia se traslada a vivir a San Francisco y, entonces, Riley empieza a encontrarse mal y no sabe si está triste o alegre. En su mente, Tristeza provoca que un recuerdo esencial sea triste y Alegría intenta deshacerse de él, algo totalmente prohibido. En un forcejeo entre las dos, Alegría y Tristeza son enviadas accidentalmente a la laberíntica “memoria a largo plazo”. En el “cuartel general” se quedan las otras tres emociones, que no saben cómo tener el control de los mandos.

Riley cae en una profunda depresión e intenta escaparse de casa para volver a Minnesota. Alegría se entera de este plan y es consciente de que tiene que volver sea como sea. Pero, mientras tanto, ella y Tristeza van viendo cómo las islas de la personalidad se van

destruyendo: la amistad, la bromista, la deportista, la familia... Al principio, Alegría quiere volver sola porque piensa que así hará que Riley vuelva a ser la niña alegre de antes, pero en la aventura acaba entendiendo que también Tristeza tiene un papel muy importante en la formación del carácter de Riley.

Finalmente, gracias a la astucia de Alegría, que aprovecha distintos elementos de la imaginación de Riley, consiguen volver al “cuartel general” y estabilizarlo todo. Así, pasado un año, todo está normalmente. El puesto de mando se ha ampliado y ahora todas las emociones trabajan juntas. Riley ya está adaptada al nuevo hogar.

5.4. La estructura de *forja del héroe* como base del crecimiento en la amistad

De la lectura de las sinopsis de las películas que analizaremos, se intuye que todas ellas tienen algo en común: siguen una estructura de progreso en autoconocimiento.

Se trata de una estructura que permite que los dos principales protagonistas se conozcan gracias a su engranaje, a su evolución entre escena y escena. Según Yves Lavandier: “Las obras en las que dos personajes aprenden a conocerse son un clásico ejemplo de evolución, la que corresponde a la transformación de su relación” (2003) (Duran Castells, 2007: 24).

De intento remarcamos estos dos puntos que explica Lavandier porque son la clave del crecimiento en amistad de los protagonistas —su arco de transformación— de cada una de las historias que analizamos. Esto es:

1. A lo largo de cada una de las películas hay dos personajes que aprenden a conocerse: no solo entre ellos (que es a lo que más se refiere Lavandier), sino también a sí mismos.
2. De este conocimiento propio y mutuo sale una relación de amistad muy fuerte y duradera¹¹².

Es decir, como veremos, solo en la medida en que los protagonistas son capaces de *auto-verse* como son y *auto-quererse* —amarse—, pueden llegar a progresar en la virtud y a ser grandes amigos entre ellos y de los demás. Porque saben dar lo mejor de sí mismos. La amistad crece a medida que la historia y el progreso de cada uno de los personajes —especialmente del principal— avanza; y es en ese progreso —el arco de transformación— donde observaremos cada una de las características de la amistad según el estagirita.

Para mostrar esta estructura de autoconocimiento de los protagonistas seguimos el paradigma del *Viaje de Frodo* o “forja heroica” teorizado por Sánchez-Escalonilla (2002), que ya he mencionado anteriormente. No se trata de la forja heroica que describió Campbell en *El héroe de las mil caras* y que más tarde explicó Christopher Vogler en *El viaje del escritor*. Campbell y Vogler parten de un personaje que se ve empujado a la aventura como por

¹¹² Repitamos la cita de Aristóteles: “Al amar al amigo aman su propio bien, pues el bueno, al hacerse amigo de alguien, se convierte en un bien para aquél de quien es amigo. Cada uno ama, por tanto, su propio bien, y a la vez paga con la misma moneda en querer y placer; se dice, en efecto, que la amistad es igualdad, y esto se da sobre todo en la de los buenos” (1157b, 31-36).

obligación, según unos parámetros mitológicos esquemáticos y que siempre han sido iguales (cfr. Sánchez-Escalonilla, 2002: 107-120).

En su empeño por justificar la totalidad de las historias desde la teoría psicoanalítica del inconsciente colectivo, Campbell parece incapaz de estudiar relato alguno sin remitirse al mundo de lo onírico, hasta el punto de ballar las indiscutibles raíces del inconsciente colectivo en cualquier coincidencia narrativa del árbol genealógico literario. La libertad creativa del narrador (...) quedaría reemplazada por la voz antigua del sueño. Y, con ella, la fantasía se vería encadenada necesariamente (Sánchez-Escalonilla, 2002: 110).

El héroe de Sánchez-Escalonilla es un héroe *real*, en el sentido de verosímil y, por tanto, sus aventuras, “lejos de ser mentiras, son la mejor manera de expresar verdades que de otro modo serían inefables (...). Inevitablemente los mitos que tejemos, aunque contienen errores, reflejan también un fragmento astillado de la luz verdadera” (Pierce, 2000: 7, en *ibíd.*: 111). De este modo, lejos del encorsetamiento Campbell-Vogler, hablamos de un héroe que actúa “libremente” según un parámetro de virtudes y/o vicios:

La aventura (...) no se encuentra dentro del héroe como un impulso irresistible y ciego que le arrastra a seguir una senda predeterminada: la aventura irrumpe en la vida del protagonista como un reto capaz de dar sentido a su existencia. Con este reto se inicia el nudo, el conflicto dramático de la historia, y comienza entonces a desvelarse el primero de los misterios: el uso de la propia libertad (Ibíd.: 111-112).

Este modo de ver las historias, cambia por completo su análisis ya que se ve desde una perspectiva de virtudes y comportamientos libres, y no desde un punto de vista del destino ciego¹¹³ y eso, como decíamos, engarza muy bien con el *sabio* que, según Aristóteles, busca hacer el bien a través de la virtud.

¹¹³ “Todas estas cuestiones sobre la libertad del héroe en la aventura no son especulaciones teóricas ajenas al guionista o al escritor de relatos épicos. El creador de historias necesita *creerse* sus propios héroes sinceramente si de veras desea contar una aventura conmovedora. La forja del héroe surge de la propia vida con una fuerza dramática mucho más poderosa que en cualquier otra trama maestra. De ahí que la importancia de concebir al héroe, sobre todo, como un personaje auténticamente libre para proteger y servir mediante su sacrificio. De otro modo, habría que dar la razón a quienes afirman que las leyendas son pura imaginación que se desvanece como la niebla bajo los rayos del sol” (Sánchez-Escalonilla, 2002: 113).

Concretamente, cuando hablamos de las películas de Pixar, en la mayoría de los casos, hablamos de *héroes forjados*¹¹⁴ —ya maduros, pero no “inmunes a las debilidades morales a las que nos enfrentamos a diario” (Pérez Guerrero, 2014)— que, por un revés imprevisto, pierden el sentido de su misión heroica —de proteger y servir (cfr. Sánchez-Escalonilla, 2003: 117)— y lo tienen que recuperar, redescubriendo el valor de lo ordinario y de las virtudes de antes¹¹⁵. No se trata, por tanto, de héroes en el sentido de personajes que hacen cosas extraordinarias, sino de héroes cotidianos con los que el espectador puede identificarse perfectamente.

De este modo, los guiones de Pixar ponen el foco en valores como la lealtad, la justicia (Monstruos S.A.), la fidelidad a la palabra dada (Toy Story 3, Ratatouille, Up), la esperanza basada en la confianza (Buscando a Nemo), la generosidad (WALL-E), la compasión (Toy Story 2 y 3). Aunque sin duda alguna, las cuestiones como la autorrealización a través del servicio a los demás (Cars, Toy Story, Bichos), dentro de lo que cabe la ambición bien entendida y el fomento del talento propio para ayudar a otros (Ratatouille), se convierten en puntos neurálgicos dentro de sus temas, ya que pone de relieve la idea de la vida como misión. Un concepto que subyace en toda la filmografía Pixar (Pérez Guerrero, 2014: 81)

Por tanto, este reconocerse como lo que uno es y puede llegar a ser es parte muy importante para ser el *héroe cotidiano* que son y llegan a ser los protagonistas de Pixar. “Cada uno de los personajes, sin importar su grado de asentamiento heroico ha sido llamado a servir, según sus naturalezas y circunstancias ordinarias” (ibíd.). Como hemos visto más arriba: para darse a los demás y ser amigo de ellos, hay que aceptarse como se es y quererse, para poder *proteger* y *servir* que, decíamos, esa es la misión del héroe.

¹¹⁴ “Desde el punto de vista de su caracterización, los *héroes forjados* de Pixar están marcados por la competencia que demuestran en la actividad de protección y servicio a la que se dedican, habilidad que los hace seguros en sus acciones, así como admirados y envidiados por los secundarios de su entorno. Es en el ejercicio de su tarea heroica donde estos protagonistas se encuentran más cómodos, al punto que cuando algo interfiere con su trabajo, se produce en ellos una crisis motivada por una ruptura, alteración o desplazamiento de sus funciones en la vida” (Pérez Guerrero, 2014: 79). Pérez Guerrero identifica las historias de *héroes por forjar*, en contraposición de los *forjados*, las más infantiles. A saber: *Bichos*, *Cars* y *Brave*; a las que podríamos añadir *El viaje de Arlo*, que en el momento de la conversación aún no había salido. Como dice la autora, “estas películas son las protagonizadas por aspirantes a héroes” (conversación que mantuve con ella).

¹¹⁵ “Un rasgo peculiar de los *héroes forjados* de Pixar consiste en la huella decisiva que deja en ellos un nuevo aprendizaje: el descubrimiento llevado a cabo en la historia refuerza la condición heroica con la nueva dimensión del mundo ante los ojos del personaje” (Pérez Guerrero, 2014: 79).

El conocimiento propio y la aceptación de aquello para lo uno ha sido creado lleva a sus personajes a descubrir que no hay responsabilidad sin libertad y viceversa. Y en esa medida que lo comprenden pueden emprender con ánimo renovado su camino o cambiar su propio destino, como ocurre a Mérida en Brave. O, tal vez, ir un poco más allá, como es el caso de WALL-E, quien sobrepasa su naturaleza robótica para amar, o tener la libertad interior de renunciar a un sueño para ganar más, como ocurre a Rayo McQueen en Cars (ibíd.: 82).

¿Hasta qué punto, por tanto, podemos hablar de héroes cotidianos en nuestras películas de estudio? En la medida en que tratan de temas muy normales, pero profundos —pérdida de un ser querido, aceptación de la propia muerte, la importancia de la familia, frustración al conocerse...—, “sin maquillar los aspectos más difíciles (...), en donde la actitud del héroe se muestra humana y grandiosa, no tanto por sus hazañas externas, como por sus esfuerzos internos para perseverar y no perder el norte” (cfr. Pérez Guerrero, 2014: 80). Pero lo más importante, para el tema que nos incumbe, es que todas estas *heroicidades* van muy ligadas en el crecimiento en la virtud de la amistad de un personaje principal para con los demás, de modo que el arco de transformación del primero influye mucho en los de su entorno. En palabras de John Lasseter:

Parte de lo que hace grande una película es ver cómo los personajes crecen. Flik [el protagonista de Bichos] crece bastante, pero más importante es ver cómo los demás crecen muchísimo, gracias a su influencia. En nuestra propia vida, uno no se da cuenta de esto: de cómo afecta su propia conducta a toda la gente con la que trata: sus amigos, sus seres queridos. Esto es un núcleo emocional que encaja perfectamente con la vida diaria de cada uno (en Lyons, 1998).

Por otro lado, como bien escribe Pérez Guerrero, es muy interesante observar cómo la importancia y el valor de la lucha por mantener una conducta cotidianamente heroica se manifiesta en los antagonistas de algunas de las historias:

Los villanos de mayor repercusión son aquellos que han sido héroes o han estado llamados a ser mejores, pero se han corrompido. Ante su incapacidad para sobreponerse a la adversidad no soportan que otros les superen en determinados valores o virtudes, por lo que se hunden en el resentimiento. Cada uno de ellos representa lo que sería el héroe de no haber perseverado en sus valores de protección y servicio. De ahí, su valor simbólico y su importancia como recurso afectivo del relato. Como explica Hayao Miyazaki, crear un villano que sea realmente un maníaco o un ser vil, que carezca de complejidad, tiene un menor impacto emocional y temático que un personaje que haya sido antes una buena persona, “uno que te haga pensar en aquello que ha llevado al personaje a

ese punto de maldad” [Solomon, 2010: 29] (apestoso Pete, Lotso, Síndrome y Charles Muntz). De ese modo se alerta de las consecuencias de un obrar acomplejado, apocado y egoísta (Pérez Guerrero, 2014: 79-80).

Así, pues, empezaremos el análisis de la amistad de cada grupo de cada grupo de películas con el cuadro analítico de las distintas etapas de la *forja heroica*, que usaremos para describir el crecimiento en virtud del o los protagonistas. De modo esquemático, estas son las doce etapas del paradigma del *Viaje de Frodo* (cfr. Sánchez-Escalonilla, 2002).

1. **Mundo ordinario.** Entorno habitual en el que vive el héroe o candidato a héroe: el protagonista.
2. **Llamada a la aventura.** Algo, de modo inesperado, altera este entorno habitual y empieza una aventura en la que el protagonista se ve inmerso, de modo totalmente involuntario.
3. **Aparición del Sabio Anciano.** El héroe o candidato a héroe no está solo: se encuentra con un sabio mentor, que ya ha pasado por la misma situación, tiempo antes.
4. **Mundo especial.** Es el mundo nuevo en el que irrumpe el protagonista y tiene que saber vivir y/o superar.
5. **Instrucción del candidato.** El héroe es instruido sobre los misterios de su misión: de lo físico a lo psíquico.
6. **Primeras heridas.** En un mundo especial y peligroso, no es posible alcanzar la meta sin haber dejado algo por el camino: las primeras heridas que hacen crecer al héroe.
7. **Visita al Oráculo.** En este punto de la historia, el protagonista es un mar de dudas. El Oráculo, conscientemente o no, le ayuda a superarlas y a seguir la aventura.
8. **Descenso a los infiernos.** “El héroe se aproxima a uno de los momentos más oscuros de su viaje” (ibíd.: 193). El momento más peligroso de la misión, cuando parece que no hay salida.
9. **Desaparición del Sabio Anciano.** El protagonista está solo. Es el momento “en que el héroe adquiere la madurez suficiente para afrontar su misión en solitario” (ibíd: 203).
10. **Salida a los infiernos.** Es el momento del diálogo y de la reflexión sobre el sentido de la aventura y cómo superarla.

-
11. **Prueba suprema y resurrección.** El protagonista, héroe o candidato a héroe, alcanza la meta de su misión, con la que ha logrado una enorme madurez.
 12. **Regreso al hogar.** “En sentido estricto, el *Regreso al Hogar* no forma parte de la forja del héroe: más bien es la consecuencia lógica de su transformación. El final del camino conduce de nuevo al hogar, y es allí donde el protagonista hará uso de los tesoros y beneficios obtenidos a lo largo de la aventura” (ibíd.: 229).

Hasta aquí hemos hecho un recorrido por la *Ética a Nicómaco*, gracias al que hemos visto qué es felicidad según Aristóteles y cómo aquel al que llama *sabio* es el virtuoso que será capaz de alcanzarla (no completa, porque nada hay aquí en la Tierra que llegue a ser un fin en sí mismo). De ahí la importancia de las virtudes y, entre todas, la amistad, que es “lo más necesario para la vida [porque] sin amigos nadie querría vivir” (EN. 1155a, 2).

Dada la trascendencia que Aristóteles da a la amistad —recordemos que dedica dos capítulos enteros de los diez que tiene la ética nicomaquea— y los autores clásicos en general, y visto que la filosofía actual sigue profundizando en cómo vio esta virtud el filósofo griego y visto, también, el motivo recurrente presente en la mayor parte de las películas de Pixar, nos pareció interesante estudiar bien las características de dicha virtud según Aristóteles y ver cómo están presentes en cada una de las historias en las que se va a profundizar.

Una vez hecha toda la primera parte que podríamos denominar “filosófica” era el momento de la parte “práctica”: el análisis de las películas. Ante todo, para facilitar el trabajo y, a la vez, para ser más justos con las áreas temáticas de cada película, parece lógico clasificarlas por grupos y explicar el por qué y en qué se caracteriza cada uno de ellos; para ello, hemos empezado describiendo la línea argumental de las diecisiete películas de Pixar hasta la fecha y la sinopsis de las catorce a estudio. Es lo visto en el capítulo segundo de esta segunda parte.

Llegados a este punto, pues, es el momento del análisis detallado de la amistad de cada una de las películas a estudio, siguiendo el esquema de las seis características de la amistad según Aristóteles.

En el caso de *Toy Story* me detendré brevemente de manera especial en el proceso de creación, porque en él se ve el interés real de dotar de los personajes de valores que cuadran muy bien con el modo de entender la amistad de Aristóteles: sin que tenga que haber sido necesaria una lectura de la *Ética a Nicómaco*, sino simplemente porque de lo que se trata es de profundizar en el hombre, como lo hizo el filósofo estagirita y lo han hecho tantos otros a lo largo de los siglos, de modo coincidente.

El sistema que seguiremos es el más habitual para este tipo de análisis: primero, se menuzar la película por escenas, después situar los posibles actos de amistad en su característica correspondiente y hacer el análisis: de lo particular, a lo global.

6.

Análisis de la amistad en las películas de Pixar

6.1. Amistad y liderazgo. La saga de *Toy Story*

Las tres películas de *Toy Story* forman el grupo de películas más emblemáticas — incluso podríamos decir “paradigmáticas”— de Pixar Animation Studios. Por una parte porque, como hemos visto, el mismo John Lasseter habla de la “amistad” como una “marca Pixar”; y por otra, porque *Toy Story* fue su primer gran éxito que definió el modo de trabajar de la compañía del flexo¹¹⁶. “Pixar —afirma John Lasseter— inventó muchas cosas, constantemente, introducía nuevos métodos que no se habían usado nunca antes”¹¹⁷. Por eso, Ed Catmull puede decir:

Durante cinco años completos luchamos por hacer Toy Story a nuestra manera. No hicimos caso de los consejos de los directivos de Disney, convencidos de que si ellos habían tenido tanto éxito con los musicales nosotros también debíamos llenar nuestra película de canciones. Rehicimos de arriba abajo el guion más de una vez para estar seguros de que resultaba convincente. (...) Habíamos apostado por una idea sencilla: si hacíamos algo que a nosotros nos gustaría ver, otros también querrían verlo. Durante mucho tiempo tuvimos la sensación de haber cargado con esa roca montaña arriba tratando de lograr lo imposible. Hubo incontables momentos en que el futuro de Pixar fue incierto. Y ahora, de pronto [con el éxito de Toy Story], nos veíamos puestos como ejemplo de lo que ocurre cuando los artistas confían en su instinto. (Catmull, 2014: 13)

¹¹⁶ Esta película, además, marca un antes y un después en el cine de animación y en el cine en general. “*Toy Story* es una película revolucionaria, históricamente comparable, en muchos sentidos, a *Blancanieves y los siete enanitos* en cuanto que ha introducido una forma de hacer cine completamente diferente. En reconocimiento a este hecho, John Lasseter, el director de *Toy Story*, recibió un Premio Especial de la Academia de Hollywood por la película” (Booker, 2010: 78).

¹¹⁷ Conversación entre John Lasseter, Andrew Stanton, Joe Ranft y Pete Docter (en *TS*, ext.: “Los creadores reflexionan”, 5’55”)

Toy Story fue la génesis de la singularidad de Pixar que ya hemos visto al hablar del “*Pixar touch*”: ese “proceso” de producción de historias. Entre la primera y la última película de esta saga pasaron quince años, tanto tiempo, precisamente por esta necesidad de buscar una buena historia y no contentarse con lo fácil.

Cuando Toy Story llegó a ser un gran éxito, casi inmediatamente se hablaba de una posible secuela. Los personajes eran tan fuertes y estaban tan bien desarrollados, que los teníamos más como amigos, o familiares, o compañeros de trabajo, que como nuestras propias creaciones; por ello, sentíamos que una secuela habría sido posible. (John Lasseter en Salomon, 2010: 13)

De hecho, con Michael Eisner al mando, Disney iba a sacar por su cuenta *Toy Story 2*, directamente en formato doméstico¹¹⁸, y lo mismo iba a hacer, más tarde, con *Toy Story 3*. Lasseter —ni nadie del equipo de Pixar— estaban dispuestos, porque era como abandonar a la suerte, en manos de alguien que no tenía su modo de pensar, a unos personajes que eran como hijos suyos. “Habría sido como si tuvieras unos hijos a los que adoras y tuvieras que darlos en adopción para fueran a vivir con pedófilos convictos”, cuenta John Lasseter hablando del proyecto de *Toy Story 3* que Disney ya había preparado (Isaacson, 2011: 547)¹¹⁹.

La saga de *Toy Story*, pues, es paradigmática no solo por el modo de trabajar de Pixar, sino también por la profundidad de la historia y sus personajes, presente también, en la mayor parte de las demás películas. De hecho, esta profundidad hace que podamos decir que toda la saga de *Toy Story* es un ***tratado de la amistad*** que se desarrolla entre los personajes de Andy y Woody, principalmente.

Empecemos, pues, el estudio de la amistad en Pixar, con la saga de *Toy Story*. Primero desmenuzando la estructura de *forja heroica* y, después, viendo una a una las seis características de la amistad según lo que hemos estudiado en la primera parte.

¹¹⁸ Como hemos visto, el primer contrato firmado entre Disney y Pixar, además de poco equitativo, estipulaba que los derechos de explotación de los personajes de Pixar eran de Disney.

¹¹⁹ En esa supuesta tercera parte, que Disney iba a realizar por su cuenta, Buzz Lightyear tiene un problema de fábrica y Andy decide enviarlo a Hong Kong para repararlo. Entonces, todos sus amigos viajan con él para rescatarlo. En el fondo, se trataba de un argumento muy parecido al de la segunda parte, pero modificando el contexto. Cuando Lasseter pasó a ser el jefe creativo de Disney, detuvo el proyecto hasta encontrar una nueva buena historia. Hubo historia y el resultado acabó siendo una auténtica obra maestra.

6.1.1. La estructura de *forja heroica* en la saga de *Toy Story*

Estas tres películas tienen una unidad perfecta, con lo que parten todas del mismo mundo ordinario. Además, en esta estructura se puede adivinar que hay un arco de transformación general de Woody, y tres particulares, en cada película.

	Etapas	<i>Toy Story</i> ¹²⁰	<i>Toy Story 2</i>	<i>Toy Story 3</i>
1	Mundo ordinario	El sheriff Woody y los demás juguetes viven en el cuarto de Andy, dispuestos a hacer feliz a su dueño	En el cuarto de Andy todo sigue igual. Woody es generoso con los demás, incluso roto está dispuesto a ayudar a un amigo.	En el cuarto de Andy, pero dentro de un baúl. Ya no juega con ellos: se ha hecho mayor.
2	Llamada a la Aventura	Andy sustituye a Woody por Buzz Lightyear. El sheriff intenta recuperar el cariño del niño a toda costa.	Woody es robado por Al y sus amigos, encabezados por Buzz, deciden ir a rescatarlo.	Woody tiene que rescatar a sus amigos de la basura; después, de la idea de quedarse en la guardería.
3	Aparición del Sabio Anciano	Woody y Buzz, enfrentados por sus maneras de entender la vida: realismo contra idealismo.	Pete (y el rodeo) explican a Woody quién es él realmente.	El payaso Sonrisitas (y los muñecos de Bonnie) que cuenta la historia real de Lotso.
4	Mundo Especial	Los juguetes pierden a Andy en una gasolinera.	Woody en el cuarto de Al. Los demás, en las calles, en el almacén de juguetes, en el hotel donde se aloja Al.	La guardería: es terrorífico estar en la sala oruga, con los más pequeños.
5	Instrucción del Candidato	Buzz y Woody sortean los peligros del mundo especial: el universo exterior al cuarto de Andy.	Woody conoce su historia y aprende a aceptarse como juguete de museo. Buzz se reconoce en su pasado con los buzz.	El teléfono explica a Woody qué es lo que tienen que hacer para poder salir de ahí.
6	Las Primeras Heridas	Woody es torturado por Sid y sufre una quemadura en la frente. Buzz experimenta un duro golpe al comprender que es un juguete.	Woody pierde el brazo. Lo recupera, pero Pete provoca un nuevo roto en el mismo brazo.	Los golpes, maltratos y magulladuras que reciben en la sala oruga.
7	Visita al Oráculo	Antes de perder a Andy (al comienzo de la historia), Woody consulta una bola de billar que predice el futuro: el niño no le llevará consigo a Pizza Planet.	Woody sueña (al principio) que Andy lo tira a la basura porque está roto, mientras dice: “Ya no voy a jugar nunca más contigo”.	Aunque, en <i>Toy Story 3</i> , no hay propiamente un “oráculo”, en cierto modo, lo es el gancho que al final les salva de una muerte segura.
8	Descenso a los Infernos	Buzz y Woody en el siniestro cuarto de Sid. Buzz termina atado a un cohete pirotécnico y Woody se convierte en carne de barbacoa.	Los juguetes en las cintas transportadoras de maletas, en el aeropuerto.	Se meten todos en el camión de la basura, para salvar Woody, que ha acabado ahí.
9	Desaparición del Sabio Anciano	Sid separa a los dos juguetes. Buzz se enfrenta a la muerte en solitario, mientras Woody traza un plan de rescate.	Pete muestra su verdadera “cara”. Sus amigos tras las rejas, él solo, con los otros del “rodeo”.	La única solución que les podía salvar era el botón de “stop”, que Lotso decide no accionar.
10	Salida de los Infernos	Woody libera a Buzz. Los dos juguetes corren tras el camión de mudanzas.	Pete es dejado en la maleta de una niña. Salen todos de la caja.	Consiguen liberarse de la trituradora, pero...
11	Prueba Suprema y Resurrección	Woody prende el cohete pirotécnico para dar alcance al camión. El cohete estalla, pero los dos juguetes se han desprendido de la carcasa y vuelan hasta el coche de Andy.	Jessie se ha quedado enganchada. La llevan al avión. Woody, Buzz y Perdigón consiguen rescatarla, entre las ruedas del avión en marcha.	Es el final: el fuego donde van a ser quemados. Ya lo dan todo por perdido, hasta que los alienígenas les salvan con la grúa.
12	Regreso al Hogar	Woody y Buzz se reúnen con su dueño.	Llegan a tiempo, antes de que vuelva Andy. Éste arregla a Woody.	Llegan a tiempo, antes de que Andy se vaya a la universidad. Un nuevo hogar, con Bonnie.

¹²⁰ La estructura de la primera parte de la saga es de Antonio Sánchez-Escalonilla (2002: 242). El resto es elaboración propia.

6.1.2. Es una virtud o va acompañada de virtud

Tal como hemos visto en la primera parte de este estudio, Aristóteles considera que la amistad es una virtud o va acompañada de ella (cfr. *EN*, 1155a) y que “solo hay una manera de ser bueno, muchas de ser malo” y el *hombre sabio* es el que conoce esa “actividad del alma según la virtud perfecta” (1102a, 5-6).

La saga de *Toy Story* gira en torno a dos tipos de relaciones de amistad, como dos planos de lectura: la relación entre los juguetes y su niño, y la relación de los juguetes entre sí. A éste lo podríamos llamar *verosímil-real* y al primero, *real-imaginado*. Uno es fruto del mundo creado de los juguetes con vida propia que, como es verosímil —“mundo posible” o posible modo de *ser-en-el-mundo*, decíamos—, lo vemos real y podemos sufrir y gozar con sus personajes; el otro, es el mundo *real* de los humanos (Andy, Molly, la madre de éstos, Sid, Bonnie, etc.) que imaginan a sus juguetes con vida o que, sencillamente, quieren deshacerse de ellos, de un modo u otro. Es de esas primeras relaciones de lo que realmente va la película, mientras que la amistad de Andy con sus juguetes —especialmente con Woody— se debe mirar más en el global de las tres películas y la relación con el espectador, que es interpelado, como el Andy que fue de pequeño y el que llegó a ser cuando creció y fue a la universidad.

A continuación me referiré brevemente a las virtudes de los personajes de este plano *real-imaginado* (el de los humanos) y, después, hablaré de los actos virtuosos de los personajes del otro plano, el de los juguetes, centrándome en Woody —sobre todo— y en Buzz: primero introduciéndolo y, prácticamente sin solución de continuidad, concretándolo con la descripción de algunas escenas.

6.1.2.1. El escenario de virtudes presente en *Toy Story*

Virtudes en los personajes humanos. Como se acaba de decir, en esta trilogía las relaciones más importantes son las que establecen los personajes juguetes. Pero también debemos considerar dos relaciones importantes entre los humanos y los juguetes. La primera es la que se da entre el sheriff y su niño. Una amistad que hace que los dos crezcan y maduren, que los dos se enriquezcan a través de esta relación: Woody —el claro protagonista— va aprendiendo qué implica ser un amigo fiel de su niño, y éste, qué significa ser

amigo de sus juguetes. Hasta llegar a la tercera parte de la saga, cuando Andy es consciente de que, al ser universitario, se le ha terminado el tiempo de jugar con ellos y solo alguien menor será capaz de apreciar lo que valen. Por eso toma una decisión generosa —el mayor acto de generosidad que realiza— al donarlos a otro niño (Bonnie, en este caso)¹²¹. Estamos, pues, ante una gran película de tres partes que gira en torno a la relación de **amistad fiel** entre Woody y Andy y todas las demás historias —la principal de cada película y las otras secundarias— sirven para explicar en qué consiste realmente esta amistad.

Cuando piensas en Toy Story ves la verdad de lo que significa la lealtad de lo que es servir a los demás, de lo que es ser una persona mayor. Y es que estos juguetes son como personas mayores que intentan hacer frente a la adversidad. Y todo para cuidar de Andy, un niño pequeño. Y eso es conmovedor (Thomas Schumacher en *TS*, ext.)¹²².

La otra relación es la que se da entre los juguetes (y Woody en particular) y los antagonistas de la saga: Sid —el niño vecino de Andy que tortura los juguetes— y Al, el gerente de los almacenes de juguetes *Al's Toy Barn*, hombre solitario que solo piensa en el dinero. Andy puede ser —y es— amigo de sus juguetes porque es un niño alegre, amable, simpático, divertido; obedece a la primera, cuando su madre le llama y le pide que coja a su hermana Molly o cuando le dice que si quiere ir al *Pizza Planet* solo puede coger un juguete, y lo hace... Sid es todo lo contrario: solitario —está solo en el *Pizza Planet*—; maleducado —no le importa dar mamporros a la máquina *mata-álieis* porque se ha terminado la partida sin haber conseguido lo que quería—; es desagradable con su hermana Hannah; embustero con su madre; destruye y maltrata a los juguetes y crea otros totalmente monstruosos...: “Sid es una especie de doctor Frankenstein del mundo de los juguetes” (Fonte, 2013: 100). “En *Toy Story*, la muerte está representada en la forma de un vecino de ocho años de nombre Sid que lleva una camiseta negra con una calavera impresa, perturbadoramente parecida

¹²¹ Obviamente seguimos hablando en términos dentro de este “mundo posible” que comentaba antes, donde los juguetes tienen vida propia y, por tanto, el niño puede llegar a ser muy amigo de sus juguetes, desde el punto de vista de éstos. En la vida real, hablaríamos de virtud de desprendimiento de las cosas que ya no usas, o de generosidad para con los demás niños. Como en este caso, habrá muchos otros momentos del presente estudio en que me referiré a los personajes de las películas como si fueran personas, con virtudes y defectos y con voluntad propia. Será de perogrullo, por tanto, indicar, cada vez, que nos movemos dentro de un “mundo posible” y, a no ser que lo vea necesario por algún motivo, no lo volveré a comentar.

¹²² Algo parecido dice, también, Roy E. Disney: “*Toy Story* es encantadora, divertida y está llena de ironías sobre los problemas de la vida real”.

a su cara (...) ‘Tortura a los juguetes por placer’, se queja el dinosaurio Rex” (Ackerman, 2005: 896). Este contraste está muy bien remarcado en la creación de los escenarios de ambas habitaciones:

Una de sus mejores propuestas [de los directores técnicos] fue enfrentar visualmente los dos dormitorios donde se desarrollaba buena parte de la acción: el de Andy, de un color azul celeste y muy luminoso, que ayudaba a determinar en buena medida su carácter bondadoso y tierno; y el de Sid, tan oscuro y tenebroso como el malvado niño (Fonte, 2013: 85)¹²³.

Tampoco Al se salva mucho de una descripción patética y faltada de virtud de su modo de ser: codicioso y solitario, solo piensa en su dinero y en cómo se va a hacer rico vendiendo el “rodeo de Woody” al completo a un museo de Japón. Descuidado con su propia imagen, come cualquier cosa y duerme en cualquier lugar más o menos confortable (comiendo *ganchitos*, mientras se duerme en el sofá viendo la tele). Perezoso (coge el coche para cruzar la calle) e impaciente con los demás (el restaurador de Woody).

Virtudes en los personajes juguetes. Antes de analizar escenas concretas, me parece interesante señalar cómo los mismos creadores de la primera *Toy Story* se dieron cuenta, mientras creaban la historia, de la necesidad de que el personaje de Woody fuera virtuoso desde el comienzo:

A lo largo de los meses el carácter de Woody, imaginado al principio como afable y de trato fácil, pasó a ser gradualmente más oscuro, más malo... y totalmente desagradable. Woody estaba celoso. Tiraba a Buzz por la ventana por resentimiento. Daba órdenes a los demás juguetes y les insultaba. En resumidas cuentas, se había convertido en un imbécil (Catmull, 2014: 75).

El día clave fue el 19 de noviembre de 1993, sigue explicando Catmull, cuando tuvieron que presentar la historia a Disney y vieron que no iban bien: “Ese día será conocido para siempre en Pixar como el ‘viernes negro’ debido a que la comprensible reacción de Disney fue suspender la producción hasta que hubiera un guion aceptable” (ibíd.). “Que-

¹²³ De un modo parecido, pero más duro, lo describe Ackerman: “La casa de Sid es un suburbio gótico, un submundo oscuro de violencia (...). En su área de demolición, en la parte trasera de la casa, Sid explota los juguetes y causa estragos, mientras suelta una risa malévolamente. Su feroz perro Skud es su único compañero. Dentro de su oscura y cerrada habitación, descuidada por sus padres, él desmiembra muñecas, dinosaurios y juegos de mecano” (Ackerman, 2005: 896).

ríamos que Woody —explica Andrew Stanton, uno de los creativos de Pixar, codirector de *Toy Story*— acabara siendo altruista, por lo que ingenuamente pensamos que tenía que empezar por otro lugar. Entonces, ‘hagámoslo egoísta’...; y esto es lo que nos salió” (cfr. Stanton, 2012).

Es interesante este punto porque son los propios creadores de *Toy Story* los que llegan a la misma conclusión de Aristóteles (independientemente de si habían leído o no al filósofo¹²⁴): la amistad necesita de la virtud; si quieres hacer que los demás personajes —y con ellos, el espectador, que al final es el último “juez implacable”— sea amigo del protagonista de tu historia, hace falta que éste tenga virtudes. Y eso no es contradictorio con tener defectos: Woody los tiene, se acentúan con la llegada de Buzz y tendrá que aprender a superarlos. “¿Cómo es posible hacer simpático a un personaje egoísta? —se pregunta Stanton—; nos dimos cuenta de que podíamos” (Stanton, 2012). Sin virtudes, era muy difícil creer que Slinky, por ejemplo, el perro salchicha con un muelle que se puede extender más de un metro, fiel al vaquero, fuera amigo de Woody: simplemente saldría —y así se le ve en el vídeo mencionado— como una especie de esclavo que, si obedece, es por miedo.

En cambio¹²⁵, en el resultado final, el perro a menudo juega con su amo a las Damas, secunda rápidamente sus órdenes, incluso simulando estar tranquilo y alegre, cuando el sheriff se lo pide para no poner nerviosos a los demás...; de hecho, en *Toy Story*, Slinky es el último en desconfiar de él. De ahí que el momento en que, cuando Woody intenta hablar con sus amigos desde la habitación de Sid, en la casa vecina, a poca distancia de la de Andy, Slink le cierra la ventana, sea una escena tan dura: para el perro —acaba de perder a su mejor amigo—, para Woody —su última esperanza se ha esfumado— y para el espectador —que no sabe cómo acabará la historia.

¹²⁴ En este sentido, dice Brenes: “Es posible establecer el carácter poético (artístico) de una obra narrativa y dramática, al margen de las intenciones del autor y del lector o espectador”. Y cita: “La novela no es una confesión del autor, sino una exploración de lo que es la vida humana en la trampa en que hoy se ha convertido el mundo” (2008: 2-3). Es decir: la posibilidad de llegar a coincidir con los grandes pensadores de la persona (como Aristóteles), es factible, independientemente de si se conocen o no, siempre que, honestamente, se busque profundizar en la persona.

¹²⁵ Siguiendo el paradigma sobre el que estamos estudiando, digamos que ven la necesidad de que Woody sea un *héroe forjado* que tendrá que *volverse a forjar*.

Veamos, pues, las virtudes presentes en los personajes de las *Toy Story* en el ejercicio de la amistad (y como fruto de ella). En concreto, en las tres partes hay distintos momentos para cada una de las siguientes virtudes: compañerismo, confianza, generosidad, valentía, prudencia, humildad, paciencia (tranquilidad), sinceridad, obediencia, optimismo, gratitud, amor y fidelidad, según el recuadro que viene a continuación (marco, también, en los casos en que está presente, su contrario que, de hecho, remarcan mayormente la virtud)¹²⁶:

virtud / vicio	TS 1	TS 2	TS 3	TOT
compañerismo	11	8	14	33
confianza	4	1	2	7
desconfianza	6		6	12
generosidad	7	15	7	29
egoísmo / envidia	4	7	9	20
valentía	4	7	15	26
prudencia	5	3	21	29
humildad	4	3	3	10
soberbia	6	3	2	11
paciencia	1	1	2	4
impaciencia	2	3	4	9
sinceridad	1		3	4
insinceridad	2		1	3
obediencia	2		3	5
optimismo / alegría	4	3	7	14
pesimismo	1		1	2
gratitud	2	3	4	9
amor	4	3	8	15
odio / maldad	8			8
fidelidad	7	7	7	21
TOT	85	67	119	271

Tabla nº 01: Virtudes ligada a la amistad en la saga *Toy Story* (elaboración propia)

Es un tratado de la amistad, decía, que pivota sobre todo, en torno a Woody y, aunque menos, en Buzz. A lo largo de toda la saga estos personajes maduran en la virtud de la amistad. Del número de veces que vemos que hay actos virtuosos en estas historias se

¹²⁶ Entiendo “compañerismo” como generosidad “de grupo”, es decir, sinónimo de “solidaridad”, “camaradería”, “fraternidad”, “respaldo”; y “generosidad”, como la “tendencia a ayudar a los demás y a dar las cosas propias sin esperar nada a cambio” (Espasa, 2011: 1892). Es decir, como sinónimo de “altruismo”, “desinterés”, “magnificencia”, “esplendidez”.

desprende que, como hemos visto que afirma Aristóteles, realmente no hay amistad sin virtud y que ella misma puede llegar a ser una virtud.

Al comienzo, **el vaquero Woody** es el perfecto líder prudente y generoso¹²⁷, pendiente siempre de los demás y de que éstos sean conscientes de aquello para lo que han sido fabricados¹²⁸. Pero lo es teóricamente: su mundo se resquebraja con la llegada de Buzz, por quien —muy a su pesar: egoístamente solo piensa en cómo salvarse él— tiene que seguir siendo virtuoso y ayudarlo, de algún modo sabedor de que su compañero no está bien¹²⁹; así, dándose, descubre un amigo y qué significa, de verdad, cumplir con su función de ser un juguete. Ahora bien, hay una virtud muy importante en este ser amigo dándose a los demás (siendo generoso): la humildad. En la segunda parte de la historia, Woody aprende que ser un juguete famoso y que todos te contemplen a lo largo de los siglos en un museo, puede ser interesante, pero esa no es la función de un juguete. La humildad de reconocerlo implica, también, ser consciente de tus limitaciones y que los demás, tus iguales, te necesitan como quien eres. Y ya está.

Finalmente, en *Toy Story 3*, Woody descubre que el gran valor de la amistad es que hace *equipo* o, más aún, *familia*; de hecho, el fuerte contraste existente entre la vida en Sunnyside bajo el mando dictatorial de Lotso y el que vemos en la relación entre los juguetes protagonistas remarca, más aún, la importancia de la virtud. No es casualidad que esta última película sea la que muestre más actos virtuosos y, concretamente, la virtud que más

¹²⁷ La prudencia encierra en sí muchas de las virtudes que estamos viendo y otras tantas cualidades: saber pedir consejo; ausencia de intereses personales, que tienen que permanecer en un segundo plano... “La prudencia —dice Pieper— es el troquel que moldea el conocimiento de la realidad transformándola en ejecución del bien’ (1984: 65). No se trata solo de hacer, sino también de saber cómo hacerlo (...). La prudencia ‘encierra en sí la humildad del escuchar silencioso, es decir imparcial, la íntima fidelidad de la memoria, el arte de dejarse informar de algo, la serenidad ante lo inesperado’ (ibíd.). Aparecen así, además de la imparcialidad y del dejarse aconsejar, la memoria y la solercia: la primera virtud ayuda al prudente a sacar experiencia del pasado, y la segunda le da rapidez para aplicar, ante situaciones inesperadas, el conocimiento adquirido” (Brenes, 1992: 189-190).

¹²⁸ Lo veíamos antes: “El concepto de desear el bien al otro por el otro mismo implica para Aristóteles no solo la exigencia de la virtud, de la bondad del carácter para que esto sea posible, sino también la entrega, el cuidado y la preocupación libre, voluntaria y acompañada de agrado hacia el otro” (Mira Bohórquez, 2010: 73)

¹²⁹ Burningham (2000), de hecho, hace un paralelismo muy interesante entre *Toy Story* y *El Quijote* de Cervantes: Buzz, como el Hidalgo Don Quijote que se cree realmente un caballero y su escudero Sancho Panza, el fiel escudero que no tiene más remedio que estar al lado de su amo para ayudarlo y con el que acaba habiendo un fuerte lazo de amistad.

se ejercita sea la de la prudencia, principalmente por parte de Woody, quien más veces tiene que decidir qué hacer en distintas situaciones y cómo ayudar y conducir a los demás, es decir, ejercita su misión de líder.

Hablando de la bondad y maldad de los personajes de *Toy Story 3*, al describir concretamente la escena del contenedor de basura durante la huida de Sunnyside, dice Lee Unkrich (en *TS3*, ca., 68', n. 53):

Queríamos que fuera algo sencillo, para que estuviera bien claro quién era bueno y quién era malo. Al final, el único personaje malo es Lotso. Le acompañan unos matones, Pulpi y Chatarra, pero no son más que unos oportunistas. Se han aliado a Lotso, porque les hace sentir poderosos. Pero luego vemos cómo se redimen en los créditos finales y se unen a los demás.

Lotso no tiene virtudes: si acaso, solo disimuladas o interesadas. Y en ningún momento muestra aunque sea un poco de amistad, incapaz, incluso, de agradecer el gesto de Woody de haberle salvado la vida en el vertedero. Los demás —sus secuaces— “se recuperan”, se “redimen”. La falta de virtud es algo enfermizo, como lo de Lotso, y en este sentido comenta Unkrich la secuencia del contenedor:

La iluminación de esta escena tiene ese toque amarillo chillón. (...) Para cada escena hay que pensar en los colores que vas a utilizar. En cómo iluminarla para que realce la narración. Y en este caso queríamos acentuar el carácter enfermizo de la Guardería Sunnyside. Y Lotso juega un papel vital aquí, así que decidimos iluminar la escena con una lámpara de vapor sólido de color amarillo enfermizo que está en el cajón trasero del jardín de Sunnyside (ibíd.).

El proceso de Buzz es similar, pero menos marcado. Al principio es un personaje muy virtuoso, pero lo suyo diríamos que es una “virtud platónica”¹³⁰: lo es en la medida en que cumple la misión de “guardián espacial” de salvar el mundo entero del malvado emperador Zurg y —en palabras suyas— para ello fue “entrenado en la academia”. Pero es un juguete, y no lo sabe. Como Don Quijote, que no era un caballero, y no lo sabía¹³¹.

¹³⁰ Cree realmente que es un guardián espacial. En la gasolinera, por ejemplo, Buzz no tiene intención de volver al cuarto de Andy —“Por tu culpa, la seguridad de todo este universo está en peligro”, grita al *sheriff*—: es un soldado, y solo quiere cumplir con su misión; no “tiene tiempo” para los amigos.

¹³¹ “*Toy Story* y su secuela tienen su propia temática y sus distintas estructuras narrativas. No obstante, ya sea deliberadamente o a través de alguna intuición cultural latente, se engarzan con la

Buzz, hasta que no descubre su verdad, es incapaz de crecer en virtudes y, concretamente, ser amigo de los demás juguetes, empezando por el vaquero. Todo cambia cuando se da cuenta de que, efectivamente, sí es un juguete. Entonces se ve a un Buzz Lightyear generoso, valiente, humilde, que actúa con prudencia de líder, como y con Woody... Lógicamente, el gran cambio lo tiene en *Toy Story* y, a partir de ese momento, sigue siempre la pauta del vaquero, como verdadero líder del cuarto de Andy: le suplente cuando no está él (*TS2*, nn. 8 y s.; *TS3*, 15', n. 12), o le ayuda en el gobierno de los momentos difíciles (*TS3*, 7', nn. 6-7); es desinteresadamente generoso con los demás (*TS2*, nn. 2-3); siempre es muy agradecido con Woody por haberle salvado la vida, de las manos de Sid (*TS2*, nn. 13, 16); aprende a ser humilde al pasar por el pasillo de "Buzz Lightyear" de la tienda de juguetes (*TS2*, n. 24), etc.

También todos los demás juguetes realizan actos virtuosos muy estrechamente vinculados con la amistad. Especialmente remarcable son los actos de valentía y solidaridad que muestran todos durante la tercera parte, por la huida de la guardería, que les une hasta el punto de aceptar la muerte, juntos, cogidos de la mano.

6.1.2.2. Evolución de la virtud en el protagonista

En la saga de *Toy Story* hay un personaje que es clave en toda la historia: el vaquero Woody. En él voy a centrarme para ver cómo evoluciona la virtud de la amistad lo largo de las tres películas, mencionando alguna vez —cuando realmente cobre importancia para nuestro estudio—, alguno de los demás personajes¹³².

En *Toy Story*, Woody es el líder, no solo por ser el favorito de Andy, sino también porque **es bueno con los demás**. Es lo que se desprende de la presentación de los juguetes:

obra maestra española [*El Quijote*] a través de los diálogos, y cambiando a los espectadores contemporáneos hacia una lectura postmoderna del texto de la Edad de Oro" (Burningham, 2000: 158).

¹³² "Los personajes rara vez existen por sí mismos. La incorporación de secundarios al relato amplía su paleta de colores, ya que estas figuras están destinadas a apoyar el tema del guion, a ayudar al protagonista en su arco de transformación y a comunicar emociones a partir de matrices afectivas que compartimos con otros" (Pérez Guerrero, 2012: 303). "De hecho, para muchas películas y series de televisión, la dinámica que existe entre los personajes puede llegar a ser tan importante con la cualidad individual de un personaje concreto" (Seger, 2001: 87).

Poco a poco, van apareciendo con precaución, y en diversos planos, el coche de control remoto R.C., que abre lentamente la puerta de un armario; el visor Lenny, que salta de unas estanterías; el Tiburón, que abre la tapa del baúl donde estaba escondido; la Serpiente y el Robot, que ven pasar el coche de bomberos de los muñequitos Tikes; la hucha en forma de cerdito Jam, que no hace caso a la broma del Sr. Patata que alude a un Picasso por la manera como se ha colocado sus parres; el Disco de hockey; el Sargento de los soldados de plástico verde, que responde a Woody como si éste fuera un alto cargo; el perro Slinky (...). Y otros juguetes, como la pantalla mágica Etch A Sketch, que dibuja una pistola ante la broma de desenfunde de Woody; el superjuguete Rocky Gibraltar; el vocabulario electrónico Sr. ABC; el dinosaurio Rex, que no hay manera de que asuste a Woody; (...) En fin, toda una galería de juguetes que en esta presentación muestran su buena relación y el buen entendimiento con su líder, Woody (Duran Castells, 2007: 31).

Se preocupa por ellos, actúa y toma decisiones con prudencia: el buen amigo busca la felicidad de los demás y busca lo mejor de cada uno de ellos¹³³. Así, en la reunión que convoca a todos, habla de: la importancia de buscar acompañante para la mudanza que se realiza la semana siguiente —“no quiero que se quede ningún juguete aquí”, dice—; el éxito de la sesión sobre la corrosión del plástico —agradeciendo públicamente al Sr. ABC su “magnífica exposición”— y... de la fiesta de Andy, la mala noticia que quiere dar tranquilamente para no alterar a nadie (aunque no lo consigue). **Para Woody, lo importante son los demás**, y contrasta con el Sr. Patata, que es desconfiado y todo lo pone en duda constantemente.

El problema llega con Buzz. Lo veremos en el siguiente apartado, cuando analicemos la segunda característica de la amistad, pero aquí podemos adelantar la importancia del propio conocimiento para desarrollar la virtud hacia los demás. Aquello por lo que más temen los juguetes —ser substituidos— es lo que ocurre a Woody y esto rompe su orden de prioridades: se deja llevar por la envidia y los celos y ahora solo quiere recuperar “su trono”. No acepta que le ayuden —Bo Peep lo intenta: “no dejes que te afecte”, le dice— entre otras cosas porque significaría mostrar su debilidad (en el fondo, **ser humilde**). Por eso **se vuelve malo, hasta el punto de desear la desaparición del guardián espacial y provocar que caiga por la ventana.**

¹³³ Lo hemos visto al principio de este estudio: “La amistad consiste más bien en querer y alabamos a los que quieren a sus amigos, [y] querer parece ser la virtud de los amigos de suerte que aquellos en quienes se da esto como es debido, esos son amigos seguros y lo es su amistad” (EN. 1159a, 36 – 1159b, 1).

Ante este episodio, Woody solo tiene una preocupación: “¿Cómo voy a convencer a esta gente de que fue un accidente?”. **Es un egoísta.** Se alegra, cuando encuentra a Buzz en la gasolinera, pero solo porque únicamente con él puede volver al cuarto de Andy. Ese es el único motivo que le mueve a ayudar a Buzz (aquí advierte que éste realmente se cree un guardián espacial y que no se trata solo de una estrategia para ganarse a Andy). En la gasolinera, habla **en primera persona**: “¿No se da cuenta de que yo no estoy ahí?!” , exclama, refiriéndose a Andy, cuando queda, con Buzz, abandonado en la gasolinera: “Por tu culpa estoy perdido”, reprocha al astronauta. “¡Estoy salvado!” , exclama cuando ve el coche de la pizzería. “Esto no me puede pasar a mí”, dice horrorizado, ya en el Pizza Planet, cuando ve al guardián meterse en la “nave de los alienígenas”...

Después, al ser capturados por Sid, solo el vaquero sabe muy bien dónde se han metido y las pocas posibilidades que tienen de salir de ahí. **La prudencia le lleva a actuar con cautela e intentar dirigir una fuga de ahí.** Especialmente ante la depresión de Buzz, al descubrir su verdad, Woody tiene que volver a ser el líder que era antes, ver qué puede sacar de cada uno de los demás —también los *mutantes*—, y trabajar en equipo. Es el único modo de huir.

En este cambio, juega un papel muy importante (es el punto central de la película) el diálogo entre los dos, la noche antes de que uno sea explotado y el otro esté encerrado en una caja, sin que vea escapatoria: es un “encuentro dialógico”¹³⁴ en el que Woody se hunde poco a poco al ver que es un juguete viejo, y Buzz sale de su hundimiento, al descubrir que ser el juguete de un niño es mucho mejor que ser un “guardián espacial”. Mientras uno se hunde, el otro consigue salir del agujero y, en el camino, se encuentran —los dos— con su realidad: ser un juguete es algo mucho más que “ser un juguete”, sin más. Significa *ser-un-juguete-de-un-niño*. **Virtudes como la humildad, confianza, valentía, prudencia, solidaridad son las que entran ahora en juego.** Es aquí cuando Woody reconoce que Buzz es su amigo —su único amigo, dice— y que, por él, hay que hacer lo que sea: es valiente y consigue enfrentarse a Sid.

¹³⁴ Concretamente, es en la octava etapa —el “descenso a los infiernos”— donde Woody y Buzz tendrían este “encuentro dialógico”. Es una caída hasta el abismo de la desolación, a partir de la cual solo quedan dos caminos: o desesperación total y muerte, o levantamiento y resurrección (“salida de los infiernos” y “prueba suprema y resurrección”, que son las etapas décima y undécima de este *viaje de Frodo*).

En la huida, a Woody ya **no le importa volver para ser de nuevo reconocido como líder, sino para estar al lado de Andy**. Ahora, él y Buzz trabajan juntos. En el camión no da explicaciones de nada, simplemente quiere salvar a su amigo. Se enfrentan a grandes peligros y, al final, Woody reconoce a Buzz que vuela, a lo que éste le responde con lo que antes Woody le había echado en cara: “Esto no es volar; es caer con estilo”. Cada uno reconoce los valores del otro, algo fundamental, como hemos visto, para ser amigo de alguien.

La experiencia de la aventura de *Toy Story* supone un fuerte crecimiento de Woody en el sentido de la amistad. Ahora ya no tiene inconveniente en reconocer el co-liderazgo en la habitación de Andy. Sigue pendiente de la situación de los demás, pero le preocupa no tanto el ser reemplazado, sino qué le ocurrirá cuando Andy se haga mayor. **Sabe perfectamente cuál es su misión como juguete —cuidar a un niño—, pero también es consciente de que *el niño* se hace mayor.**

Ese temor se acentúa, en *Toy Story 2*, al descubrir que antiguamente había formado parte de un grupo de juguetes de los que, incluso, se habían hecho una serie infantil de televisión: el “rodeo de Woody”. **Es una tentación muy fuerte la de ser “eternamente querido”**, como le dice Pete, quedándose en un museo. Pero, esta vez es Buzz quien, en un intercambio de papeles, **le reprocha que sea un egoísta**, recordándole que su misión es hacer feliz a un niño concreto y determinado. Woody reacciona y **aprende a ser humilde y más generoso con los demás**, también con el rodeo al completo, a quienes ofrece la posibilidad de ser, otra vez, los juguetes de un niño. Solo Pete lo rechaza porque **está interiormente comido por la envidia** de haber sido siempre ignorado en un estante, cosa que le impide ser y tener amigos (y otro tanto ocurre a Lotso, en *Toy Story 3*).

Este mismo egoísmo es el que Woody reprocha, en la tercera parte de la saga a sus amigos, cuando deciden quedarse en Sunnyside, donde **creen poder ser eternamente felices**: “No tener dueño —asegura a los recién llegados en Sunnyside— significa que no sufriréis” (*TS3*, 22’, n. 19)¹³⁵; y es verdad: no sufrirán emocionalmente, pero no serán feli-

¹³⁵ Eso, a Woody le suena muy mal, no le gusta: ya se le ofreció la posibilidad de ser una pieza de museo —ser contemplado y supuestamente querido por todos los niños del mundo, a lo largo de los siglos—, pero se dio cuenta de que no era su razón de ser. De hecho, Lotso les engaña porque les dice que vivir ahí es vivir sin normas, cuando son las suyas las que prevalecen.

ces, porque no hacen aquello por lo que han sido hechos¹³⁶. Los amigos del vaquero se enfrentan a la realidad de los juguetes a la que ya tuvo que enfrentarse Woody en *Toy Story 2*, ante la posibilidad de ser una pieza de museo eternamente contemplada. “Hay que ver lo egoístas que sois”, les dice el *sberiff* (*TS3*, 27’, n. 22).

Ante este panorama real de los juguetes, Woody tiene un papel muy importante con su **optimismo** —otra de sus virtudes, muy vinculada a la prudencia del líder— en su intento de animar a sus compañeros. Especialmente significativo en este



La mirada entre los dos 'líderes' es muy significativa

sentido es el momento en que el *sberiff*, al principio de *Toy Story 3*, tiene que decir la verdad de la “operación juego”: era para ayudar a Andy y, como no ha funcionado, hay que hacer lo que sea para que nadie se pierda por el camino; es decir, que vaya a la basura o pase a ser un donativo para Sunnyside. En este punto de la historia una complicidad máxima entre Woody y Buzz —los dos que actúan con prudencia— que se muestra tanto en la mirada que se cruzan (v. fig), como en el modo de intentar dar un mismo mensaje esperanzador. En este punto, vale la pena notar el realismo optimista de Woody, frente a la inocencia de Rex y al realismo pesimista del Sr. Patata¹³⁷ (7’40”, n. 6):

- Rex: *Volvamos a intentarlo.*
- Woody: *Esto se acabó, chicos, hay que tirar la toalla.*
- Todos: *¡¿Qué?!*
- Woody: *Andy se irá a la universidad un día de estos, era la última oportunidad.*
- Buzz: *Pasamos a modo desván, tropa. Tened los accesorios al alcance: repuestos, pilas, lo que necesitéis para una transición.*

¹³⁶ Muestra de esta infelicidad lo son las dudas que se plantean los secuaces de Lotso —de si seguir o no con el oso—, cuando Woody les hace ver la realidad de su situación y de que han sido engañados, en la secuencia del contenedor (*TS3*, 69’, 53).

¹³⁷ El Sr. Patata, a pesar de ser buena “persona” —simpático y bromista, se caracteriza, entre otras cosas, por ser muy fiel a su mujer—, es todo lo contrario a la delicadeza: dice las cosas directamente, sin pensar muchas veces las consecuencias de sus palabras, cosa que sí hace Woody a la hora de dar su mensaje realista.

-
- *Sr. Patata: ¿Transición? ¿No lo entiendes? Se acabó, c'est fini, caput...*
- *Woody: ¡Eh, eh, eh! Vamos, chicos, todos sabíamos que iba a pasar.*
- *Jam: Sí, pero ahora ha pasado.*
- *Woody: A todos los juguetes les ocurre esto.*

Finalmente es interesante hacer notar cómo los creadores de la saga de *Toy Story* a menudo han **definido a los personajes a través de sus virtudes y/o vicios** más característicos. Así, por ejemplo, el Sr. Patata es un personaje malhumorado, “quizás (...) debido a que continuamente está perdiendo sus piezas de quita y pon” (Duran Castells, 2007: 67), pero a la vez esto es como manifestación de lo difícil que es vivir desconfiando siempre de los demás; es carismático —arrastra fácilmente a los demás en sus sospechas y equivocaciones—, pero le cuesta reconocer sus errores. Así lo describe John Lasseter:

Para escoger los juguetes, nos basamos en la personalidad que queríamos que tuvieran y también en la clase de juguete que era. El Sr. Patata es un gran ejemplo porque una de sus características es que se desmonta todo el rato. Pensamos que sería un resentido (en TS, ca., 3'52", n. 3).

Del mismo modo, Slinky es el perro del *sheriff* y muestra su fidelidad al límite, como la capacidad que tiene su muelle de dilatarse y contraerse. O Jam, que es una hucha y, como tal, muy calculador y, lo que puede ser una virtud, a veces pasa a ser un defecto que no le permite ver más allá de lo estrictamente reglado.

6.1.3. Implica amor a uno mismo

Ya hemos visto en la primera parte del presente estudio cómo el hombre que sigue la virtud y quiere cultivar la amistad tiene que tener una característica muy importante: quererse a sí mismo, que significa —e implica— conocerse. Y esto, veíamos, no es egoísmo, ya que el hombre bueno no se deja llevar por el vicio, sino que su *quererse* redundaba para bien de la sociedad:

Debe ser amante de sí mismo (porque de esta manera se beneficiará a sí mismo obrando noblemente y a la vez será útil a los demás), pero el malo no debe serlo, porque con ello se perjudicará a sí mismo tanto como al prójimo siguiendo sus malas pasiones (EN 1169a, 16-20).

Como llevamos dicho, toda la saga de *Toy Story* gira en torno al vaquero Woody. Por ello, es el arco de transformación en el autoconocimiento de este protagonista el que

analizaré a continuación, según el paradigma del *viaje de Frodo*, para ver cómo influye en la virtud de la amistad. Paralelamente, también veré alguno de los otros personajes (sobre todo Buzz, muchas veces co-protagonista), de cuyo análisis también se pueden sacar conclusiones interesantes respecto a la amistad.

Al ser la saga de *Toy Story* una historia muy compacta —una obra maestra en tres actos—, vemos en ella un arco de transformación general y otros tres pequeños¹³⁸, que corresponderían a cada una de las tres películas. En lo que nos incumbe en este subapartado, vemos los siguientes crecimientos o transformaciones que llevan a un mejor conocimiento propio y, por extensión, del otro:

1. En *Toy Story*, Woody empieza siendo el líder por “derecho natural”: además de ser el sheriff, es el favorito de Andy. Él lo sabe, y dirige a los demás con buena mano. Ahora bien: esa es una “misión” circunstancial. Su naturaleza propia es su *jugueteidad*¹³⁹, es decir, ser un juguete de un niño a quien hacer feliz. Pero eso Woody no lo sabe *realmente*: solo en teoría. Así, su “descenso a los infiernos” y su relación con Buzz le hará ver que ser un juguete es mucho más que ser un sheriff y el favorito de su niño.
2. La trayectoria de Buzz en esta primera parte de la historia es muy parecida, aunque éste, a diferencia del vaquero, desconoce que es un juguete —se cree realmente un guardián espacial— y es Woody el que le hace ver las bondades de su naturaleza. Los dos llegan a la misma conclusión, descendiendo y saliendo del mismo infierno.
3. En *Toy Story 2*, Woody comprende en qué consiste su *jugueteidad* y sabe, por tanto, que habrá un momento en que su niño deje de quererle porque se habrá hecho mayor. ¿Qué pasará el día que se olvide de ellos? ¿No sería mejor pasar por ser observado “eternamente” por niños en un museo? Debe entenderlo (y lo acaba entendiendo) para enfocar su vida y ayudar a los demás juguetes. Y, lo

¹³⁸ Esto mismo dice, también, Pérez Guerrero (2013: 201): “Se puede hablar de un único arco de transformación a través de las tres películas. Después de todo, se trata de una sola historia: la de Woody y sus amigos”.

¹³⁹ Lo que para los humanos es la humanidad —su naturaleza propia—, para los juguetes sería lo que vengo en llamar la “jugueteidad”.

más importante, ser juguete es también estar ahí viendo crecer a su niño y estar siempre para lo que quiera; aunque pueda acabar comportando el dolor de la separación.

4. *Toy Story 3* da un paso más: el día de la separación ha llegado. A los juguetes solo les queda el desván (que es como decir la “jubilación”) o la basura (es decir, la muerte). Parece ser que Woody se salva de cualquiera de las dos opciones, pero no está muy contento con la situación de sus amigos en el desván. La aventura de Sunnyside le hace ver que la realidad de un juguete conlleva la dura realidad de la separación... y de la unión con otro niño (una niña, en este caso).
5. El gran arco de transformación, el que engloba las tres películas, es el que va desde que Woody conoce su “misión” teóricamente, hasta que, ya maduro, entiende que su misión se ha terminado y hay que empezar otra, con otro niño. Eso sí: parte muy importante de su misión es la fidelidad a Andy y ayudar a los demás a serle fiel, aún sabiendo que tienen que cambiar de niño¹⁴⁰.

En definitiva, de esta evolución de los personajes principales se muestra cómo es fundamental conocerse y quererse como se es para de verdad poder ayudar a los demás como buenos amigos. Veámoslo analizando paso a paso cada una de las tres películas.

Al empezar la saga, Woody habla muy bien de Andy: lo importante es hacerle feliz. Muy distinto es cuando dice lo mismo en *Toy Story 3*, para intentar convencer a sus amigos de que no se queden en Sunnyside (25', n. 26). Ha madurado: antes no conocía su incapacidad de superar el ser desplazado; ahora, después del encontronazo con Buzz Lightyear, de haber sido tentado con ser una pieza de museo en Hong Kong y ser contemplado por mi-

¹⁴⁰ Con Bonnie, la misión es “hacer feliz a otra persona. Pero, en la medida en que esta tarea es decidida por Andy, el objetivo de Woody y los demás no cambia de destinatario, sino de alcance. Los juguetes, en orden a su naturaleza, corresponderán al cariño de la niña, que será el objeto de sus acciones en adelante, y le darán más motivos para la fantasía. Sin embargo, su vínculo con el muchacho y su fidelidad hacia él no cesan. La opción que Woody propicia y que Andy secunda para culminar el relato de sus peripecias junto a él, subraya la exclusividad del amor, la generosidad y la fidelidad” (Pérez-Guerrero, 2013: 204).

llones de niños, de haber perdido amigos por el camino (incluso a Bo-Peep) o darse cuenta de que Andy también ha crecido y se va a la universidad y que el desván no es tan buen lugar para los juguetes, aunque no sea tirarlos a la basura, Woody sabe qué es lo que realmente es y tiene que hacer.

Gracias a este descubrimiento Woody —especialmente— y sus amigos crecen, maduran, y son capaces de ser líderes: de sí mismos en primer lugar y de los demás, en el caso del vaquero y del astronauta.

En *Toy Story*, un niño alegre de 8 años disfruta horas y horas con sus juguetes y éstos —que se muestran vivos cuando no están presentes los humanos— están muy contentos con él. Saben que su función es, precisamente, ser los juguetes de su niño, de modo que, si no lo cumplen, no son felices. Ahora bien, lo que más temen los juguetes es ser sustituidos y, por tanto, apartados de su niño. Pero, ¿qué ocurre cuando eres sustituido por un juguete que en realidad no tiene ningún interés en hacerlo porque simplemente no se sabe un juguete?

Woody, como preferido de Andy, gobierna, distribuye, organiza...; y los demás le siguen, porque lo hace bien. Pero esa no es parte de su *jugueteidad*, sino algo añadido por ser el favorito. Teóricamente, Woody lo sabe: “No importa cuánto juegue con nosotros; lo que importa es que estemos aquí para Andy cuando nos necesite. Para eso nos han hecho, ¿no?”. La realidad, no obstante, es que a él sí le importa que, de la noche al día, Andy deje de jugar con él porque sí es sustituido. De hecho, Andy es suyo, le dice enfadado a Buzz, en un arranque de envidia. Ha olvidado —¿lo ha sabido alguna vez?— que es al revés: él es de Andy (21’, n. 8).

— *Woody: Escucha, mequetrefe. Quiero que te apartes de Andy: ¡es mío! Y nadie, nadie me lo va a arrebatar.*

— *Buzz: Pero, ¿de qué estás hablando?... [Obviándole:] ¿Dónde está esa cita acopladora?*

— *Woody: Y otra cosa: ¡Deja de una vez esta jerga espacial, me pone nervioso!*

— *Buzz: ¿Acaso quieres presentar una queja ante el mando estelar?*

— *Woody: ¡Oh, oh! Está bien... Así que quieres hacerlo por las malas.*

— *Buzz: Ni se te ocurra amenazarme, vaquero.*

— *Woody: ¡Ah sí? ¡Tipo duro!*

Woody nunca se ha encontrado en una situación igual y, encima, quien le sustituye se cree realmente “guardián espacial”. Se le viene el mundo encima y quiere recuperar su “trono”. Y lo recuperará, sí; pero no como él quiere, sino “descendiendo a los infiernos” y *re-encontrándose* y *re-descubriéndose*(se) qué significa “estar ahí para cuando Andy nos necesite”.

En *Toy Story*, este redescubrimiento corre paralelamente al de Buzz: ambos parten de distintos puntos, pero acaban en el mismo. Al principio, el vaquero cree que su contrincante está usando toda esa “jerga espacial” solo para quitarle el puesto de favorito de Andy. No obstante, acaba convenciéndose de que no es así; es más, se da cuenta de que el astronauta ignora completamente su *juguetidad* y que, cuando se encuentran perdidos en una gasolinera —que, para unos muñecos, es tanto como decir en medio de la nada más absoluta—, su problema se multiplica por mucho porque es consciente de que solo podrá ser aceptado de nuevo como líder y amigo si consigue volver con Buzz. “Cuando (...) se hace evidente que Buzz está, en efecto, seriamente fuera de sus cabales, su sospecha se convierte en pura exasperación” (Burningham, 2000: 160). Pero, ¿cómo hacer volver a la habitación de Andy a alguien cuya única misión, adjudicada por el “mando estelar”, es salvar el mundo del malvado emperador Zurg? (*TS*, 30’, n. 11)

— Woody: ¡Cállate! ¡Haz el favor de callarte, tonto!

— Buzz: Sheriff, no es momento para asustarse.

— Woody: Es el momento perfecto. Me he perdido, Andy se ha ido, dentro de dos días van a mudarse, y todo ha sido por tu culpa.

— Buzz: ¿Qué? ¿Por mi culpa? ¿Si no me hubieras empujado por la ventana...!

— Woody: ¿Sí? ¿Pues si tú no hubieras aparecido con tu estúpida nave espacial de cartón, quitándome todo lo que me importaba...!

— Buzz: ¡No me hables de lo que importa! ¡Por tu culpa la seguridad de todo este universo está en peligro!

— Woody: ¿Qué? ¿De qué estás hablando?!

— Buzz: Ahora, en los confines de la galaxia, el emperador Zurg ha encargado la construcción de un arma terrible que es capaz de aniquilar un planeta entero. Solo yo poseo la información que rebela el único punto débil de dicha arma. Y tú, amigo, eres el responsable de retrasar mi cita con el mando estelar.

- *Woody: ¡¡¡Te repito que eres un JUGUETE!!! ¡No eres el auténtico Buzz Lightyear! ¡Eres solo un muñeco! ¡Solo eres un juguete infantil!*
- *Buzz: Y tú eres un hombrecillo triste y extraño. Me das lástima. Hasta la vista.*
- *Woody: ¡Ab sí? ¡Pues que te vaya bien, chiflado!*

Este es el momento central del conflicto que plantea *Toy Story*. El vaquero no puede dejarlo solo; no le queda más remedio que ayudar al astronauta, si quiere volver a casa, haciendo un poco de Sancho Panza con su amo Alonso Quijano (cfr. Burningham, 2000) y superando su envidia. Pero lo tiene difícil, porque la envidia le corroe y, mientras intenta rescatar a Buzz de su depresión¹⁴¹, él se va hundiendo al ver que no es un juguete moderno o, como dice, “guay”. Es el “encuentro dialógico” que mencionábamos antes, en el que se muestra la importancia de ser un juguete. Primero, Woody tiene que reconocer —le cuesta— que necesita la ayuda de su compañero (54^o, n. 22):

- *Woody: Necesito tu ayuda.*
- *Buzz: No puedo. No puedo ayudar a nadie.*
- *Woody: ¡Claro que puedes, Buzz! Puedes sacarme de aquí. ¡Te quitaré este cohete y nos largaremos a casa de Andy!*
- *Buzz: Casa de Andy, casa de Sid, ¿qué diferencia hay?*
- *Woody: ¡Oh, Buzz! Has tenido una caída muy fuerte. ¡No debes pensar con claridad!*
- *Buzz: No, Woody. Por primera vez estoy pensando con claridad. Tú tenías razón, no soy un guardián espacial. Solo soy un juguete; un pequeño e insignificante juguete...*
- *Woody: ¡Oh, un momento! Ser juguete es mucho mejor que ser un guardián espacial.*
- *Buzz: Sí, ya... [incrédulo].*
- *Woody: ¡No, en serio! Mira, en esa casa hay un chico que cree que eres el mejor, y no es porque seas un guardián espacial, amigo; es porque eres un juguete. Eres SU juguete.*
- *Buzz: Pero, ¿por qué iba a quererme Andy?*

¹⁴¹ “Cuando un anuncio de televisión sobre juguetes le demuestra la verdad de su ser, sufre una traumática desilusión siendo, probablemente, el primer dibujo animado que ha sido capaz de expresar en la gran pantalla un hundimiento emocional con total realismo. Cuando se da cuenta de que no es más que un juguete, todo su mundo se le viene abajo, emocionalmente se desploma, pierde la fe en sí mismo y entra en una fuerte depresión, hasta el punto de que se deja manipular por la hermana de Sid, que lo viste como a una muñeca para poder jugar con él. En manos de Hannah, el duro y valiente Buzz se convierte en la señora Nesbit” (Fonte, 2013: 94).

-
- *Woody: ¿Por qué iba a quererte Andy? Pero ¡mírate! ¡Eres un Buzz Lightyear! Cualquier juguete daría sus partes móviles para ser como tú. Tienes alas, brillas en la oscuridad, ¡hablas! Tu escafandra hace ese ruidito tan..., tan... ¡espectacular! ¡Eres un juguete guay!... A decir verdad, eres demasiado guay; en cambio, yo... ya me dirás qué posibilidades tiene un juguete como yo ante un muñeco de acción como tú. Lo único que puedo hacer es... [se tira del cordel: “Hay una serpiente en mi bota”] ¿Por qué iba a querer jugar Andy conmigo, teñiéndote a ti? Soy yo quien debería estar atado al cohete.*

En este diálogo, cada uno se encuentra cara a cara con su realidad: la del juguete de un niño. Buzz la descubre. Woody la redescubre. Lo que caracteriza a un juguete es que lo son porque son de alguien, y esto es lo que les “da vida”.

Buzz es especial, no porque vuele, sino porque brinda horas de felicidad a un concreto niño que necesita la amistad. En otras palabras (...), no existe como un sujeto autónomo, diferenciado de todos los demás Buzz Lightyear por algún tipo de material inherente en él o por unas cualidades etéreas. Más bien existe simplemente como un signo cuyo significado se determina por la específica “lectura” que hacen de él (Bunningham, 2000: 165)¹⁴².

En otras palabras, es lo que le dice Jessie, en *Toy Story 2*, adelantándose a lo que lo que le iba explicar Woody sobre Andy (46', n. 26):

- *Woody: Tengo que volver. Todavía pertenezco a Andy... Bueno, si le conocieras lo entenderías. Verás es...*
- *Jessie: Deja que lo adivine: Andy es un niño muy especial y, para él, tú eres su amigo, su mejor colega. Y cuando Andy juega contigo, es como si...; aunque no puedes moverte, sientes que estás vivo... Porque así es como él te ve.*
- *Woody: Y, ¿cómo sabes eso?*
- *Jessie: Porque Emilie también era así. Todo mi universo era ella.*

Es interesante hacer notar que, cuando Buzz recapacita y asciende de su “infierno”, no pasa a ser otro: sigue siendo un juguete buzz lightyear —llamando a Woody “sheriff” y gesticulando y hablando al “estilo marcial”—, porque ya se acepta como es —se quiere a sí

¹⁴² Y sigue más adelante: “El Buzz ‘real’ prueba su identidad a los demás demostrando su relación con Andy. Lo que distingue a este Buzz del otro es la presencia del nombre de Andy escrito con la tinta imborrable en la planta de su pie. Este es el ‘signo’ que le marca como el único Buzz Lightyear que nos importa ahora”. (Bunningham, 2000: 166).

mismo—, que es el mejor modo de ayudar y querer a los demás¹⁴³. **No se trata de rechazarlo y cambiar, sino de aceptarlo y crecer, cambiando lo que hay que cambiar.** Así, las palabras del vaquero sobre el vuelo del astronauta “esto es caer con estilo”, consideradas al principio de la historia como un desprecio hacia Buzz, éste las repite, al final, como una realidad propia y aceptada que le hace magnánimo. De hecho, desde este momento, el astronauta se convierte en la mano derecha de Woody, a quien ayuda, incluso tomando el liderazgo cuando es necesario.

A Woody le ocurre algo parecido, no solo porque acepta no ser un “juguete guay”, sino sobre todo en *Toy Story 2*, cuando descubre que forma parte de un grupo de muñecos muy famoso por una serie de televisión de los años 50, “El Rodeo de Woody”. Así, al final de esta nueva historia, cuando tiene que salvar a Jessie del avión (79’, n. 42), invoca el recuerdo del capítulo inconcluso de la serie, para hacerlo realidad (Ackerman, 2005: 904). Como a Buzz, descubrir quién es realmente le ha servido para ayudar a los demás (a la vaquera, en este caso).

Es en esta segunda parte cuando Woody es tentado realmente con dejar a Andy y huir del dolor de la separación. Entonces se intercambian los papeles con Buzz, cuando éste le intenta ayudar en un diálogo que recuerda al diálogo de la primera cinta, debajo del camión (62’, n. 35):

- Woody: (...) ¡Yo era un fenómeno nacional! Deberíais verlo (...). Buzz, ¡yo era un yo-yo!
- Buzz: Woody, déjate de tonterías y vámonos.
- Woody: ¡Oh, Buzz! No puedo. No abandonaré a estos chicos. Ellos me necesitan o no entrarán en el museo. Sin mí, volverán a la estantería. Tal vez para siempre.
- Buzz: Tú no eres una pieza de museo. Eres un muñeco para niños. Tú... eres... ¡un juguete!
- Woody: Sí, pero ¿hasta cuándo? Un nuevo rasgón, y Andy pasará de mí. ¿Qué haré entonces, ¿eh? ¡Dímelo tú!

¹⁴³ Así, por ejemplo, al comienzo de *Toy Story 2*, anima a Rex, cuando pierde en el juego de ordenador de “Buzz Lightyear contra el Emperador Zurg”, diciéndole: “Eres mejor que yo mismo”, cuando sabe muy bien que la *pativortez* del dinosaurio le hace completamente incapaz de tocar más de un botón a la vez (5’, n. 2). Igualmente, cuando, poco después, Woody sufre un pequeño accidente en la cajonera del cuarto, Buzz sale a su rescate, con celeridad marcial y de modo muy servicial (5’20”, n. 3).

-
- *Buzz: En alguna parte de tu relleno hay un juguete que me enseñó que solo se puede vivir si eres querido por un niño y he viajado hasta aquí para rescatar a ese juguete, porque creía en él.*
- *Woody: Pues has derrochado el tiempo (...). No sé qué otra cosa hacer, Buzz. Esta es mi única salida.*
- *Buzz: ¿Para qué, Woody? ¿Mirar a los niños a través de un cristal y no vuelvan a quererte? ¡Menuda vida!*

Eso, y el vídeo de su serie que ve en ese momento —en el que ve a un niño abrazando a su Woody, como el anuncio con el que Buzz descubre que no puede volar—, le hacen reflexionar. Y decide cambiar —“Es cierto, capataz: no puedo evitar que Andy crezca, pero eso tampoco me lo perdería”—, convenciendo al “ruedo” que vayan con él (65', n. 36).

También Jessie y Pete, en *Toy Story 2* y Lotso, en *Toy Story 3*, tienen que *re*-descubrir su naturaleza. Jessie y Lotso han sido sustituidos: ella por pintalabios y cosas de mujeres, y él —*su niña* se lo dejó perdido— por otro oso igual. Jessie se quedó desolada ante la pérdida de Emilie y, ahora que tiene la oportunidad de salir de la caja y ser eternamente observada por niños, no quiere perder la oportunidad de haber “reencuentrado” a Woody y poder completar, así, el “rodeo”. En realidad, teme ser quien de verdad es: una muñeca que tiene que estar junto a un niño o niña, cosa que implica —lo vemos a lo largo de la historia— sufrir a veces por la separación. De hecho, aceptar irse con Woody para ser juguete de Andy, no es más que un sustituir a Emilie: **sigue sin entender del todo la jugueteidad y en *Toy Story 3* vuelven a resurgir sus miedos a ser abandonada, cuando Andy se va a la universidad.** Tampoco Woody lo entiende del todo y, hasta que no reacciona, acepta ir con los demás del rodeo y ser una pieza de museo. Le da miedo su futuro, pensando en lo que le razona Pete (50', n. 26):

- *¿Cuánto durará esto, Woody? ¿Crees que Andy te llevará a la universidad? ¿O en su luna de miel? Andy está creciendo y no puedes hacer nada al respecto... Tú eliges, Woody: si quieres vuelve, o quédate con nosotros y perdura para siempre. Los niños te adorarán durante generaciones.*

Sin embargo, el capataz es un amargado: considera una injusticia haberse pasado toda su vida en un escaparate sin nadie que lo comprara y ve que ahora, por fin, tiene la oportunidad de ser alguien (66', n. 36). Esto le hace actuar con maldad, engañando a Jessie sobre lo bien que estará en el museo. Lo mismo que hace Lotso, actuando despóticamente, primero con Risitas y Peque (48', n. 34) —también era el líder natural de su cuarto— y, después, en Sunnyside, que lo organiza con fines simplemente egoístas.

6.1.4. Es necesaria

Al principio, cuando hablábamos de las características de la amistad según Aristóteles, veíamos que “es lo más necesario para la vida”, no tanto por el hecho de *poseer* amigos, sino por la riqueza que uno adquiere haciendo el bien hacia ellos. “Porque, ¿de qué sirve esa clase de prosperidad si se le priva de la facultad de hacer el bien, que se ejerce preferentemente y del modo más laudable respecto de los amigos?” (EN., 1155a, 2-8). Este aspecto que podría parecer contradictorio —esforzarse por hacer el bien (algo arduo) es lo que hace mejor al hombre bueno y, sobre todo, más rico— está muy bien reflejado en tantísimas historias¹⁴⁴ y también lo vemos en la saga de *Toy Story*, donde se da una gran importancia al trabajo en equipo, fuertemente acentuado con el sentido de la amistad.

Como hemos visto, en estas tres películas hay dos tipos de relaciones: la de los humanos con sus muñecos y la de éstos entre sí. En cuanto a las primeras, vemos, sobre todo, la necesidad de la amistad con sus juguetes para ser niño: tanto porque está presente (Andy, Emilie, Hannah y Bonnie), como porque está ausente (en el caso de Sid). A la vez, más de una vez se repite la misión propia de los juguetes: estar ahí para lo que su niño necesite (o los hijos de su niño, como dice Woody en *Toy Story 3*). Por otro lado, también se da el hecho que un personaje mayor (Al) manifieste su falta de sociabilidad (y por tanto, la posibili-

¹⁴⁴ Un ejemplo lo podemos ver en la película *Marvin's Room* (1996), donde la hermana que podría parecer la más amargada porque ha dedicado los últimos años a cuidar a su madre enferma, sin poder vivir su vida, es muy feliz, cosa que no le ocurre a la otra, que ha huido apartada de esta enfermedad para poder hacer lo que le ha venido en gana. Este es el diálogo de las dos hermanas: “—Fui tan afortunada. Tuve tanta suerte en tener a papá y a Ruth. Tuve tanto amor en mi vida... veo mi vida y sé que tuve tanto... tanto amor. —Te aman mucho. —No me refiero a eso. No. Me refiero a que los amo. Fui tan afortunada en poder amar a alguien tanto”.

dad de tener amigos), faltando al respeto a todos los demás, cosa que incluye a los juguetes aunque, lógicamente, ignore por completo que tengan ningún tipo de conciencia propia¹⁴⁵.

En cuanto a la relación entre los juguetes, a lo largo de toda la saga de *Toy Story* observamos distintos aspectos que hablan de la necesidad de tener amigos:

1. El contraste entre el Woody egoísta de *Toy Story* que pierde todos sus amigos por su comportamiento y el Woody necesitado de los demás para salir del atolladero en el que se han metido.
2. La necesidad del diálogo para conocerse y ser quien se es y actuar como se tiene que actuar.
3. Las acciones de “salvamento” siempre se hacen en equipo y con orden: cada uno con sus funciones y cada uno es una “pieza” necesaria de todo el engranaje.
4. Con los amigos se está y se vive mejor: en *Toy Story 3*, los secuaces de Lotso son obedientes, pero no amigos del oso. Cuando éste desaparece, sufren los problemas que conlleva la sala oruga, pero son más felices, porque lo hacen por los demás.

Veamos, pues, otra vez paso a paso, estos aspectos.

Necesidad de la amistad en la relación niño/a – juguete. Andy es un niño como cualquier otro que necesita de sus juguetes para desarrollarse como niño. Juega y “dialoga” con ellos, como diciéndoles: “Formas parte de mi vida, te necesito”. Para él, el mundo posible de los juguetes es real, y a cada uno le da su función: les conoce, y saca lo mejor de ellos. Y les imagina con virtudes y con vicios, buenos o malos. Son virtudes o vicios que él mismo tiene —porque las conoce— y que, en la vida real, por tanto, las puede poner en práctica o no con los demás: su hermana pequeña y su madre, principalmente, y los amigos que le acompañan en el día de su cumpleaños. Con el tiempo, Andy se hace mayor y le vemos un chico estudioso —va a empezar la universidad—, sigue cariñoso con su hermana y, aunque un poco desordenado —a juzgar por cómo tiene su habitación—,

¹⁴⁵ Como es obvio, lo mismo ocurre a Andy y a los demás que juegan con sus muñecos, pero, como veíamos antes, en nuestros personajes niños existe un mundo *imaginado* que es *real* en la medida que el niño lo ve posible y, en cierto modo, lo siente real y de él obtiene respuesta.

sobre todo, es un buen hijo. El contraste con Sid, en la primera parte, y Al, en *Toy Story 2*, nos hablan de la necesidad de tener amigos para ser buenas personas, al decir de Aristóteles¹⁴⁶. El niño vecino de Andy es un torturador de juguetes, desagradable con su hermana, embustero y desobediente; Al no tortura los juguetes: al contrario, le interesa mucho el vaquero, pero no para tenerlo como un amigo, sino para conseguir mucho dinero, vendiendo el “rodeo de Woody” al completo a un museo. Codicioso, no le importa mentir para alcanzar su propósito o robar, si es necesario. Los dos, Sid y Al, son personajes solitarios.

Esta soledad, debida a la falta de amigos, está muy bien descrita, por ejemplo, con cómo se muestran las habitaciones de los dos niños de *Toy Story*.

La habitación de Andy es clara, espaciosa, acogedora. Los juguetes no sólo están bien cuidados, sino que parecen estar siempre bien ordenados. En las paredes hay un montón de dibujos y unos pósteres que hacen referencia casi siempre, también la colcha de la cama, a su juguete favorito. Al principio, a Woody, luego a Buzz Lightyear, y al final, a los dos. Al atardecer, el sol entra por una ventana e ilumina la estancia, pero esa misma ventana es el lugar desde donde se divisa el jardín de Sid...

La habitación de Sid es oscura, sea la hora que sea, y un tanto tétrica. Sus juguetes están rotos, destrozados, o han acabado siendo mutantes. En las paredes hay estanterías llenas de utensilios para su tortura y también de despiadados experimentos. Asimismo, hay pósteres relacionados con el rock duro y el terror. (Duran Castells, 2007: 61)

La soledad lleva a encerrarse en sí mismo y a oscurecerse (antes veíamos: a ser personas sin virtudes). Lo mismo que ocurre a Al: de una habitación de hotel oscura, donde parece que vive, al almacén, que está delante. Andy, en cambio, es abierto, risueño; necesita a sus amigos, mientras es niño, y está triste cuando los pierde¹⁴⁷. Incluso está a punto de llevarse a Woody a la universidad, aunque ahí se acaba dando cuenta de que es el momento de donarlo, para que otro niño pueda necesitar de él.

¹⁴⁶ “El buen hombre actúa por nobleza, haciéndolo bien, cuanto mejor es, y también actúa por el bien de un amigo, incluso dejando sus propios intereses atrás” (EN. 1168a 29-35).

¹⁴⁷ “La escena en la que vemos a Andy en la habitación vacía, para mí es una de las escenas más emotivas de la película. Vemos la caja que dice: “Juguetes de Andy”. Yo recuerdo que al mudarte, toda tu vida va ahí. Ha vivido toda su vida en ese cuarto. Y al vaciarlo..., esperaba encontrarlos. Están escondidos y ve que no están ahí. Solo le queda el sombrero que representa a Woody y la caja que representa a Buzz” (Lasseter en *TS*, ca., 58’, n. 21).

Ahora bien, donde más se ve la necesidad de la amistad es en la que tienen los juguetes para con su niño: ellos no son nada sin él. Lo que puede parecer obvio —estamos hablando de juguetes—, se ve muy bien en el diálogo antes mencionado, cuando Woody, en *Toy Story 2* anima a Jessie para que se vengan con ellos: “¿No darías lo que fuera por pasar un día más con Emilie? —dice a la vaquera—. ¡Vamos, Jessie! De eso es de lo que se trata: de hacer feliz a un niño. Y tú lo sabes” (65’, n. 36). La *jugueteidad* de la que hablábamos antes: lo que les hace alguien es ese formar parte de la vida de un niño; necesitan de él, como los humanos necesitamos de los demás para ser más personas. En los juguetes, esto se ve en el tener el nombre de Andy firmado en las plantas de los pies:

Lo que distingue a este Buzz del otro [a este juguete del otro] es la presencia del nombre de Andy escrito con la tinta imborrable en la planta de su pie. Este es el ‘signo’ que le marca como el único Buzz Lightyear que nos importa ahora. (Burningham, 2000: 166).

Aquí radica la importancia del gran descubrimiento de Woody que veíamos antes, analizando su arco de transformación: no es solo saber qué significa ser un juguete, sino que un juguete necesita la amistad de un niño para ser feliz, y viceversa. Es interesante ver, en este sentido, lo que dice Lotso a los juguetes nuevos recién llegados a Sunnyside. Refiriéndose a sí mismo y a Grandullón, afirma: “Nos abandonó la misma dueña, pero no necesitamos dueño, aquí: somos nuestros propios dueños” (24’, n. 20). No obstante, los hechos desmienten este “no necesitamos dueño”: la vida en la guardería es triste. Solo los que acatan el poder de Lotso tienen un lugar privilegiado, pero se nota que no están contentos, especialmente en la secuencia ya comentada anteriormente del contenedor de basura. En cambio, ser un juguete amigo necesario de un niño, les hace felices. Aun sabiendo que a veces los niños más pequeños pueden ser un poco brutos. Pero para eso están los amigos: repartiendo fuerzas e intercambiándose de vez en cuando entre unos y otros.

Necesidad de la amistad entre los personajes juguetes. Desde el primer momento, los juguetes de la saga de *Toy Story* necesitan a alguien que les dirija, coordine y organice el cuarto de Andy. Woody no es simplemente un jefe que manda, sino un líder que se preocupa por los demás; y éstos le necesitan. La alteración de los muñecos ante la llegada de los niños por el cumpleaños de Andy es muestra de ello: si no fuera por el buen hacer del vaquero, habría sido muy difícil tranquilizar los nervios ante la posibilidad de ser susti-

tuidos. Pero fundamentalmente porque es un buen amigo, cosa que, como hemos visto, se rompe con la llegada de Buzz Lightyear.

Ahora bien, cuando más se hace presente esta necesidad de los amigos es el momento en que Woody los necesita realmente. Después de la noche del “encuentro dialógico”, el sheriff descubre el auténtico sentido de la amistad: Sid se ha llevado a Buzz para hacerlo explotar con el cohete y Woody reconoce que necesita a los juguetes mutante para salvarle. “Es mi amigo”, les dice; “a decir verdad, mi único amigo” (58’, n. 23):

- *Woody: ¡Chicos! (...) Escuchad, por favor; abí abajo hay un buen juguete y va a volar en pedazos dentro de unos minutos, y todo por mi culpa... ¡Tenemos que salvarle! Y... necesito vuestra ayuda...*
- *[los juguetes no acaban de salir de sus escondites]*
- *Woody: Por favor... Es mi amigo..., y es el único que tengo.*

Hasta ese momento, Woody se sentía autosuficiente; a partir de ese momento, es consciente de que **solo con los demás** podrá hacer grandes cosas. Eso implica **humildad** (la que anteriormente no tenía) y, como si lo pusieran a prueba para **ver su sinceridad**, los mutantes tardan un poco a responder su requerimiento de socorro.

Así, pasado el peligro de Sid, Woody y Buzz trabajan en equipo: **quieren lo mismo por primera vez en toda la película y actúan juntos**. Y juntos, Buzz consigue desencallarse de la valla, los dos logran salvarse de las fauces de Scud, convencen a los demás juguetes y, sobre todo, acaban volviendo a los brazos de Andy. “Pensamos que al trabajar en equipo, se sacrificarían el uno por el otro. Cada sacrificio les daría más fuerza para superar el siguiente obstáculo. Y el siguiente tipo se sacrificaría...” y así sucesivamente (Andrew Stanton en *TS*, ca., 65’, n. 25).

Por supuesto, como vimos que explicaba Mintof (2006: 102), refiriéndose a Aristóteles (*EN* 1168a, 34), **la necesidad de tener amigos implica sacrificio mutuo**. Además de en este final de *Toy Story*, se ve muy bien reflejado en distintos momentos a lo largo de toda la saga: en la segunda parte tienen que andar varias manzanas hasta llegar al almacén de Al (30’, n. 16; 36’, n. 18); el Sr. Patata, para escaparse de Sunnyside, se ofrece para que le encierren de nuevo en la horrenda “caja” donde, como le dice Jam, no debían ser precisamente “piezas sueltas” lo que se encontró en ella (51’, n. 35); o, también en *Toy Story 3*, todos se meten en el camión de la basura para salvar a Woody (70’, n. 54), etc. Contrasta,

una vez más, este sacrificio de los protagonistas por los demás con el de Lotso, en el túnel de la chatarra del vertedero, donde, necesitado de alguien que le ayude para alcanzar el botón de PARADA, al final les abandona a su suerte, buscando salvarse a sí mismo, solo (76², n. 57).

Todo esto es lo que vemos en la saga de *Toy Story*: la necesidad del amigo para hacer equipo, no solo para sobrevivir, sino para vivir mejor y ser más feliz. Así, es en equipo que, en *Toy Story 2*, Buzz, Sr. Patata, Rex y Jam salen en rescate de Woody y, después, juntos Woody y Jessie, con la ayuda de Perdigón y Lightyear consiguen saltar del avión; también trabajando en equipo, y cada uno con una función muy concreta consiguen salir de Sunnyside. Gran muestra de todo esto es el apoteósico final, cuando todos van a morir incinerados por el fuego del vertedero: al no ver ninguna solución, el fuerte sentimiento de amistad entre ellos les lleva a morir juntos, dándose la mano. Por supuesto, al final, su amistad con los Alien es crucial para salir vivos de una muerte segura¹⁴⁸ (77², n. 58).

Finalmente, vale la pena fijarse en la letra de la canción de *Toy Story 3*, donde se remarca y realza la necesidad de ir siempre juntos como amigos para ser realmente felices. Siguiendo la traducción de la letra inglesa (no la adaptación al castellano), dice:

Cuando estamos juntos, los cielos grises se aclaran, y yo lo celebro, y voy menos deprimido por la vida; es algo muy sincero, desde el fondo de mi corazón y no puedo soportar cuando estamos separados. Estamos juntos, sí, y así será para siempre (...). Prometo estar siempre a tu lado cuando me necesites (...). Podemos hablar sobre amistad y lealtad, sobre todo lo que significas para mí y apuesto a que tu sientes lo mismo¹⁴⁹.

¹⁴⁸ Es interesante observar cómo los que, a primera vista, podrían parecer los menos adecuados para ser la clave de su salvación, acaban siéndolo. Sin ser malos, recuerda un poco el personaje de Gollum en *El Señor de los anillos* que, gracias a la insistencia de Gandalf en no deshacerse de él porque podría ser útil en el futuro, acaba siendo crucial para la desaparición definitiva del Anillo Único. Incluso se puede observar un paralelismo entre el fuego del Monte del Destino y el del vertedero.

¹⁴⁹ v. Anexo E.3., con su traducción y adaptación a la versión en castellano (España).

6.1.5. Se da entre iguales (en virtud)

El punto álgido de la amistad perfecta se realiza cuando los protagonistas, compartiéndolo todo, llegan a tener “una sola alma” y a realizar, así, una especie de fusión recíproca por la que se pueda decir realmente que el amigo es “allos egó” (Piscione, 1984: 384).

El texto de Piscione hablando de la amistad en Aristóteles, que hemos leído en la primera parte del presente estudio, es la clave para comprender esta característica de la amistad, reflejada en las películas de la saga de *Toy Story* (y, más adelante, en las demás de Pixar). No se trata de una igualdad “matemática”, sino de un “proceso de igualación”, al que se llega gracias a que se comparten una serie de objetivos, gustos..., y virtudes. Esto es: ser el *alter ego*; el “es bueno que tú existas” (Pieper, 2001: 436) que hemos visto al principio de este trabajo.

Es común que, en las películas de dibujos animados en general y en las historias de Disney (y Pixar, en este caso), se recurra a personajes no humanos, que se antropomorfizan.

En el caso de la *Toy Story* esta antropomorfización sirve a los creadores para entablar una real amistad entre Andy y sus juguetes (el primer plano de lectura / relaciones de que hablábamos antes). De hecho, es un vínculo que se establece desde prácticamente el primer minuto de *Toy Story*, en el plano subjetivo de Andy/Woody, cuando el niño está jugando con él, corriendo por la casa (*TS*, 2'20", n. 2). Es una igualdad que se mantiene hasta que Andy deja de ser niño, momento en que, como hemos visto, se da cuenta de que tiene que donar sus juguetes para que otro niño se *iguale* con ellos y pueda ser su amigo.

Sid también es un niño —lo vemos cuando huye despavorido de los juguetes que han cobrado vida—, pero no actúa como tal. Tampoco Al es capaz de ser amigo de los juguetes porque piensa como un hombre mayor¹⁵⁰, a quien solo le preocupan las riquezas; ni tan siquiera se interesa por los niños que vayan al museo de Japón donde va a vender al “rodeo de Woody”.

¹⁵⁰ “Las personas grandes nunca comprenden nada por sí solas, y es agotador para los niños tener que darles siempre y siempre explicaciones” (Saint-Exupéry, 2015: 10).

De todas formas, más interesante es, aún, ver, en primer lugar, el *proceso de igualación* entre Woody y Buzz, a lo largo de *Toy Story* y, posteriormente, notar cómo esta característica está presente en distintos momentos a lo largo de toda la saga.

Como hemos visto, el vaquero y el astronauta no se entienden: cada uno habla un lenguaje distinto. Por eso alucina tanto el sheriff debajo del camión, en la gasolinera. Los dos piensan en lo suyo. Buzz no había tenido tiempo de practicar las virtudes, entre otras cosas, porque no se conoce —no conoce su “aptitud natural” de la que habla el filósofo—: cree ser lo que no es; y Woody solo piensa en volver y recuperar su situación anterior. Pero, hemos visto, a los dos, les falta encontrarse con la realidad, la suya. Así que Buzz tiene que conocer la existencia de más Ligthyear como él para darse cuenta de que su modo real de ser virtuoso es siendo juguete (*TS*, 44', n. 17): hasta ese momento se siente como “superior” a los demás, ya que es el responsable de salvar a la galaxia entera. Por su parte, Woody estaba acostumbrado a una especie de egolatría y necesita tener a alguien cerca de él e igual que él (en este caso en la categoría de “preferido de Andy”) para darse cuenta de que su fin no era el correcto: con la llegada de Buzz, Woody tiene que aceptar que son iguales y, a partir de ahí, descubrir el lugar que ocupa.

Los dos descubren *su igual* y, a partir de ahí, pueden llegar a ser amigos uno del otro y de los demás. Como de los juguetes mutante, que no son malos, como pensaban al principio, sino iguales a ellos: juguetes que sufren una “opresión” de un niño que se porta mal con ellos. Y es que, como hemos visto, “igualdad (...) no tiene que verse en factores como la edad o el nivel social, sino (...) en la igualdad de intereses y en la coincidencia de perspectivas de vida” (Mira Bohórquez, 2010: 71). De modo que no es incompatible con que haya una cierta jerarquía en el cuarto de Andy, donde Woody, en primer lugar, y Buzz son los líderes y la relación entre todos ellos sea de amistad.

En este sentido, es interesante ver cómo hay dos momentos en que se puede llegar a perder la amistad porque, precisamente, hay una cierta *desigualación*. En primer lugar, en *Toy Story 2*, cuando Woody descubre quién fue, empieza queriéndolo compartir con sus amigos, pero acaba pensando que tiene que ir a Japón. Buzz intenta hacerle ver lo contrario, pero el vaquero no lo acepta y se separan. Entonces, cuando Woody recapacita, da un giro de 180 grados a su idea y plantea a Jessi, Pete y Perdigón formar parte de los juguetes de Andy. Digamos que los “igualamos” a los demás, para ser ellos, también, amigos y juguetes de Andy.

Algo parecido ocurre en *Toy Story 3*, cuando Woody no convence a Buzz y los demás que tienen que volver con Andy, sino que prefieren quedarse en la guardería, para empezar una nueva vida. De algún modo, dejan de ser iguales, pero no porque puedan estar separados, sino porque **deja de haber igualdad de intereses**.

Finalmente, es necesario remarcar la crítica al comunismo que implica —aunque sea, quizás, colateralmente— *Toy Story 3*: Buzz, después de un día y una noche en la “sala oruga” y sus “violentos” niños, pide a Lotso ser trasladados —él y sus amigos— a la “sala mariposa”, donde los niños se portan bien (son más mayores). Lotso lo acepta, pero en realidad solo para el astronauta (39’, n. 31):

- *Buzz*: *excelente, iré por mis amigos.*
- *Lotso*: *¡Oh, oh, oh!... No tan de prisa, amigo. Esos pobres niños necesitan con quien jugar.*
- *Buzz*: *Mis amigos no son los adecuados.*
- *Lotso*: *Pero alguien tiene que estar en la “sala oruga” y, por eso, por el bien de la comunidad, los juguetes nuevos, los más fuertes, deben aguantar el trote que nosotros ya no podemos...*

Lotso habla del “bien de la comunidad”: ahí no existe el individuo diferenciado e igualado a los demás. Ahí no impera la “ley de la amistad”, sino la del “más fuerte”. Lo resume Barbie —en un momento muy irónico y divertido—, cuando echa en cara a Lotso: “La autoridad emana del consentimiento de los gobernados, no de la amenaza de la fuerza” (69’, n. 53)¹⁵¹. La amistad solo es posible cuando hay libertad para *igualarse*. “La amistad añade a la comunión un elemento de libertad. La amistad es una libre preferencia recíproca, una benevolencia intercambiada” (Konrad, 2012: 517). Incluso la libertad hace entender a Woody que, al final de la saga, llega el momento de *igualarse* con otro niño, sin dejar, por ello, de ser fiel a Andy.

¹⁵¹ “Esta frase —cuenta Lee Unkrich, director de la película— que dice Barbie, que de repente le hace parecer súper inteligente, la escribió Michael Arndt [el guionista], y creo que no hice ningún cambio a cómo la escribió originalmente. Es muy gracioso ver a Barbie que, por supuesto, es la típica cabeza hueca...; pero es más inteligente de lo que la gente espera, y aquí es cuando demuestra que Barbie no solo es el personaje duro y estricto que veíamos durante la fuga, sino que también... tiene cerebro, y es inteligente (en *TS3*, ca., 69’, n. 53).

6.1.6. Implica reciprocidad

Esta es una característica que se ve a lo largo de toda la historia de *Toy Story* y hemos visto de modo más o menos directo en lo que llevamos dicho hasta ahora. Es una característica estrechamente vinculada a la fidelidad, que es el gran tema de toda la saga, presente, entre otros lugares, en las distintas canciones, empezando por la principal, “You’ve got a friend in me” (“Hay un amigo en mí”).

En este punto, antes de seguir con el análisis de la reciprocidad propia de la amistad en las películas que estamos estudiando, es interesante citar un pasaje de *El Quijote*, del capítulo XXXIII de la segunda parte, “De la sabrosa plática que la duquesa y sus doncellas pasaron con Sancho Panza, digna de que se lea y se note”. En él, el escudero de Alonso Quijano, instigado por la duquesa y sus doncellas cuenta las historias de Dulcinea y otras tantas, todas inventadas, afirmando: “Yo tengo a mi señor don Quijote por loco rematado”. La duquesa, extrañada, le pregunta cómo es posible que siga fingiendo tantas locuras de su señor como si fueran ciertas y cómo puede seguir a su lado: si “le sirve y le sigue y va atendido a las vanas promesas tuyas, sin duda alguna debe de ser él más loco y tonto que su amo”. De eso depende que el gobernador, marido de la duquesa le haga dueño de una ínsula; pero, “si al tal Sancho Panza le das ínsula que gobierne (...) que no sabe gobernarse a sí mismo ¿cómo sabrá gobernar a otros?”, se pregunta la duquesa. La respuesta de Sancho Panza, aunque un poco larga, no tiene desperdicio:

Si yo fuera juicioso, hace días que tendría que haber dejado a mi amo. Pero esta fue mi suerte y esta mi malandanza: no puedo hacer otra cosa, tengo que seguirlo; somos de un mismo pueblo, he comido su pan, le quiero bien, es agradecido, me dio sus pollinos, y, sobre todo, yo soy fiel, y así, es imposible que nos pueda separar nada que no sea la pala y el azadón. Y si vuestra alteza no quiere que se me dé el prometido gobierno, de menos me hizo Dios, y podría ser que el no dármele redundase en pro de mi conciencia, que, aunque tonto, entiendo perfectamente aquel refrán de que por su mal le nacieron alas a la hormiga, y aun podría ser que antes se fuese Sancho escudero al cielo que no Sancho gobernador. Tan buen pan hacen aquí como en Francia, y de noche todos los gatos son pardos, y bastante desdichada es la persona que a las dos de la tarde no se ha desayunado, y no hay estómago que sea un palmo mayor que otro y que no se pueda llenar, como suele decirse, de paja y de heno; y las avecillas del campo tienen a Dios por su proveedor y despensero, y más calientan cuatro varas de paño de Cuenca que otras cuatro de fino limiste de Segovia, y al dejar este mundo y meternos tierra adentro, por tan estrecha senda va el príncipe como el jornalero, y no ocu-

pa más pies de tierra el cuerpo del papa que el del sacristán, aunque sea más alto el uno que el otro, que al entrar en el hoyo todos nos ajustamos y encogemos, o nos hacen ajustar y encoger, y adiós muy buenas, mal que nos pese. Y torno a decir que si vuestra señoría no me quiere dar la ín-sula por tonto, yo sabré hacer que por juicioso no me importe nada. Y he oído decir que detrás de la cruz está el diablo, y que no es oro todo lo que reluce, y que de entre los bueyes, arados y coyundas sacaron al labrador Wamba para ser rey de España, y de entre los brocados, pasatiempos y riquezas sacaron a Rodrigo para ser comido por culebras, si es que las trovas de los romances antiguos no mienten (Cervantes & Trapiello, 2015: 740-743).

Es como una definición de la correspondencia y fidelidad hacia el amigo. La de Sancho Panza es tal, que está por encima de cualquier bien terrenal. Lo mismo ocurre en la saga de *Toy Story*, en la que Woody es totalmente fiel a su niño, Andy. Especialmente lo muestra en la tercera parte, cuando todo apunta a que la separación va a ser definitiva. Al comienzo de ésta, los juguetes, encerrados en un baúl intentan poner en marcha lo que llaman “la operación juego”: que Andy, ya mayor, vuelva a jugar con ellos, después de mucho tiempo. No solo no lo consiguen, sino que, ante la pregunta de su madre si quiere vender sus juguetes, responde: “Mamá, nadie querrá esos juguetes viejos: ¡Son chatarra!” (12’, n. 8). Woody acepta que no suena bien, como le dice la Sra. Patata, pero sabe que Andy siempre ha sido bueno con ellos y confía en él. Incluso Buzz no llega a entender qué ha pasado cuando han ido a parar al contenedor de la basura.

Así, durante toda la saga, la única preocupación de Woody es hacer feliz a su niño Andy y ayudar a que los demás también lo vean así: cuando conoce a los miembros del “rodeo de Woody”, en *Toy Story 2*, el sheriff no deja de hablar de Andy; al comienzo de la tercera parte, cuando los juguetes temen por su futuro, Woody les dice: “Somos importantes para él” porque son los que aún están con él; más tarde, en Sunnyside, todo se ve mejor de lo que pensaba el sheriff: es una tentación real la de quedarse —le cuesta no aceptarla—, pero el vaquero la rechaza (26’, n. 22):

- Woody: ¡No! Yo ya tengo un niño. Vosotros lo tenéis. Es Andy. Y... si nos quiere en el desván o en la universidad, nuestro deber es estar con él... Yo me vuelvo a casa. El que quiera venir conmigo, que venga. Vamos, Buzz.
- Buzz: Nuestra misión con Andy ha terminado. Lo importante es que ahora estemos juntos.
- Woody: ¡¿Qué?! No estaríamos juntos si no fuera por Andy. Mira la suela de tu bota. Tú también, Jessie. ¿Qué nombre está escrito?

El nombre —lo hemos visto— es lo que les identifica, pero también lo que les une a su niño. Woody en casa de Bonnie, ante la pregunta de si lo ha pasado bien, responde: “Sí, me lo ha pasado como nunca desde hace años, pero yo pertenezco a Andy: él es mi Bonnie” (38’, n. 30). Sigue siendo fiel, aun sabiendo que dejar que *el niño* crezca es, también, parte de esta correspondencia: lo entiende cuando decide *donarse* a Sunnyside, con los demás.

Aunque, en el caso de esta característica, donde más se marca la importancia de la correspondencia es en la relación niño-juguete, en el otro plano que llamábamos *verosímil-real*, el de los juguetes, vemos que también está presente. Un ejemplo claro es el comportamiento de Buzz para con Woody, que más de una vez recuerda que le rescató de su situación en *Toy Story* —“no podría considerarme su amigo si no hago lo mismo por él”—, como cuando, andando hacia el almacén de juguetes de Al, sus compañeros de fatiga le dicen que ya no aguantan más, a lo que responde con una especie de discurso que, irónicamente, acaba con la imagen del globo terráqueo de fondo que se acaba convirtiendo en el blanco y negro de un televisor antiguo (30’, n. 16):

— *Buzz: Vamos, muchachos... ¿Acaso se rindió Woody, cuando Sid me ató a aquel cobete? ¡No! ¿Y se rindió cuando le expulsasteis de aquel camión de mudanzas? ¡No! ¡No lo hizo! Tenemos un amigo necesitado, y no habrá descansos hasta que esté en el cuarto de Andy. Y ahora, ¡en marcha!*

En cambio, con Lotso, no hay reciprocidad: solo apariencia de reciprocidad por el miedo a ser defenestrados en la “sala oruga”.

Finalmente, dos apuntes más de situaciones de reciprocidad que, aunque anecdóticas, son muy interesantes. El primero es el de los soldados de plástico que, como soldados que son, están siempre al servicio del mando y corresponden a todos los requerimientos, hasta que ven terminada su misión. Su correspondencia es tan firme que el acto de Woody, en *Toy Story*, de provocar la caída de Buzz lo consideran como una auténtica traición.

Por otro lado, están los tres áliens, que a menudo repiten al Sr. Patata: “Nos salvaste la vida: eternamente agradecidos”, y al final son la clave —lo hemos visto antes— del final feliz.

6.1.7. Se cultiva con el tiempo y la convivencia

Como dice bellamente Aristóteles “[...] no es posible conocerse unos a otros antes de haber consumido juntos la sal proverbial” (1156b 27-28). Este consumir mucha sal significa para Aristóteles construir confianza, conocerse, ponerse a prueba, establecer un lazo que pueda hacer la amistad inmune a las calumnias (Mira Bohórquez, 2010: 72).

Más que cualquier otra, esta característica está contenida especialmente en todas las demás. En este texto, ya citado anteriormente, Mira Bohórquez sigue diciendo que los amigos “se han tomado el tiempo para conocerse y se han puesto a prueba en muchas experiencias”. Esto es precisamente lo que ocurre en cada una de las aventuras de *Toy Story*. El cambio radical de Woody y Buzz al que les lleva el “descenso a los infiernos” de la primera parte, ya hemos visto, es un auténtico crecimiento en amistad, como lo que les ocurre en *Toy Story 2* —a ellos dos y a los demás juguetes—, que tienen que pasar una aventura para poder estar, de nuevo, en casa de Andy. Por supuesto, la *convivencia* que pasan en Sunnyside les marca hasta el punto de aceptar la muerte, juntos.

Es muy interesante ver el cambio de planteamiento de Woody, cuando se da cuenta de que su lugar no es el museo, sino volver con Andy. Es verdad, como le decía Pete, su niño se está haciendo mayor y no siempre podrá estar con él; pero, le responde: “Tampoco me perdería verle crecer” (64’, n. 36). En un museo, eres muy observado mucho tiempo —“Los niños te adorarán durante generaciones”, le había dicho el capataz (50’, n. 26)—, pero no amado como un tú individual. Así, el diálogo final de *Toy Story 2* da la clave sobre esta característica (73’, n. 44):

- *Buzz: ¿Sigues preocupado?*
- *Woody: ¿Por Andy? No. Será divertido mientras dure.*
- *Buzz: Me enorgulleces, vaquero.*
- *Woody: Además, cuando él crezca, tendré a Buzz Lightyear para hacerme compañía... Hasta el infinito y más allá.*

Lo importante es el tiempo que estarán con Andy. Al final, ya lo hemos visto, es necesario empezar con otro niño, pero nadie quita a Woody ese largo tiempo de amistad con él viéndolo crecer, y nadie quita a Andy el tiempo que ha pasado con sus juguetes. De hecho, el “gracias chicos” que dice el ya joven universitario antes de alejarse con el coche es

como el testamento final de esa gran amistad: “gracias porque he aprendido mucho de y con vosotros: he crecido” (76, n. 63).

Los juguetes también “han crecido”: han madurado y, sobre todo, ha madurado la amistad entre ellos gracias al gran arco de transformación que hay de la primera a la tercera parte de la saga. También las dos principales canciones de todo *Toy Story* hablan de esta amistad duradera en el tiempo: “El tiempo pasará, lo nuestro no morirá. Lo vas a ver, es mejor saber que hay un amigo en mí” (“You’ve got a friend in me” / “Hay un amigo en mí”); “cuando estamos juntos brilla el sol y así será por siempre” (“We belong together” / “Cuando estamos juntos”)¹⁵².

¹⁵² cfr. Anexo E.3.

6.2. Amistad y superación personal. *Bichos*, *Cars* y *Ratatouille*

Ya hemos visto que estas tres películas hablan de un protagonista que convierte en posible algo que propiamente es imposible: una rata que acaba siendo el *chef* del mejor restaurante de París; un joven coche de carreras que logra superar su soberbia y llega a ser el mejor corredor de la Pistón Cup; una insignificante hormiga que salva de los saltamontes a una colonia entera de hormigas.

A nivel fílmico, este afán de superación se manifiesta, entre otros modos, con los contrastes que nos muestran los autores entre paisaje y música, por un lado, y personajes e historias que nos cuentan, por otro: la épica banda sonora de los primeros minutos de *Bichos* o el mismo formato cinematográfico¹⁵³, y la realidad de unas pequeñas hormigas que día a día trabajan denodadamente entre las hierbas, como si fueran grandes árboles; los enormes paisajes abiertos y coloridos, con la pequeñez del corazón de Rayo McQueen durante la primera mitad de la película de *Cars*; o la grandeza de una ciudad como París y la limpieza y pulcritud que debe haber en una cocina de restaurante, con la inutilidad natural de una rata para trabajar en una cocina¹⁵⁴.

El contraste entre el pequeño mundo en el que viven y la magnitud de la misión —interior, en el caso de Rayo, exterior, en Flik y Rémy— que deben acometer cada uno de estos personajes está muy bien marcado desde el comienzo. Una de las imágenes que mejor expresa este contraste la vemos en *Bichos*, cuando Flik explica a Dot que ella también puede llegar a ser una princesa, por más pequeña que se sienta. Le da una piedrecita y le pide que

¹⁵³ *Bichos* fue “rodada” en formato panorámico (CinemaScope), cosa nada común en una película de animación hasta ese momento (Disney lo había hecho antes con *La dama y el vagabundo* (1955), con *La bella durmiente* (1959) y con *Taron y el caldero mágico* (1985), no más (cfr. Kurtti, 1998: 50)). Al respecto, dice Ewan Johnson, animador de paisajes: “Una de las ventajas más emocionantes de hacer la película en pantalla ancha es que nos da la oportunidad de obtener unas localizaciones y una presentación realmente dramática. Proporciona contrastes y escalas, que son otros dos factores que consiguen trasladar al público a ese mundo tan especial. Queríamos destacar lo grande que es el mundo y lo pequeños que son los personajes, y este formato nos permitía dar una sensación especial de profundidad y amplitud, y obtener composiciones muy buenas” (Kurtti, 1998: 73).

¹⁵⁴ El contraste de *Ratatouille* también se muestra en el modo cómo se ha presentado el personaje de Rémy. “Sin duda, haber recurrido al truco de que hablara con toda naturalidad con Linguini habría sido lo más fácil (a fin de cuentas es lo que siempre ocurre en la mayoría de las películas de animación donde hay una relación entre animales y humanos) pero Brad Bird quiso respetar la frontera natural que existe entre las dos especies y, al hacerlo, creó una situación, no solo más realista, sino muchísimo más divertida y entrañable” (Fonte, 2013: 364).

imagine que es una semilla y le enseña el gran árbol en el que se puede llegar a convertir (Bichos, 7', n. 4).



Esta escena refleja muy bien el reto al que se enfrentan las hormigas: su vida es como la de una semilla que, por muy pequeña que sea, es capaz de llegar a ser un gran árbol.

Estamos, pues, ante historias de héroes que logran cambiar su entorno y a los seres que tienen más cerca. Así describe John Lasseter el personaje de Flik:

No es el típico héroe. Para ser honestos, es un tipo raro (...). [Pero] ellos son quienes son. Tú cambias, pero lo que realmente puedes hacer, puede llegar a tener una enorme influencia en el mundo que te rodea. A mí, esto me parece una gran lección: cuánto puedes dar a los demás. Y creo que es lo que hace Flik. Él cambia el mundo por cómo es él. Al principio se viene abajo, pero finalmente es reconocido, y consigue cambiar realmente a todo el mundo. Es algo muy especial. Pienso que es una lección, que no importa cuán distinto o estúpido uno pueda llegar a ser, tú realmente puede influir en mucha gente. (French, 1998)

6.2.1. La estructura de la *forja heroica* en las películas de “superación personal”

Siguiendo, como en saga de *Toy Story* el paradigma del *Viaje de Frodo*, esas serían las etapas en *Bichos*, *Cars* y *Ratatouille*, que, como hemos visto, presentan una transformación de superación personal.

	Etapas	<i>Bichos</i>	<i>Cars</i>	<i>Ratatouille</i>
1	Mundo ordinario	En Isla Hormiga, las hormigas trabajan; los saltamontes, cogen la comida. Flik es <i>un</i> hormiga que quiere facilitar las cosas y evitar que esto tenga que ser siempre así.	Rayo McQueen es un joven coche de carreras: una promesa. Está convencido de que ganará la Copa Pistón, superando a El Rey y al siempre perdedor Chick.	Rémy vive con su familia y toda una inmensa colonia de ratas, en el entretecho de una granja al lado de París. Tiene el don de la buena cocina y sueña con ser un chef, como Gusteau.
2	Llamada a la Aventura	Envían a Flik a buscar unos guerreros que luchen en contra de los saltamontes. En realidad, quieren apartarle para que no moleste.	El camión Mack de Rayo sufre un pequeño percance y Rayo queda abandonado en la autopista. Se pierde y llega a un pueblo de la Ruta 66, Radiador Springs.	Son expulsados de la granja, se meten en las cloacas y Rémy queda solo. Descubre que durante muchos años ha vivido en París. Llega al mismísimo restaurante Gusteau's.
3	Aparición del Sabio Anciano	Flik está enamorada de la princesa Atta, pero ella no le hace caso, aunque él piensa que es quien permite que se vaya a buscar los guerreros.	Rayo conoce a Doc Hudson, médico y juez del pueblo, que le castiga a arreglar la carretera (muy a su pesar, que lo quiere fuera).	Fortuitamente, Rémy conoce a Linguini, que le pilló “salvando” la sopa. Los dos tienen que ser “cocineros”, juntos.
4	Mundo Especial	Más allá de la Isla Hormiga.	Radiador Springs, donde todo pasa serenamente, contrariamente a lo habitual en Rayo.	Rémy está con Linguini para poder ser un chef... un poco peculiar.
5	Instrucción del Candidato	Tiene que ingeniársela para salir y volver sano y salvo.	Rayo tiene que arreglar la carretera y poco a poco aprende de la sencillez de los demás.	Rémy aprende a “manejar” a Linguini, y éste se deja llevar.
6	Las Primeras Heridas	Nada más salir de Isla Hormiga, se empotra con una roca.	Rayo se ensucia de alquitrán. En el circuito de tierra se sale y cae en maleza.	Skinner no le pondrá las cosas tan fáciles porque sospecha algo.
7	Visita al Oráculo	Gracias a Dot, que está en peligro, los insectos de circo acaban apareciendo como unos auténticos guerreros que les van a salvar de los saltamontes.	Mate le dice que es su mejor amigo y le da a entender que confía en él. Rayo empieza a apreciar Radiador Springs.	Su padre Django le enseña qué es lo que pasa a las ratas cuando están cerca de los humanos. Rémy, a pesar de todo, sigue más firme, con su propósito, aún más consciente de los peligros.
8	Descenso a los Infiernos	La princesa Atta le expulsa de la colonia: definitivamente. Flik se considera un “fracaso garantizado”.	Llegan los periodistas y Mack. Se lo llevan. No se ha podido despedir de Mate. En la carrera está muy despistado: no puede olvidar a sus amigos.	Rémy es expulsado bruscamente de la cocina por Linguini.
9	Desaparición del Sabio Anciano	Flik ya no tiene a la princesa Atta, que es como la que le inspiraba a hacer grandes heroicidades.	Quien lo podría ayudar, Doc Hudson, le ha dejado solo.	Rémy es hecho preso, en el maletero del coche de Skinner. Se ha quedado solo y pierde la fe en sí mismo.
10	Salida de los Infiernos	Dot convence a Flik con lo de la piedra: “imagina que esto es una semilla”. Ponen en marcha el “pájaro”.	Durante la carrera ve que, finalmente, Doc está haciendo de director de equipo. Se pone a tono.	Es rescatado por su padre y su hermano. Decide volver al restaurante para “salvar” a Linguini.
11	Prueba Suprema y Resurrección	El “pájaro” es descubierto. Flik se enfrenta a Hopper diciéndole que ellas son más. Las hormigas se dan cuenta de ello. Hopper coge a Flik. Princesa Atta lo salva. Hopper es derrotado.	Cuando está a punto de ganar, ve cómo Chick provoca un accidente a El Rey. Decide detenerse e ir a rescatar a El Rey. Chick gana. Le ofrecen estar en Dinoco. Renuncia, por Rust-Eze.	Linguini presenta a Rémy a los cocineros. Ninguno lo acepta. Ni Colette. Cocina él. Su padre y el clan, le ayudan. Linguini, sirve a Anton Ego y otros clientes.
12	Regreso al Hogar	Celebración en Isla Hormiga. Los del circo se van. Se llevan, también,	Rayo decide poner su “central” en Radiador Springs, pueblo que empieza a tener más fama.	Gusteau's ha sido cerrado, pero han montado otro restaurante que les va muy bien: “La Ratatouille”.

6.2.2. Es una virtud o va acompañada de virtud

6.2.2.1. El escenario de virtudes en las películas de “superación personal”

Como hicimos en el grupo de películas anterior, señalamos aquí las virtudes en torno a la amistad que podemos apreciar en las nuevas historias:

virtud / vicio	<i>Bich.</i>	<i>Cars</i>	<i>Rat.</i>	TOT
compañerismo	11	12	3	26
amabilidad	1	9	4	14
antipatía	1	6	7	14
confianza	2	4	2	8
desconfianza	1		2	3
generosidad	3	12	5	20
egoísmo / envidia / celos	5	10	11	26
valentía	8		3	11
audacia	8		11	19
prudencia	7	2	7	16
humildad	4	16	11	31
soberbia / presunción	2	24	6	32
paciencia	1	2	3	6
impaciencia	1		1	2
serenidad		5		
fortaleza	1		2	3
sinceridad	1	2	1	4
insinceridad	3	3	1	7
obediencia	2		1	3
optimismo / alegría	15	8	15	38
pesimismo	8	2	9	19
gratitud	8	8	6	22
amor	3	8	8	19
maldad	6		11	17
odio	4		6	10
fidelidad			2	2
lealtad			2	2
deslealtad	1		5	6
laboriosidad	5	3		8
orden	3		2	5
fraternidad	2		9	11
TOT	117	136	157	405

Tabla n° 02: Virtudes ligadas a la amistad en las películas de “superación personal” (elaboración propia)

Como en la saga de *Toy Story*, el **compañerismo** hace mucho acto de presencia en estas películas; lo que resulta nuevo es la virtud de la **amabilidad** y su vicio, la antipatía¹⁵⁵. Esta amabilidad puede llegar a verse como **hospitalidad**, que es también una especificación del compañerismo, en el sentido de la buena acogida que una persona da a otra a la que no conoce, de modo que pueda llegar a ser una relación de buena amistad. Es la amabilidad con que Mate recibe a Rayo McQueen y la antipatía con la cual éste acepta su acogida; o es la amabilidad con que reciben a Linguini en la cocina del restaurante Gusteau's, y la antipatía de Skinner con el chico (y, en general, él con cualquiera que le pueda hacer un poco de sombra).

Por otro lado, vuelve a ser muy importante la virtud de la **generosidad**, especialmente en *Cars*, donde el personaje principal se enfrenta a sí mismo, por primera vez en su vida, al estar perdido en un antiguo pueblo, donde nadie le conoce y donde no hay nunca prisa para nada. Además, junto a esta situación —nueva para McQueen—, está el descubrimiento de una virtud muy importante para consolidar la amistad: la **serenidad**, esa capacidad de ver las cosas con calma, a medio camino entre la paciencia y la fortaleza. Es una actitud, pero también podemos considerarla como virtud en la medida en que mejora nuestro propio conocimiento y nos llena de otras virtudes en nuestro trato con los demás. En este grupo de películas solo está presente en *Cars*, porque es el gran descubrimiento de su protagonista, especialmente cuando Sally le muestra la vista que hay desde un antiguo motel de carretera y le cuenta la historia de Radiador Springs y de la Ruta 66 (70', n. 34).

- Rayo: *¿Sabes? No entiendo: ¿qué es lo que haces tú en un sitio como este?*
- Sally: *Pues es muy sencillo, yo era abogada en Los Ángeles: vivía a tope y...*
- Rayo: *Ah, pues entonces no me digas más: ¿eras rica?*
- Sally: *¿Qué?*
- Rayo: *Te estoy investigando...*

¹⁵⁵ Aristóteles no habla directamente de la virtud de la amabilidad, pero sí de una predisposición virtuosa que, dice, “no ha recibido nombre” y que muy bien puede ser esta virtud. Escribe: “En el trato, la convivencia y el intercambio de palabras y acciones, unos hombres parecen obsequiosos y lo alaban todo para dar gusto, no se oponen a nada y creen su deber no causar molestia alguna a aquellos con quienes se encuentran; y otros, por el contrario, a todo se oponen y no se preocupan lo más mínimo de no molestar; se los llaman descontentadizos y discutidores (...). Esta disposición (...) a lo que más se parece es a la amistad. En efecto, el que tiene esta disposición intermedia es semejante a aquel a quien damos con gusto el nombre de buen amigo, si se le añade el cariño. (EN. 1126 b, 12-23)

-
- *Sally: Ya, vale... bueno esa era mi vida y, ¿sabes qué?, no fui feliz...; jamás...*
- *Rayo: Ya... ¿Jamás?*
- *Sally: Sí, me fui de California, y seguí, seguí, hasta que tuve una avería aquí. Doc me reparó, Flo me acogió... bueno, todos. Y me quedé.*
- *Rayo: Ya, entiendo: necesitabas un descanso para recargar la batería, pero... cuando conseguiste esto, ¿por qué no volviste?*
- *Sally: Me enamoré... ya ves*
- *Rayo: ¿Un todo terreno?*
- *Sally: ¡No!... Me enamoré de esto... [Le enseña todo el paisaje y la autopista que se ve desde ahí:] Fíjate, pasan al lado y no sabe lo que se pierden...*

Le explica cómo era eso hace 40 años. La carretera no cortaba la tierra como esa autopista: se movía con la tierra; subía, bajaba, tenía curvas... Se ve cómo era antes: se saludan al cruzarse: “buenas, bonito día...”. “Los coches no la usaban para ir más rápido, sino para disfrutar de ella. Hicieron la circunvalación para ahorrarse diez minutos de viaje”¹⁵⁶. Aquí, Rayo no sale de su asombro, pero la experiencia que tuvo Sally, poco a poco también a él le va calando hasta querer, como veremos, quedarse igualmente.

En este marco de la historia, destaca la gran presencia que tiene la virtud de la **humildad**, enfrentada con la soberbia, y la dicotomía optimismo–pesimismo. El **optimismo** está muy presente —como iremos viendo— en todas las películas que estudiamos, como una virtud muy necesaria para la amistad, mientras vemos los problemas que conlleva, para la misma, el ser un pesimista. Y la humildad es muy importante en estas películas de “superación personal”. Precisamente, la necesidad de conocerse dándose cuenta de la incapacidad para llegar a ser lo que se quiere ser y, por tanto, la necesidad que tenemos de los demás, es el único modo de acometer imposibles. *Cars* es casi monotemática en este sentido, por cómo se remarca la soberbia del protagonista —quizás, hasta cierto punto, incluso un poco exagerada— y, por contraste, se de mucha importancia a la humildad para ser más

¹⁵⁶ *Cars* es una dura crítica a la sociedad consumista actual, gobernada por las prisas. Este es un tema universal. El problema es que el encuadre es muy “local”, “entre otras cosas porque la cultura del automóvil que está tan arraigada en la psique norteamericana no la compartimos así el resto de los mortales, por ello, el film apenas toca nuestra fibra sensible. De hecho, la historia es... ¿tal vez demasiado americana? A fin de cuentas, la Ruta 66 es patrimonio exclusivamente norteamericano (que no han sabido exportar tan bien como la Estatua de la Libertad, el Monte Rushmore o cualquier otro de sus famosísimos monumentos nacionales) y todo el trasfondo sentimental patriótico que se esconde detrás de ella al resto del mundo nos deja bastante indiferentes”. (Fonte, 2013: 179).

con los demás. *Ratatouille* pone mucho hincapié en la inutilidad de Rémy y de Linguini para ser cocineros si no es uno con la ayuda del otro. Lo mismo sucede en *Bichos*, donde tanto Flik, como la princesa Atta, aprenden que para poder ayudar a los demás primero hay que saber hasta dónde pueden llegar: conocerse, en definitiva.

A este optimismo se le junta la capacidad de trabajar bien que, relacionado con la amistad, es la capacidad de trabajar bien para los demás. Es la **laboriosidad** que, en el fondo, engloba todo un conjunto de virtudes que vemos en los primeros minutos de *Bichos*, donde se nos presentan muchas de las virtudes que tienen las hormigas: además de la laboriosidad, el trabajo en equipo, la obediencia a las indicaciones del jefe, docilidad, orden, compañerismo [muy simpático el momento en que “pierden” el camino por una hoja recién caída y el Sr. Terrón les ayuda a recuperarlo, indicándoles: “¡Esto no es nada comparado con la ramita del 93!” (2, n. 1)], etc.

En estas virtudes, de hecho, aflora una característica que llega a ser, como iremos viendo, una “marca” de las películas de la compañía del flexo: **premiar el trabajo en equipo frente al individualismo** (Fonte 2013: 179)¹⁵⁷. Esto lo vemos en *Bichos*, en los personajes circenses que descubre Flik, un grupo unido que destaca entre toda la marabunta individualista de la ciudad porque son insectos que se preocupan unos de los otros. Son un equipo, y tienen algo en común: son bichos circenses que acaban de ser expulsados del circo donde trabajaban; son un equipo que tiene que disgregarse, y esto les produce tristeza, porque son amigos. Son **valientes** —se enfrentan, juntos, a las moscas y al moscardón— y solidarios entre ellos —consuelan a Heimlich, que está desesperado y sueña en ser una “mariposa muy hermosa”. También demuestran su valentía y su gran corazón cuando, una vez que han descubierto la finalidad real para la que han sido llamados —ser guerreros y, si es necesario, dar la vida en la lucha contra los saltamontes—, asumen esa misión y deciden rescatar a Dot de las garras del pájaro, y usar de sus dotes circenses para hacerlo.

¹⁵⁷ *Bichos*, por ejemplo, profundiza en la amistad, como parte fundamental de un todo: la sociedad y, en este caso, la colonia de hormigas. No se trata de, como hizo Dreamworks con *HormigaZ* (*AntZ*), de aniquilar el individuo en bien de la comunidad —“Tú no eres tú, sino la colonia”, le dicen a Z, el protagonista—, sino de engrandecerlo con los demás: uno puede ser muy pequeño pero, con el resto de la colonia —de la familia, de los amigos, de la sociedad...—, es el más grande de todos.

Algo parecido sucede con los habitantes de Radiador Springs, o en la colonia de ratas que es la familia de Rémy, en *Ratatouille*. En los dos casos, sus integrantes se conocen entre ellos, se ayudan y viven la **generosidad** y el **compañerismo**¹⁵⁸. En uno, Rayo descubre lo que de verdad importa en la vida, más allá de cualquier trofeo; y, en el otro, Rémy aprende que nunca le dejarán solo y, más aún, le ayudarán a ser lo que realmente quiere ser. Es lo que le dice su padre, cuando Rémy se ha quedado solo en la cocina con Linguini, y Anton Ego está fuera, esperando para comer: “No somos cocineros, pero somos tu familia. Dinos qué hay que hacer, y nos pondremos manos a la obra...” (89’, n. 67).

También es interesante fijarse en los actos de **amor**, maldad y odio, considerados no solo como sentimientos, sino como virtudes o defectos que van directamente a la construcción o crecimiento (o destrucción, en el caso de la maldad y el odio) de una amistad¹⁵⁹. Así, como en cualquier historia, el contraste amor–maldad de los protagonistas y los antagonistas nos hace ver la importancia que también tiene esta virtud para una buena amistad. Muestra muy clara de ello es, por ejemplo, el distinto móvil de Linguini para tener a Rémy cerca —el chico acaba valorando muy positivamente el don de la rata—, comparado con el de Skinner, quien, cuando consigue hacerse con ella, le amenaza de “asesinato” sino le ayuda a ser el mejor cocinero con un nuevo restaurante de comida rápida (82’, n. 61). También lo apreciamos al ver cómo viven los saltamontes, sin hacer nada, pero tiranizados por Hopper, soberbio, inmisericorde y asesino, si es necesario, para demostrar su fuerza. Los demás, le siguen por miedo —como ocurría, también, con los muñecos de Sunnyside para con Lotso, en *Toy Story 3*—. Ahí, nadie es amigo de nadie. Excepto Molt, cuya inocencia natural, a la muerte de su hermano, le hará cambiarse rápidamente de bando y hacerse amigo de los del circo.

Finalmente, una virtud totalmente nueva y, como veremos, que no está presente en ninguno de las otras películas de Pixar, es la virtud de la **audacia**: la que implica valentía

¹⁵⁸ Por contraste, vemos, por ejemplo, en *Cars*, cómo el egoísmo encierra a la persona en sí mismo hasta el punto de dejarla aislada, que es lo que le ocurre —literalmente— a Doc Hudson, cuando ha hecho que vayan a buscar a Rayo, teóricamente “porque es lo mejor para todos”: Hudson queda solo, debajo del semáforo nuevamente en ámbar (*Cars*, 90’, n. 43).

¹⁵⁹ De hecho, podemos considerar el amor como virtud, en el sentido de la “caridad *natural*”, no teologal; es decir, el amor a los demás por encima de a uno mismo.

para acometer actos que superan absolutamente al personaje que la tiene y/o adquiere. Implica valentía y, también, optimismo para no derrumbarse ante imposibles. Un ejemplo lo tenemos en *Ratatouille*, cuando Django, enseña a su hijo Rémy lo que hacen los humanos a las ratas, mostrándole un escaparate de una droguería, lleno de ratas muertas, colgadas, como un modo de promocionar el raticida que venden (57, n. 40):

- Rémy: *¿Estás diciéndome que el futuro es...; que a todos lo que nos espera es esto?*
- Django: *Así es nuestra vida, no puedes cambiar la naturaleza.*
- Rémy: *El cambio lo dará la naturaleza y, para ello, tenemos que ayudarla. El cambio está en nosotros.*
- Django: *¿A dónde vas?*
- Rémy: *Con suerte, hacia delante.*

Vemos la audacia de Flik para conseguir sacar lo mejor de la compañía circense y de las demás hormigas para enfrentarse de verdad a los saltamontes, y la de Rémy para ser el mejor chef de Francia, a pesar de las incomprensiones lógicas para que una rata esté metida en una cocina. En *Cars* no hay actos de audacia porque la “superación personal” de Rayo McQueen no es para hacer algo externo buscado, sino que se trata de un cambio sobre todo interno y, en cierto modo —solo hasta que no se da cuenta de su egoísmo— pasivo.

6.2.2.2. Evolución de la virtud en los protagonistas

Bichos

Lo importante no es tanto el instrumento (el pájaro) como las ganas de hacer algo por los demás y, sobre todo, el amor con que se haga. Es lo que podría definir el descubrimiento que hace Flik a lo largo de la película. En el siguiente apartado veremos cómo este descubrimiento se centra en su *auto*-descubrimiento, pero vayamos, primero, a ver cómo evoluciona su virtud, como protagonista de la historia.

Flik es una hormiga más; pero distinta a las demás. Como vimos al comienzo de este capítulo, lo definía Lasseter como “un tipo raro”; un *chivo* inquieto que quiere ayudar, pero a su manera: con unos inventos que siempre han sido más un problema que un remedio. Flik es **audaz**, pero necesita prudencia para saber qué hacer y cómo y cuándo presentar lo que quiere hacer. Los ancianos que rodean a la Reina, en cambio, sí son prudentes,

pero nada audaces: las cosas se hacen como se hacen porque siempre se han hecho así: “Hemos cosechado de la misma forma desde que yo era crisálida”, exclama el más anciano (5', n. 3):

— *Atta: Flik, no tenemos tiempo para esto.*

— *Flik: ¡Exacto! No podemos coger comida para nosotras porque cosechamos todo el verano para la ofrenda, pero el invento aumentará la producción.*

— *Atta: ¡Ob! ¿Otro de tus inventos?*

— *Flik: ¡Sí! (...)*

— *Anciano 1: ¡Ya es suficiente! La princesa no puede perder el tiempo en tonterías. ¿Quieres ayudarnos con esto? Pues quítate esa máquina, vuelve a la hilera, y recoge el grano como todas las demás.*

— *Anciano 2: ¡Sí! Como todas las demás.*

Aun así, no se desespera (al principio) y lucha para servir a la colonia: aconseja a la pequeña princesa Dot —en el diálogo de “la semilla” que es la clave de la película, lo veremos más adelante— y **obedece** las órdenes de la Reina, repitiéndose lo que tiene que hacer, mientras corre porque se ha quedado rezagado: “¡La comida en la piedra de ofrendas, y al hormiguero!” (9', n. 5). Quiere **trabajar bien**, como las demás. Y, a pesar del desastre que provoca, sigue sin desesperarse. Es **valiente**: le faltan las agallas para enfrentarse de verdad a Hopper —las tendrá al final de la película—, pero intenta defender a Dot —la única a quien le gustan sus inventos y que confía en él—, y no se amedrenta cuando es juzgado; es más: su valentía y su audacia le animan a salir de Isla Hormiga —nunca nadie lo había hecho antes—, en busca de unos guerreros que las defiendan de los saltamontes: “No os preocupéis —les dice—; ¡la colonia está en buenas manos!” (17', n. 8). Solo Dot le sigue creyendo¹⁶⁰.

En el fondo **estamos ante el optimismo alegre de la inocencia que no sabe que hay imposibles y el realismo pesimista de la madurez que todo lo ve negro e**

¹⁶⁰ La amistad hace ser bueno y mejores a los amigos y ellos, a su vez, son buenos o procuran serlo. Flik se atreve a aconsejar a la princesa porque es bueno (muy patoso, pero bueno, al fin) y quiere devolver a Dot la confianza que le presta diciéndole que le gustan sus inventos. Así, este mismo consejo es el que usará Dot, cuando la colonia ha descubierto que los “guerreros” no son más que “bichos de circo” y Flik ha sido expulsado definitivamente, para animar a Flik: “Supón que es una semilla”, sin más, le dice mientras le pone al lado una roca. “Gracias, Dot”, le responde Flik.

imposible de cambiar y se resigna a lo que hay. En ambos casos hay virtudes, pero también defectos. Algo parecido a lo que veíamos en *Toy Story 3*, cuando Woody dice a los demás juguetes que ya no hay nada que hacer: Andy se ha hecho mayor y tienen que prepararse para la nueva situación. Lo dice con optimismo —siendo, también, realista—, frente al realismo pesimista del Sr. Patata (7'30", n. 6).

Una vez Flik llega a la ciudad, Pixar vuelve a mostrar su capacidad de provocar un “segundo nivel de lectura”, criticando veladamente, como también lo hace en *Cars*, la “des-humanización” de la ciudad, frente a lo que ocurre en la colonia de Isla Hormiga. Ahí, cada uno va a la suya, sin preocuparle de quién tiene a un lado u otro: los vehículos y la gente se mueven de aquí para allá, sin dar mayor importancia a los demás —es más: gritándoles, si no van con cuidado—; nadie hace caso a un bicho mendigando, a quien “un niño le arrancó las alas”; un mimo payaso anda imitando los movimientos de Flik, un poco como metáfora de la soledad dentro de esta sociedad egoístamente individualista; en la taberna, los clientes piden con malas palabras, pierden el tiempo, se emborrachan y comen, sin pensar en lo que vendrá mañana.

Ahí, Flik, con el optimismo que le caracteriza, confunde a unos bichos circenses que han provocado una pelea en la taberna, por unos guerreros. Y ellos le confunden por un cazatalentos, por lo que aceptan seguirle. El problema empieza cuando, al descubrir quiénes son en realidad, decide mentir para no quedar mal.

[Flik] pide [a los bichos circenses] que le ayuden a construir el pájaro y, una vez hecho, podrán irse antes de que lleguen los saltamontes. Esto les da la salida, ya que no habrá la posibilidad de que queden atrapados en la lucha. No obstante, no tienen a dónde ir y acaban decidiéndose quedar por razones emocionales: por primera vez alguien les aprecia. Para las hormigas son héroes y los pequeños les piden autógrafos (Lasseter en French, 1998).

Pero, a Flik le falta rectitud de intención: “... y nadie sabrá que metí la pata”, les dice. El plan funciona: levanta el ánimo de toda la colonia, Princesa Atta está cogiendo las riendas del asunto y, sobre todo, al final vemos que sí es útil. Pero está montado sobre una mentira y un planteamiento egoísta: conseguir quedar bien antes los demás, por un lado, y ser aplaudidos, por el otro.

Flik dice a la colonia que son bichos guerreros, y ellos aceptan el reto porque aman la adulación que reciben por ser lo que no son. Todo el mundo se siente bien con esta asociación, pero está fun-

damentada sobre la falsedad y la mentira. Entonces, cuando se dan cuenta de la verdad, todo se viene abajo. (Lasseter en French, 1998)

Como Woody en *Toy Story*, Flik conoce muy bien la teoría: una pequeña semilla puede llegar a ser un gran árbol, pero tiene que enfrentarse a sí mismo —lo veremos en el siguiente apartado— para ponerlo en práctica. También es verdad que la colonia no confía en Flik —la idea pasa por ser de los “guerreros”, no suya y, de hecho, cuando descubren que es suya, automáticamente la ven inútil—, pero él tampoco ha mostrado la seguridad necesaria para hacer ver que sí funciona. Por eso, cuando descubren la verdad, la única razón por la que la Reina echa a Flik de la comunidad es que se ha enfrentado a la colonia, que ha mentido:

- *Reina: ¡Hopper no tiene por qué enterarse! Ocultaremos todo esto y haremos como si no hubiera pasado. Vosotros [se dirige a los bichos circenses] no habéis estado aquí. Así que sugiero que os vayáis.*
- *Flik: Pero... el pájaro; el pájaro funcionará.*
- *Reina: Nunca creía posible que llegara el día en que una hormiga se antepusiera al resto de su colonia.*
- *Flik: ¿¡Qué?!*
- *Reina: La cuestión es, Flik, que nos has mentado.*
- *Flik: ¡No, no, no! Yo solamente...*
- *Atta: Has mentado, Flik. Le has mentado a ella, has mentado a la colonia, me has mentado a mí... y yo te he creído como una idiota.*
- *Flik: Pero, yo... es que temía que si descubriais que eran insectos de circo... yo solo quería hacer algo de provecho.*
- *Atta: Quiero que te marches, Flik. Y esta vez, ya no vuelvas.*

La Reina no le dice: “Nunca creí posible que funcionara...”, sino que se ha antepuesto a la colonia porque le ha mentado. Flik lo reconoce: temía quedar mal por otro error suyo —realmente al principio creyó que eran guerreros. Y la mentira genera desconfian-

za¹⁶¹: le ocurre a Flik, y le ocurrió a Woody, cuando provocó que Buzz cayera por la ventana, aun negándolo.

Es interesante ver el cambio de ambiente y color durante el tiempo de la “invasión” de los saltamontes. Hasta ese momento —sin contar con el breve encuentro con estos bichos, al principio de la película—, todo es alegría y lazos de amistad. Y eso se muestra con un mundo muy colorido¹⁶². “En general —explica John Lasseter— a gran parte de las personas les repulsan los insectos y les dan miedo, o tienen fobias, así que queríamos asegurarnos que todos nuestros personajes eran muy atractivos” (French, 1998). El contraste se muestra cuando la esperanza en Isla Hormiga ha desaparecido: la colonia trabaja denodadamente para contentar a Hopper, pero llega y no hay la comida reclamada. Anochece. Y llueve. Para volver a la primavera cuando vencen gracias a la valentía de Flik.

Es un día muy nublado y gris. Eliminamos todo color, con lo que conseguimos un ambiente muy oscuro, y luego, cuando todo sale bien, acabamos con un epílogo en el que es primavera, y tenemos los colores más vibrantes de toda la película. Así que, como en Toy Story miramos de usar el color para subrayar las emociones. Creo que en cualquier escena, las palabras pueden decir algo, i la emoción subyacente se puede expresar a través de luz y de color y la música, queriendo decir otra cosa (Lasseter, en French, 1998).

Estos cambios de colorido van un poco al ritmo de los estados de ánimo del protagonista y de su *forja heroica*: de cómo pasa del optimismo iluso que veíamos en su “llamada a la aventura”, a la desesperación, cuando le expulsan definitivamente y se considera un “fracaso garantizado” —las luces y los colores son más apagados en su “descenso a los infiernos”—, hasta la “prueba suprema”, en la que Flik es muy valiente y se enfrenta cara a cara con Hopper, y la “resurrección final” y “regreso al hogar”, en la que vuelve a ser primavera.

¹⁶¹ “Su confianza se rompe totalmente. Es un momento muy duro, porque Princesa Atta ha empezado a enamorarse de Flik, y se acaba de dar cuenta de que Flik le ha estado mintiendo, por lo que es expulsado de la isla” (John Lasseter en French, 1998).

¹⁶² El “hogar” de los saltamontes, en cambio, es prácticamente monocromático (colores ocre) y es lo más parecido a la taberna de la ciudad, donde Flik encuentra a sus “guerreros”. Ahí hay una alegría del “animal sano”, no por virtud: vagancia, borrachera, vicio y... “vivir”, en el más puro estilo del “hakuna-matata” que cantaban Timba y Timón en *El Rey León* (1994): “vive y deja vivir”.

La evolución en las virtudes de Rayo McQueen va de la presuntuosidad y la soberbia egoísta del que solo se necesita a sí mismo, a la humildad del que escucha y acepta los consejos de los demás. Los cinco días que pasa en un pueblo perdido de la Ruta 66 le sirven para cambiar su modo de ser 180 grados.

Rayo es un joven y novato coche de carreras que está dispuesto a coger el relevo del multipremiado y actual campeón de la Copa Pistón Strip Weathers “El Rey”, dejando atrás a Chick Hicks, que nunca ha conseguido ganarle. Rayo McQueen solo piensa en correr y en ganar: todo lo demás, le da igual. Es un soberbio engreído: “Nací para ser amado”, dice. De hecho, su equipo no le soporta —no tiene director y, con el último, ya van tres los que ha “despedido”— y él piensa que no necesita a nadie (10’, n. 3):

— *Periodista: ¿Correr sin director te ha perjudicado?*

— *Rayo: En las carreras no sólo cuenta ganar... no me gusta sacar tanta ventaja de los demás, no es nada divertido, no; al público hay que darle emoción. ¿Si me ha perjudicado correr sin director? No, qué va. Yo puedo ganar solo.*

Por eso, el único que le tiene paciencia es Mack, su camión. Todos los demás le abandonan poco a poco, y no tiene amigos: su agente le dice que ha conseguido veinte entradas a la gran final de desempate, para sus mejores amigos, y Rayo no sabe ni por dónde empezar, ni acabar. Incluso Weathers —mucho más humilde y afable— intenta ayudarle, pero el joven corredor no le presta atención (12’, n. 6):

— *Weathers: le has echado mucho valor. Tienes más talento en una tuerca que muchos coches en todo su motor.*

— *Rayo: ¿En serio?...*

— *Weathers: Pero eres un tonto...*

— *Rayo: ¿Disculpe?*

— *Weathers: Tú no puedes correr solo: tienes que buscarte un buen director de equipo y una buena escudería. Nunca ganarás sino tienes buena gente detrás y les dejas hacer su trabajo a gusto... [Mientras habla, Rayo sueña en su victoria y hasta se cree un superhéroe...].*

— *Weathers: ... si me haces caso, todo te irá muy bien...*

— *Rayo: Oh, sí, sí... muchas gracias por su consejo.*

John Lasseter, director de *Cars*, en ese viaje familiar que ya hemos comentado, tuvo la idea de la historia, que era reflejo de su situación personal, difícil en los años de la producción de las dos primeras *Toy Story* y *Bichos*.

Era la situación perfecta —coger un coche de carreras, construido con el único propósito de ir lo más rápido posible— y ponerlo en el mundo de la antigua carretera. Porque me sentí como ese coche de carreras. Mi vida iba cada vez más rápida, más rápida y más rápida. Hay un paralelo interesante entre la autopista moderna y lo que está sucediendo a nuestras vidas en un mundo donde todo se está haciendo más rápido y la vida está cada vez más ocupada. La vida se ha convertido en todo sobre el destino, no el viaje. (en Paik 2007: 259)

Así es la poca virtud de Rayo: obcecado con su triunfo, no ve a dos dedos enfrente. Incluso se comporta egoístamente con el equipo que les sponsoriza, Rust-Eze (15', n. 8).

Lógicamente, este carácter choca de frente con el modo de ser de los habitantes de Radiador Springs; especialmente de Mate, que tiene todo lo que más odiaba de los coches de Rust-Eze: carrocerías oxidadas. Pero, poco a poco, la sencillez y alegría de esta grúa hace que McQueen acabe cambiando. Primero, dando las gracias a Sally por el consejo y el favor que le hace, aceptándolo en uno de sus “conos” y, después, trabajando mejor la carretera y haciendo favores a los demás.

Así, como decía más arriba, Rayo, con todo este proceso, sobre todo descubre la serenidad —lo que comentaba Lasseter— y, través de ella, la amistad.

Los habitantes de este pequeño pueblo le han enseñado a ser más modesto y a tener otra clase de sentimientos más puros y humildes (ya no es un coche arrogante y desagradecido (Fonte, 2013: 179-180).

Lo cual se ve perfectamente en el acto final de la carrera en California, cuando frena justo en la meta de la salida, para rescatar a El Rey del accidente que acaba de provocar Chick, de modo que no le ocurra lo mismo que le sucedió a Hudson en los años cincuenta (99', n. 48).

Como Flik, Rémy destaca por su optimismo constante para conseguir lo que quiere: llegar a ser, como August Gusteau, el mejor chef de Francia. Está convencido de que lo logrará, porque tiene un don especial para ello, pero no sabe cómo. Este optimismo le ayuda a ser amigo de sus amigos, especialmente de Émile, su hermano que, como bien dice Rémy, “es muy impresionable”. De hecho, éste sigue secretamente las incursiones del otro en la cocina de la anciana, encima de cuya casa vive toda la colonia de las ratas.

Linguini es el hijo del difunto Gusteau, que recientemente también se ha quedado huérfano de madre. Tímido y atolondrado, le gustaría cocinar, pero no tiene ni idea y, por el momento, solo quiere un trabajo que le pueda sostener. Skinner, el chef actual propietario del restaurante Gusteau’s, le acepta para recoger la basura y lavar la cocina al final del día, aunque de mala gana. De hecho, el nuevo chef es un malhumorado hombre sin escrúpulos que solo piensa en cómo hacerse más rico y está decidido a convertir el prestigioso Gusteau’s en un lucrativo restaurante de comida rápida.

El caso es que la audacia lleva a Rémy a meterse de lleno en la cocina del Gusteau’s y arreglar una sopa recién estropeada por Linguini. Como resultado, ambos descubren que se necesitan mutuamente, el uno al otro, si de verdad quieren dedicarse a la cocina. Pero, siendo tan incompatibles naturalmente una rata y un humano, y más cuando hay una cocina de por medio, esa relación implica mucha humildad. Tanto es así que, cuando Linguini se hace con el restaurante —gracias a la audacia y lealtad de Rémy, que consigue los papeles que lo acreditan— y empieza a alardear ante los periodistas de su supuesto “don natural” por ser hijo de Gusteau (74’, n. 52), la amistad se debilita, y Rémy pasa a actuar más como una rata, abriendo las puertas a toda su familia de ratas para que roben: es desleal (78’, n. 58).

La estrecha relación de amistad entre Rémy y Linguini es posible gracias, fundamentalmente, a la virtud de la humildad que les lleva, en este caso, a vivir otras virtudes como la generosidad, la lealtad, la confianza, etc. Todo lo contrario de lo que ocurre a Skinner: una vez más, en un personaje de Pixar, su egoísmo le lleva solo a pensar en él y a

despreciar a los demás, sino son para su favor¹⁶³. Cuando descubre la rata, la quiere para que cocine para él y, si no, la “asesinará” (80’, n. 61). No tiene amigos y, muestra de ello, es la alegría con que se lo quitan de encima los trabajadores del Gusteau’s —y queman todo lo que tenga que ver con su intento de montar un negocio de comida rápida— cuando Linguini hereda el restaurante (80’, n. 51).

La relación entre los dos amigos pasa por distintos altibajos, hasta el momento culmen en que deciden poner las cartas sobre la mesa: ser sinceros consigo mismos y con los demás, viendo hasta qué punto son capaces de aceptarlos. Solo Colette acaba aceptando la nueva situación, por amor a Linguini y porque se enfrenta a la realidad de lo que decía August Gusteau: “Cualquiera puede cocinar”. Es decir, según lo que después explica Anton Ego, al escribir su crítica:

En el pasado, nunca oculté mi desdén con el lema del chef Gusteau: “Cualquiera puede cocinar”. Pero me doy cuenta de que no había comprendido realmente lo que quería decir con ello: no es que cualquiera puede ser un gran artista, sino que los grandes artistas pueden proceder de cualquier lugar. Resulta difícil imaginar orígenes más humildes que los del genio que cocina hoy en Gusteau y que, en opinión de un servidor, es nada menos que el mejor chef de Francia. Volveré pronto a Gusteau, hambriento de creaciones. (96’, n. 72)

6.2.3. Implica amor a uno mismo

Hay dos características comunes en los personajes de estas películas. Por un lado, se conocen poco, y esto les hace ser audaces ante imposibles que ellos creen posibles: buscar a unos guerreros para vencer a los saltamontes; ganar algo más que la Copa Pistón; ser una rata chef en el mejor restaurante de Francia. Y, por otro, en los tres casos, alcanzan la meta gracias, principalmente, a otro personaje con el que llegan a ser muy amigos.

¹⁶³ Al más puro estilo de lo que afirmaba Aristóteles: “Por sí mismos evidentemente sólo pueden serlo [amigos] los buenos, pues los malos no se complacen en sí mismos si no existe la posibilidad de algún provecho” (EN. 1157a, 18-22)

En *Bichos*, lo más interesante respecto al crecimiento en autoconocimiento y, por tanto, en la posibilidad de amarse de verdad, para amar a los amigos, es que, gracias al cambio de Flik, cambia toda la colonia de Isla Hormiga. Nos lo explica el mismo John Lasseter:

Flik crece bastante, pero más importante aún, es que cada uno de los que están a su alrededor, debido a la influencia que ejerce en ellos, ha crecido enormemente... Realmente es un punto central en la película que acaba influyendo en el día a día de cada uno. (Lyon, 1988)

Posiblemente sea esta clave de lectura uno de los puntos para entender cómo se ve la amistad en Pixar y que aquí, en la segunda película de la compañía, se aprecia tan bien: la amistad tiene una fuerza transformadora muy grande, hacia uno mismo y hacia los demás. Así, el empuje casi natural de Flik le lleva a querer ayudar a la colonia, pero no es aceptado: es lo novedoso pero inquietante, frente a lo de siempre y seguro. Ese es el “mundo ordinario” en el que se mueve la hormiga, pero que le viene muy pequeño¹⁶⁴.

El problema está en Flik que no se conoce: confía en sí mismo, pero no lo suficiente como para explicar claramente las bondades de su invento; es más: prefiere mentir, antes que decir que el invento del pájaro falso es suyo, y no de los bichos circenses (44’, n. 17-18). En realidad, el gran temor de Flik es aparecer como un fracasado, que es la sensación que tiene cuando es expulsado definitivamente de Isla Hormiga: “Soy un fracaso garantizado”, dice de sí mismo y, a pesar de lo que le dicen los circenses, no levanta cabeza (64’, n. 23):

- *Flik: Admitámoslo: la colonia va bien; soy yo quien la complica. El pájaro es un fracaso garantizado... igual que yo.*
- *Manny: Escúchame bien, muchacho: yo me he ganado la vida siendo un fracasado y tú, joven, no eres un fracasado.*
- *Gipsy: Tú has hecho muchas cosas buenas.*
- *Flik: ¿Ah sí? Dime una cosa que haya hecho bien... eh...*
- *Dim: ¿Encontrarnos?*
- *Todos: ... ¡¡sí!!*

¹⁶⁴ En este sentido, es muy interesante la crítica de Anton Ego sobre el nuevo Gusteau’s, como veremos un poco más adelante: “El mundo es hostil para los nuevos talentos y las nuevas creaciones. Lo nuevo, necesita amigos.” (*Ratatouille*, 95’, n. 72).

- *Manny: Dim tiene razón, muchacho: tú has reavivado los rescoldos apagados de ilusión en nuestras vidas... (...)*
- *Gipsy: La teniente Gipsy se presenta en su puesto.*
- *Francis: Chico, da la orden y te seguiremos al combate.*
- *Manny: Confiamos en ti, muchacho.*
- *Dot: Flik, porfa...*

Flik —usando la expresión de Ackerman (2005) para *Toy Story*—, a pesar de todo no “resucita”, hasta que Dot le pone una piedra a su lado, mientras le dice aquello de: “Imagina que es una semilla, ¿vale?”. Es lo que al principio de la película le había intentado explicar Flik. En ese instante, el sol entra con más brillo por la compuerta de la caravana, y la hormiga protagonista empieza a entender el verdadero significado de esa imagen: la semilla no es solo la princesa que no se ve princesa porque es pequeña, sino también él mismo. Al igual que la princesa Atta, los dos tenían la sensación de que todos les observaban “esperando verles tropezar” (43’, n. 17), pero no se enfrentaban a ese problema. Es decir, se miraban a sí mismos, sin darse cuenta de que forman parte de un todo que pueden cambiar si cuentan con los demás.

A partir de ese momento, de esa “salida de los infiernos”, ya no importa aparecer como un “fracasado”, porque Flik ya sabe que tiene a los demás. Empezando por los del circo, que le dicen la gran verdad de que ha “reavivado su ilusión”. En todo momento, Flik ha sabido usar su audacia y su ingenio para ayudar a que los demás se levanten: lo hizo con Dot —que se ha mostrado valiente y líder, algo propio de una princesa—, lo hizo con estos peculiares “guerreros” —que decidieron quedarse, primero por vanagloria y, después, para devolver lo que han recibido— y, finalmente, lo hace con la colonia entera: Flik sí acaba teniendo las agallas de enfrentarse cara a cara con Hopper —la “prueba suprema”—, mientras hace ver a todas las demás hormigas que son muchas más en número y, por tanto, en fuerza. Que es precisamente lo que más temía Hopper.

Cars

El cambio de Rayo McQueen en *Cars* lo describe Jorge Fonte (2013: 179-180) en unas pocas palabras, de las que hemos citado parte:

Al principio, cuando su agente le dice que ha conseguido veinte entradas de la gran final de California para repartirlas entre sus amigos, Rayo se da cuenta de que no tiene a nadie a quien dárselas. Sin embargo, tras vivir cinco días en Radiador Springs, su vida ha dado un giro de 180 grados y ahora ha comprendido la importancia de tener amigos y compartir las cosas con ellos. Los habitantes de este pequeño pueblo le han enseñado a ser modesto y a tener otra clase de sentimientos más puros y humildes (ya no es un coche arrogante y desagradecido).

Sin saberlo, la gran carrera de Rayo ha pasado de ser la Copa Pistón, a ser él mismo: una carrera que, en lugar de correr, hay que detenerse para observar, escuchar y reflexionar. Como hemos visto cuando hablábamos de las virtudes de este personaje, Rayo pasa de ser un coche insoportable a ser alguien con el que todos los demás personajes quieren estar. Su arco de transformación es totalmente interior —la temática de la película es, precisamente, su autoconocimiento—, pero que, al igual que ocurre en Isla Hormiga, tiene una gran influencia en los de su alrededor.

Por eso juega un papel tan central la confesión que le hace Mate, sobre su mejor amigo (60', n. 28):

— *Mate: ¿Por qué es tanto para ti esa carrera?*

— *Rayo: No es una carrera más: te hablo de la Copa Pistón, ¿sabes? Llevo toda mi vida soñando con ella. Seré el primer novato de la historia que consiga ganarla. Y, cuando gane, tendré un súper patrocinador con helicópteros privados; se acabó la pomada para parachoques y los coches oxidados...*

— *Mate: ¿Qué tiene de malo estar oxidado?*

— *Rayo: Oh..., no hablaba de ti, sino de los otros coches, ¿sabes? tú me gustas, me caes bien.*

— *Mate: Oh, da igual, chico... Oye, ¿crees que podrías conseguir que yo montara algún día en alguno de esos helicópteros? Es que siempre me he querido subir y volar en uno de esos elegantes cacharros...*

— *Rayo: Sí, sí, claro, claro...*

— *Mate: ¿De verdad? Lo sabía, sabía que había escogido bien...*

— *Rayo: ¿El qué?*

— *Mate: A mi mejor amigo.*

Mientras Rayo sigue preocupado por su triunfo y por si está o no cerca de coches oxidados que “no son buenos para su imagen” (15', n. 8), Mate ni se da por aludido por el

insulto que le acaba de hacer. Su sencillez, su despreocupación por las prisas..., hacen pensar al joven corredor; y más cuando le dice que es su “mejor amigo” (en realidad, para Rayo, su primer amigo). Entrevé que aquello por lo que ha aspirado tanto quizás no tiene tanta importancia como la posibilidad de tener amigos y no defraudarles, que es lo que le pide después Sally, asegurándole que Mate confía plenamente en él.

Entonces se da el inicio del cambio: McQueen es agradecido, conoce la serenidad. Y no entiende cómo Doc, de quien descubre que es el tres veces campeón de la Copa Pistón, Doc Hudson Hornet, ha escondido su identidad tanto tiempo: le reprocha que es un egoísta porque podría haber hecho mucho más por los habitantes de Radiador Springs. Es la primera vez que Rayo se preocupa por los demás.

Este es el crecimiento de McQueen: cuando asfalta perfectamente la carretera, cuando compra neumáticos blancos a Guido, cuando pide gasolina ecológica a Fillmore, o nueva pintura a Ramón...; o cuando enciende todas las luces para que Sally vea Radiador Springs como lo había soñado...; entonces vemos que su cambio influye, realmente, como veíamos en los demás.

Lógicamente, este *nuevo* Rayo se refleja después en la carrera de Los Ángeles, especialmente en el último momento, cuando decide frenar justo en la línea de meta para que a Weathers no le ocurra lo mismo que sucedió a Doc Hudson. Esa es su “prueba suprema y resurrección”: ya sabe qué es lo que más importa.

Ratatouille

Rémy es una rata especial. Dice de sí mismo: “Sé que debería odiar a los humanos, pero tienen algo que me atrae: no se limitan a sobrevivir, sino que descubren, ¡crean!... solo hay que ver lo que hacen con la comida...” (4', n. 5). Algo sibarita, tiene un olfato muy sensible, gracias al cual aprecia la buena comida y concretamente la del chef August Gusteau, a quien quiere imitar, por ser el mejor chef de Francia. Linguini, en cambio, por más hijo de Gusteau que sea, no tiene ni idea de cocinar: le gustaría, pero por el momento solo le dejan lavar platos y sacar la basura... del Gusteau's, eso sí. El encuentro fortuito entre los dos, en el que ambos se necesitan para poder hacer lo que quieren hacer, es el inicio de una amistad que pasa por distintos altibajos. De este modo Linguini se convierte en el “sabio anciano” de la rata que quiere cocinar.

El problema es que el “mundo especial” de Rémy es realmente *muy especial*, por lo que, a lo largo de la película, no deja de debatirse entre ser realmente una rata o ser como un humano. Así lo habla con su padre, cuando acaban de reencontrarse, después de la huida precipitada de la granja (56', n. 39):

- Rémy: *Tarde o temprano, el pájaro deja el nido...*
- Django: *No somos pájaros, somos ratas, y no dejamos el nido, lo hacemos más grande...*
- Rémy: *A lo mejor soy una rata diferente... ¡Ratas! Lo único que hacemos es robar; yo quiero hacer cosas; quiero aportar algo a este mundo.*
- Django: *Estás hablando como los humanos...*
- Rémy: *Que no son tan malos como dices...*
- Django: *¿Ah no? ¿Y cómo estás tan seguro?*
- Rémy: *Pues he tenido la oportunidad de observar solo a algunos a una distancia corta...*
- Django: *¿Sí? ¿Cómo de corta?*
- Rémy: *Lo suficiente y ellos no son, en fin, tan malos como dices.*

En este punto, Rémy ha triunfado en la cocina con Linguini gracias a la “receta especial”, que ha sido un éxito entre todos los clientes del Gusteau’s. Está muy contento pero, como le dice Django, es momento de “un baño de realidad”. Y le muestra el escaparate con todo tipo de raticidas y ratas muertas.

Pero, contrariamente a lo que pensaba su padre, ese “baño de realidad”, como ya vimos, lleva a Rémy a hacer justo lo contrario: a ser más audaz aún y a no contentarse con lo que se supone es una rata. No obstante, también empieza un “baño de realidad”, poco después, cuando se da cuenta de que no es como los humanos: Linguini está más pendiente de Colette y de sus consejos, y lo pierde por París, donde es pateado y se ve reflejado en un charco como lo que es: una rata. “Me recordaron lo frágil que era la vida —reconoce—: cómo me veía el mundo, en realidad” (67', n. 46).

Entonces, se vuelven las tornas. Linguini hereda el restaurante y se convierte en el nuevo chef. Eso se le sube a la cabeza, creyéndose capaz, incluso, de enfrentarse a Anton Ego él solo. Rémy se enfada —no sin razón—, y decide comportarse como una rata, abriendo la puerta de la cocina a todo su clan, con lo que acaba siendo expulsado definiti-

vamente del Gusteau's. Y en ese "infierno", Rémy se hunde porque está cansado de "fingir", como afirma a Gusteau¹⁶⁵, encerrado en el maletero del coche de Skinner (83', n. 63):

- *Gusteau: Así que nos hemos rendido...*
- *Rémy: ¿Por qué dices eso?*
- *Gusteau: Estamos en una jaula, en el maletero de un coche y nos espera un futuro de alimentos congelados.*
- *Rémy: ¡No! Yo estoy en la jaula, yo me he rendido, tú... eres libre...*
- *Gusteau: Yo seré libre, siempre que lo seas tú también, en tu imaginación...*
- *Rémy: ¡Por favor! Estoy harto de fingir: fínjo que soy una rata con mi padre, fínjo que soy humano con Linguini, fínjo que tú existes, solo para tener con quién hablar... Solo me dices cosas que ya sé: yo sé quién soy, ¿por qué necesito que vengas a hablarme?! ¿Por qué necesito fingir?!*
- *Gusteau: Ja... no lo necesitas Rémy, nunca lo has necesitado...*

Rémy se siente mal porque miente: a sí mismo y a su familia, en primer lugar, y, a través de Linguini, a los demás cocineros y a Colette. Cuando Linguini lo expulsa a patadas de la cocina, le dice a su padre: "Tienes razón, papá, ¿por qué me engaño? Somos lo que somos, y somos ratas..." (80', n. 59). Pero Gusteau le dice que no, que él es un cocinero y que, por ello, no necesita aparentar nada; que tiene que ser más audaz y valiente, demostrando quién de verdad es. Esa es la decisión que acaba tomando, al ser rescatado del maletero, que le hace ser realmente él mismo (85', n. 63):

- *Django: ¿A dónde vas?*
- *Rémy: Al restaurante: sin mí están perdidos.*
- *Django: ¿Por qué te importan tanto?*
- *Rémy: ¡Porque soy cocinero!*

Lógicamente, no es fácil aceptar a una rata en la cocina: hasta Colette se retira, al principio. Consentir algo tan absurdo, implica, no solo humildad, sino cambiar los esquemas de uno mismo (95', n. 72). Este es el gran descubrimiento de Anton Ego, que los espectadores escuchamos en off:

¹⁶⁵ Las conversaciones con Gusteau son un recurso fílmico muy interesante para ver los estados de ánimo de Rémy en todo momento.

En muchos sentidos, el trabajo de un crítico es fácil, arriesgamos poco porque gozamos de una posición que está por encima de los que exponen su trabajo y a sí mismos a nuestro criterio. Nos regodeamos en las críticas negativas, que son divertidas de escribir y de leer, pero el hecho más amargo que debemos afrontar los críticos es que, a la hora de la verdad, cualquier producto mediocre tiene, probablemente más sentido que la crítica en la que lo tachamos de basura.

Es el comienzo de su reseña, al conocer la verdad del nuevo Gusteau's. Una verdad que también le hace cambiar por completo, que le desarma —el bolígrafo caído a cámara lenta—, con la que se da cuenta de la importancia que tiene fomentar los nuevos creativos¹⁶⁶.

Cuando Django se da cuenta de lo que significa para su hijo ser cocinero, éste le dice (89', n. 67): “No creas que prefiero esto a mi familia, no puedo elegir entre dos mitades de mi ser”... Ahora, Rémy sí es él mismo —y, con ello, puede ayudar más a los demás y concretamente a Linguini— siendo *totalmente él mismo*. Es decir, siendo una rata cocinero. Sin necesidad de fingimientos.

6.2.4. Es necesaria

En la última parte de la crítica culinaria, Anton Ego da en la clave del significado de lo que estamos viendo en este grupo de películas: lo que más necesita las personas que luchan para superarse personalmente es el amigo, “que quiere y hace el bien, o lo que a él se le parece, por causa del otro” (EN 1166a, 2).

Hay veces en las que un crítico realmente se arriesga en pro de la defensa y el descubrimiento de algo nuevo. El mundo es hostil para los nuevos talentos y las nuevas creaciones. Lo nuevo, necesita amigos. Anoche yo viví una nueva experiencia. Una comida extraordinaria, procedente de alguien singularmente inesperado. Afirmar que tanto la comida como el cocinero han cuestionado mis ideas preconcebidas sobre la buena cocina sería quedarse muy corto. Me han estremecido hasta lo más profundo (Ratatouille, 95', n. 72).

¹⁶⁶ “Cámbiese cocinar por otra creación artística y encontraremos el sentido de esta extraordinaria fábula sobre la maduración del talento creativo que tiene cada artista la falta de prejuicios a la hora de considerar las habilidades ajenas y la cada vez más difícil compatibilidad entre el trabajo y la familia” (Fonte, 2013: 379).

Lo vemos en las tres películas de este capítulo. En ellas, el protagonista consigue la superación personal y acaba realizando imposibles gracias a los demás: “Lo nuevo necesita amigos”. Lo mismo le dice Weathers, El Rey, a Rayo McQueen, recién terminada la carrea en la que quedan empatados: “Eres un tonto; no puedes correr solo: necesitas a un director de equipo” (12’, n. 6). Está claro que uno de los problemas de Rayo es que necesita amigos, alguien a quien importe más allá de por su potencial como corredor, que eso es lo que busca su representante.

Así, en *Bichos*, Flik es capaz de vencer a los saltamontes solo contando con la compañía circense, con Dot y con toda la colonia. Igualmente, Linguini y Rémy se necesitan el uno al otro para ser chefs. Y, como hemos visto, teniendo a los demás cerca, Rayo puede ganar la carrera de Los Ángeles: no se los puede sacar de la cabeza, los necesita más que nunca.

Pero ser consciente de estar necesitado del amigo implica humildad, con lo que volveríamos a la primera característica de la amistad. Un ejemplo de ello es el matrimonio de monovolúmenes que aparece por Radiador Springs, perdido sin rumbo fijo (38’, n. 20). Él, aunque ella le insista, no quiere ser ayudado: dice que se vale por sí solo y el mapa; y lo que les ocurre es que siguen completamente perdidos al final de la película.

Finalmente, algo que hace que esta necesidad sea muy propia de la amistad es el hecho de que, al necesitarse, entre los amigos existe un “intercambio de bienes”: estar en y con los demás hace la vida más agradable y alegre: la carretera nueva despierta el ánimo de los habitantes de Radiador Springs; el contacto con Rémy, conocerle, hace que Anton Ego se *reconozca* en su infancia y vuelva a ser el niño feliz —ya maduro— de antes; y lo mismo le sucede a Flik, con Dot, o a Rayo, con Mate. En definitiva, verse en el amigo es necesario para ser uno mismo.

6.2.5. Se da entre iguales (en virtud)

De entre estas tres películas, la que podría poner mayor dificultad a la hora de “igualar” un amigo con el otro, hasta el punto de encontrar —como decíamos— un “otro yo”, es *Ratatouille*: una rata y un humano no tienen absolutamente nada que ver. Pero es precisamente este contraste tan extremo —la metáfora que encierra— lo que evidencia que

los amigos tienen que ser iguales... en virtud; o, dicho de otro modo, que tienen los mismos objetivos vitales, esenciales. Linguini, Colette, Ego y Rémy llegan a ser grandes amigos porque tienen un objetivo común muy claro: crear. Ellos crean un nuevo restaurante que tiene un gran éxito: uno nuevo, porque el Gusteau's ya ha muerto.

Incluso el padre de Rémy entiende que, si quiere de verdad ayudar a su hijo —ser su amigo—, por un momento tiene que dejar atrás las diferencias: “No somos cocineros, pero somos tu familia”. Ese es el mismo objetivo: ser familia.

También los bichos de circo llegan a ser grandes amigos de Flik y la colonia, cuando aceptan luchar por la colonia de Isla Hormiga: pasan de no querer, a querer porque son aplaudidos, a, finalmente, querer implicarse de verdad. Y lo mismo podemos decir de Rayo McQueen que, cuando entiende que el objetivo real en la vida no es ganar un trofeo, sino estar con los demás, empieza a tener muchos amigos (cosa que no le ocurre, por otro lado, a Chick, que gana el trofeo con malos modos y nadie le hace caso alguno).

6.2.6. Implica reciprocidad

Una de las cosas más interesantes, en cuanto a la amistad se refiere, de estas películas es que los personajes a menudo piden perdón y dan las gracias, a pesar de todos los errores, mentiras y meteduras de pata que hay en diversas ocasiones. Esto es lo propio de los amigos porque, como dice Aristóteles,

la amistad recíproca implica elección, y la elección deriva de una disposición; y los amigos desean cada uno el bien del otro por el otro mismo, no en virtud de una afición, sino de una disposición de carácter. (EN, 1157b, 26-31)

Dar gracias es un acto libre lleno de humildad por el que el amigo **reconoce** el bien que le da el amigo y quiere corresponder de alguna manera. De igual modo, pedir perdón implica **reconocer** el daño que se ha causado y manifestar explícitamente el deseo de repararlo. Así, Princesa Atta pide perdón a Flik por haber desconfiado de él (*Bichos*, 43', n. 17) y Linguini pide perdón a Rémy, por haberle echado después de la rueda de prensa (*Ratatouille*, 78', n. 58). La colonia de hormigas se muestra muy agradecida —con una enorme ovación— hacia los bichos de circo —sus guerreros— por haber salvado a Dot de las garras del pájaro (42', n. 16); la *troupe* circense reconoce y agradece a Flik el favor que les ha hecho

encontrándoles, porque les ha “devuelto la esperanza” (64’, n. 25) y, también, al final de la película, a la Reina y a toda la colonia por el tiempo pasado con ellos; Flik agradece a Dot el haberle sacado de su ensimismamiento; y toda la colonia se muestra muy agradecida con Flik por todo lo que ha hecho.

Rayo, la primera muestra de cambio que tiene es cuando agradece a Sally —ante la sorpresa de ésta—, el favor que ella le hace (62’, n. 29); y, al final, Sally le agradece lo que Rayo ha hecho, que es mucho más que hacer una carretera (88’, n. 42): ha devuelto la vida a un pueblo medio muerto, teniendo detalles con cada uno de sus habitantes. Es la primera vez, en mucho tiempo (desde la creación de la autopista) que tienen un “cliente” (80’, n. 39-41).

Desde el punto de vista negativo, en *Ratatouille* observamos cómo la falta de reconocimiento (Linguini apropiándose el mérito de la buena reputación del Gusteau’s ante la prensa), deshace la amistad. Y lo mismo, después, la falta de lealtad de Rémy entrando en la cocina con todas las demás ratas para robar (que también es falta de correspondencia a la confianza que se le ha dado).

En todos estos actos libres vemos cómo la correspondencia es fundamental para que el amigo sienta al otro como amigo; o, más aún, pueda considerarlo como el “allos egó” (Piscione, 1984: 384).

6.2.7. Se cultiva con el tiempo y la convivencia

Como la amistad es virtud o va acompañada de ella, también implica lucha, y eso exige tiempo y convivencia. De todo lo que hemos visto hasta ahora, es fácil deducir que esta es una característica lógica para el cultivo de la amistad. Flik, Rayo y Rémy son unos personajes más bien solitarios o “raros”, distintos de todo lo que les rodea que, al cruzarse fortuitamente con otros personajes —los bichos de circo; los habitantes de Radiador Springs; Linguini— con quienes viven una aventura juntos, encuentran su “normalidad” y acaban siendo grandes amigos. Es decir, conviven un período de tiempo. Resumámoslo con algunos puntos concretos donde se vea esta característica:

- Llama la atención la diferencia con que se muestra la ciudad egoístamente individualizada en *Bichos*, o la nueva autopista, en contraposición con Isla Hormiga

o la Ruta 66 y Radiador Springs, respectivamente. En las primeras, los personajes son individuos que no se preocupan por los demás, porque no hay tiempo por los demás. Por eso, no hay amigos. Ejemplo de ello es el bicho tirado en el suelo de la calle, pidiendo dinero porque “un niño le arrancó las alas”, a quien nadie hace caso (*Bichos*, 25’, n. 11). Tampoco Flik tiene tiempo de hablar con los circenses, ni éstos con él, de modo que se crea la confusión de que uno cree que son guerreros, y los otros, un cazatalentos (27’, n. 12).

- Las mismas prisas tiene Rayo: no tiene 20 amigos a los que pueda dar entradas a la carrera de Los Ángeles porque no dedica tiempo a los demás (*Cars*, 19’, n. 9). Es lo que descubre en Radiador Springs, después de compartir cinco días de serenidad con los que acaban siendo sus mejores amigos. De hecho, termina la película convirtiendo ese pueblo como su lugar de residencia.
- Se está bien con los demás: en Isla Hormiga, con el buen recibimiento, los bichos de circo no quieren irse, a pesar de que han descubierto para qué los quieren ahí (*Bichos*, 42’, n. 17); en Radiador Springs, quieren que Rayo se quede y hasta el sheriff se entenece cuando se va (*Cars*, 81’, n. 39): el tiempo dedicado a los demás ha traído “aire nuevo” al pueblo que ha cambiado la vida de sus habitantes.
- También es tiempo el que dedica Colette a Linguini para enseñarle los modales y trucos de la cocina, y acaban enamorándose; y, contrariamente, el tiempo que Skinner no dedica a los demás hace que no tenga amigos.

En definitiva, el tiempo dedicado a los demás y la convivencia hace que, de algún modo, los corazones “se ablanden”: Colette acepta a la rata; Ego se vuelve “niño”; Rayo, se hace amable con los demás y humilde; Flik, logra ser valiente, líder y más audaz. Como gráficamente decía Aristóteles, la amistad es “haber comido juntos la sal proverbial” (*EN*. 1156b, 30).

6.3. Amistad e itinerario vital: *Monstruos University*, *Monstruos S. A.*, *Buscando a Nemo* y *Buscando a Dory*.

Como hemos visto, estas cuatro películas de Pixar tienen la característica de que tratan una historia de relación entre, fundamentalmente, dos protagonistas. En el caso de *Monstruos University* y *Monstruos S.A.* podemos decir que estamos delante de una *buddy movie* y, en el caso de *Buscando a Nemo* y *Buscando a Dory*, de una *road movie*¹⁶⁷. Las diferencias entre unas y otras vienen dadas por los tipos de protagonistas que —eso sí, en las cuatro—, todos ellos crecen en amistad a lo largo de lo que he venido en llamar “itinerario vital”.

¿Por qué “itinerario vital”? Porque son películas en las que los protagonistas “se ven condenados” a entenderse a lo largo de un itinerario (de un camino o un viaje), por el que sus vidas acabará cambiando radicalmente. Es decir: la vida les lleva a tener que emprender un “viaje” juntos, entendido como viaje real, o simplemente como cambio de rumbo de la vida o *viaje interior*; aun siendo muy distintos de carácter, de forma de pensar, de objetivos en la vida.

Por tanto, estamos ante dos tipos de películas que tienen en común historias con los siguientes dos puntos:

1. dos personajes más o menos maduros que crecen juntos gracias a la relación de amistad,
2. creada a lo largo de la historia relatada, es decir, a lo largo de un “viaje” involuntario que tienen que recorrer; es decir, a pesar de ellos mismo.

Estos serían, pues, los “viajes” que advertimos en estas películas (en algunos casos más de uno por película; a veces porque cambia el “viaje”, otras porque cambia uno de los personajes que, sea como sea, siempre van de dos en dos):

1. *Monstruos University*. Mike y Sulley coinciden en la misma clase de la Facultad de Sustos. Son como el día y la noche: Mike, aplicado, Sulley, olgazán. Tienen al-

¹⁶⁷ Ya hemos visto antes las definiciones de *buddy movies* y *road movies*. Sirva recordar, aquí, la diferencia entre uno y otro género: las *buddy movies*, como bien dice su nombre, son “películas de compañeros”, es decir, aquellas historias donde los protagonistas son dos personajes masculinos. Estas películas pueden ser *road movies* en cuanto subgénero; es decir, literalmente, “películas de la carretera”, es decir, aquellas que se desarrollan a lo largo de un viaje en carretera (en sentido real o figurado). *Buscando a Dory* y *Buscando a Nemo* sí podemos clasificarlas dentro del género *road movie*, pero no como *buddy movies*, porque los dos protagonistas no son masculinos. Esta es la diferencia entre uno y otro tipo de películas.

gunos encontronazos entre ellos y se llevan muy mal. Tanto, que una pelea es la causante de que sean expulsados de la Facultad..., a no ser que ganen los *sustijuegos*. Los dos, en el mismo equipo, tienen que entenderse, si quieren ganar y ser readmitidos.

2. *Monstruos University*. El atrevimiento de Mike para demostrar que sí puede ser un asustador, usando una de las puertas que estaban de prueba, lleva a Sulley a seguirle para ayudarlo. Esto provoca que sean expulsados de la misma universidad. Los dos acaban trabajando como carteros en Monstruos S.A. y, finalmente, llegan a ser equipo de auténticos asustadores, empleados de la empresa.
3. *Monstruos S.A.* A Sulley y Mike les ha salido un problema: una niña (Boo) ha entrado en el mundo de los monstruos. No están demasiado de acuerdo sobre el modo de deshacerse de ella y, además, Sulley le coge cariño. En el camino, descubren una trama para secuestrar a miles de niños y tienen que descubrir al malvado, también juntos, a pesar de las diferencias.
4. *Buscando a Nemo*. Marlin emprende una difícil búsqueda de su hijo, pescado por un submarinista. Por el camino se encuentra con Dory (alocada y optimista pez que pierde la memoria a corto plazo), que le acompaña en su viaje real a Sídney. Sin ella, Marlin no habría conseguido llegar hasta su destino.
5. *Buscando a Nemo*. Marlin y Nemo: el padre tiene que crecer creyendo en su hijo; el hijo tiene que crecer haciéndose un “hombre”, creyendo también en su padre. Marlin aprende a ser mejor padre conociendo a nuevos personajes y Nemo consigue alejar sus temores causados por los problemas con su aleta.
6. *Buscando a Dory*. Marlin y Dory vuelven a tener que viajar juntos, esta vez a California, para buscar a los padres de ella. El “dúo” protagonista, en este caso, serían Marlin y Nemo, como protagonismo compartido, por un lado, y Dory, por el otro.
7. *Buscando a Dory*. El “viaje” más protagonista en esta nueva aventura, es el de Dory y Hank para salir del Instituto de Vida Marina: Dory, busca a sus padres y, de hecho, quiere quedarse ahí, y Hank, desea la etiqueta de Dory para poder escaparse para siempre a Cleveland, donde vivir en cautividad. Uno se necesita del otro y, a pesar de las diferencias, acaban compartiendo destino.

6.3.1. La estructura de *forja heroica* en las películas de “itinerario vital”

Por el hecho de que hablamos de unas historias de relación a lo largo de un itinerario vital, cobra mucha importancia la estructura de *forja heroica* de estas películas. En ellas observaremos cómo se trata una *forja* conjunta de los dos protagonistas porque, como hemos dicho, crecen juntos.

En *Monstruos University* y *Monstruos S.A.*, por un lado, y en *Buscando a Nemo* y *Buscando a Dory*, por el otro, al ser historias cronológicas, ocurre algo parecido a lo hemos visto en la saga de *Toy Story*: un crecimiento general —un arco de transformación mayor— que se da en los protagonistas a lo largo de lo que ha acabado siendo otra pequeña saga y un crecimiento particular en cada una de las películas. Igualmente, esto también se intuye en los siguientes cuadros de las etapas del *Viaje de Frodo*.

Lo vemos en las siguientes dos páginas.

Monstruos University y Monstruos S.A.

	Etapas	<i>Monstruos University</i>	<i>Monstruos S.A.</i>
1	Mundo ordinario	En la Facultad de Sustos de MU, los monstruos aprenden a ser asustadores profesionales. Mike y Sulley son alumnos.	Sulley y Mike viven felices en Monstruópolis y trabajando en Monstruos S.A., la fábrica de sustos.
2	Llamada a la Aventura	Mike y Sulley son expulsados de la facultad y solo si ganan las <i>sustolimpiadas</i> podrán volver. Pero tendrán que estar en el mismo equipo.	Por una puerta se cuele la niña humana Boo, de la que Sulley y Mike no tienen más remedio que responsabilizarse e intentar devolver a su cuarto.
3	Aparición del Sabio Anciano	Mike y Sulley tienen un enfrentamiento que les provoca la expulsión y el tener que estudiar “diseñador de conservagritos”.	El Sr. Waternoose, con quien Sulley confía.
4	Mundo Especial	En la casa de los Oosma Kappa, Mike y Sulley tienen que convivir en la misma estrecha habitación.	Monstruópolis, pero con una niña a la que tienen que devolver.
5	Instrucción del Candidato	Las dos primeras pruebas les sirven para aprender, dirigidos por un Mike aún creído de sí mismo.	Con Boo, los dos aprenden que los humanos no son tóxicos.
6	Las Primeras Heridas	En la primera prueba quedan descalificados (aunque acaban siendo readmitidos), después de recibir grandes heridas por las “bolas infecciosas” que les arrojan.	Sulley recibe una fuerte paliza de Randall, mientras este se hace invisible.
7	Visita al Oráculo	La visita a la fábrica Monstruos S.A. les hace ver que tienen que trabajar juntos, en equipo. Ganan. Pero con trampas.	En cierto modo, el oráculo son las pantallas que muestran a Sulley cómo le ve Boo y le coge mucho miedo. Sulley “se ve” en la cara de la niña: “¿Has visto cómo me ha mirado?”.
8	Descenso a los Infiernos	Mike decide entrar en una habitación, que resulta ser la de un campamento, con muchos niños. No asusta, sino que le dicen: “qué mono es”. Sulley arriesga su vida usando la misma puerta para intentar rescatarle.	Boo es capturada por Waternoose y Randall, y Mike y Sulley son desterrados en un infierno muy frío. Los dos se enemistan. Mike no quiere seguirle.
9	Desaparición del Sabio Anciano	Hablan y se dan cuenta de cuál es el problema de los dos: uno, no asusta y el otro tiene miedo.	Sulley y Mike no tienen a quien acudir: la que parecía la única posibilidad de salvación, el Sr. Waternoose, es también parte del malvado plan.
10	Salida de los Infiernos	Mike y Sulley tienen que salir del campamento, los dos juntos, con la puerta cerrada por su mundo.	Sulley consigue volver a través de una puerta, salvar a Boo y cargarse la máquina. Mike al final ha vuelto y le salva (por casualidad) de las garras de Randall.
11	Prueba Suprema y Resurrección	Consiguen el mayor grito de la historia de MU, sorprenden hasta a Hardscrabble y logran volver.	Huyen de la CDA y de Waternoose, que consiguen que explique su plan, cuando es convenientemente gravado; después, tienen que verse las caras con el nº 1 de la CDA, que resulta ser la misma Roze.
12	Regreso al Hogar	Mike y Sulley han sido expulsados de MU. Al final, acaban trabajando en Monstruos S.A., primero como carteros y después como equipo de asustadores.	Todo ha vuelto a la normalidad... hasta cierto punto: Monstruos S.A. ya no da sustos, sino que busca provocar risas, diez veces más potentes que los gritos.

Buscando a Nemo y Buscando a Dory

	Etapas	<i>Buscando a Nemo</i>	<i>Buscando a Dory</i>
1	Mundo ordinario	Marlin y Nemo viven en un arrecife, en una anémona.	Marlin, Nemo y Dory viven en un arrecife. Nemo va a la escuela, y Dory suele estar, también, aunque al Maestro Raya no le gusta demasiado.
2	Llamada a la aventura	Nemo es pescado por un submarinista, que se aleja en un bote. Marlin sale detrás de él, pero no lo alcanza. Empieza el viaje.	Dory tiene recuerdos vagos de su familia y pide a Marlin acompañarla a buscarlos. Muy a su pesar, acepta. Se van con las tortugas.
3	Aparición del Sabio Anciano	Dory, gracias a su optimismo, anima en distintos momentos a Marlin a seguir. Especialmente cuando le dice lo de “sigue nadando”, para adentrarse a las profundidades abismales.	La voz de Marina, del Instituto de Vida Marina: hace que Dory acabe siendo cogida por dos empleados del instituto.
4	Mundo Especial	De camino a Sídney, pasan por muchos peligros y conocen nuevos personajes.	El Instituto de Vida Marina.
5	Instrucción del Candidato	Marlin va creciendo a cada uno de los peligros por los que va pasando, y por los personajes que va conociendo. También Dory, aunque en menor medida.	Hank ayuda a Dory a moverse por el Instituto.
6	Las Primeras Heridas	Están a punto de morir, picados por un gran banco de medusas.	Hank pierde tinta cuando es tocado por un niño: eso le avergüenza. Para Dory, la etiqueta es también como una herida.
7	Visita al Oráculo	Hablando con Crash, la tortuga marina, entiende, por primera vez, que es un padre sobreprotector y que tiene que cambiar. A la vez, se da cuenta de cuánto le importa Dory.	No se incluye por parte de Dory, pero sí por parte de Nemo y Marlin: en la pecera, piensan: “¿Qué haría Dory?”.
8	Descenso a los Infiernos	Marlin y Dory han sido tragados por una ballena: no hay escapatoria.	Dory cree que sus padres han muerto: ha llegado demasiado tarde. Marlin y Nemo pierden a Dory: se ha hundido el único objetivo de su viaje.
9	Desaparición del Sabio Anciano	Marlin abandona a Dory.	Dory se ha quedado sola, otra vez, en el mar, sin saber dónde ir, ni qué hacer: “¿Qué haría Dory?”.
10	Salida de los Infiernos	Nemo regresa con su padre: reencuentro.	Dory encuentra a sus padres.
11	Prueba Suprema y Resurrección	Marlin tiene que dejar hacer a Nemo: puede salvar a los peces (especialmente a Dory) de ser pescados. Esto puede implicar que lo vuelva a perder o, incluso, que “vuelva” a morir (ya lo “vio muerto” una vez).	Recuerda a sus amigos y sabe que tiene que salvarlos: están en el camión. Por lo que va a hacer, podría perderse de nuevo. De hecho, está a punto de hacerlo, pero, gracias a Hank, consiguen volver y liberar, también, a todo el camión.
12	Regreso al Hogar	Todo ha vuelto a la normalidad, con un amigo más. Marlin deja a su hijo más libre.	Arrecife: todo ha vuelto a la normalidad y la “familia” se ha ampliado.

6.3.2. Es una virtud o va acompañada de virtud

6.3.2.1. El escenario de virtudes en las películas de “itinerario vital”.

Como en el capítulo anterior, veamos cuáles son las virtudes que, ligadas más o menos directamente a la amistad, hacen acto presencia en el actual grupo de películas. Conviene remarcar aquí, una vez más, que estamos hablando de virtudes que facilitan de alguna manera la amistad que, por tanto, **se convierte en virtud en la medida en que es como un imán de virtudes.**

virtud / vicio	<i>MU</i>	<i>MSA</i>	<i>BN</i>	<i>BD</i>	TOT
compañerismo	6	10	10		26
amabilidad	8	4	9	6	27
antipatía	4	6	2	6	18
confianza	2	4	6	11	23
desconfianza				1	1
generosidad	10	12	5	14	41
egoísmo / envidia	5	9	2	6	22
valentía	4	8	10	10	32
prudencia	2	7	5	6	20
humildad	8	4	4	3	19
soberbia / presunción	13	5			18
paciencia	3			3	6
impaciencia	1	3	2	4	10
sinceridad	4	1	2		7
insinceridad		1			1
obediencia	3	2	1		6
optimismo / alegría	7	5	13	14	39
pesimismo	1	1	6	3	11
gratitud	3	1	5	4	13
amor		15	6	9	30
maldad	1	6			7
odio	2	10			12
fidelidad		7	1	6	14
lealtad		7		1	8
<i>paternidad</i>			7	5	12
laboriosidad	4	7			11
<i>profesionalitis</i>	1	5			6
TOT	92	141	88	106	439

Tabla n° 03: Virtudes ligadas a la amistad en las películas de “itinerario vital” (elaboración propia)

Del mismo modo que en las películas de *Toy Story* observamos cómo el número de veces que se realizan actos virtuosos —o, en su defecto, viciosos—, relacionados, de modo más o menos directamente con la amistad, es bastante elevado y variado. En esta ocasión, aparecen virtudes nuevas debido a que las acciones tienen lugar en ambientes distintos, especialmente en las de los monstruos, donde el contexto de la historia se sitúa en un mundo paralelo al nuestro, en el que los personajes, en vez de humanos, son seres extraños, pero que hacen las mismas cosas que hacemos los humanos en nuestro día a día.

Es aquí donde aparece la virtud de la **laboriosidad** en *Monstruos S.A.*, como virtud que lleva a trabajar bien, amando lo que se realiza, **para servir a los demás**. Como también hemos observado en *Bichos* y, un poco, en *Cars*. En este sentido, el vicio contrario a esta virtud no sería tanto la pereza o la ociosidad, como el afán desmedido por trabajar, aún a costa de los demás. A esto, me ha parecido interesante llamarlo la “enfermedad de la profesión” o *profesionalitis*.

Así, por ejemplo, contrasta el afán por trabajar bien de Sulley, para servir a los demás o a la propia empresa, con los modos de hacer del Sr. Waternoose, cuyo único interés es obtener beneficios¹⁶⁸, o del jefe de la hermandad de los RQR, que solo busca seguir siendo el mejor, sin importarle humillar a quien sea necesario (cf., por ejemplo, *University*, 50', n. 22).

El **optimismo** también juega un papel muy importante en la conquista de la amistad en estas cuatro películas de Pixar. Especialmente en las dos de los peces, donde Dory es un personaje que desprende puro optimismo: podríamos decir que es “un corazón *con patas*” en el que no hay maldad. Aún debido a su pérdida de memoria a corto plazo, con lo que todo para ella es siempre novedad y nunca tiene motivos para odiar a nadie, no por ello deja de ser una virtud. Un corazón de niño, como el de Mike niño, al principio de *Monstruos University*, o el ya un poco más mayor, cuando llega a la universidad con las ganas de cono-

¹⁶⁸ Así, por ejemplo, a Waternoose le sabe mal perder a Sulley porque es el mejor empleado que tiene, pero no por ser quien es: de hecho, lo desprecia, anteponiendo su exilio, a que se descubra su malvado plan de secuestrar a miles de niños.

cer a nuevos compañeros y amigos¹⁶⁹. Así describe Andrew Stanton, director de las películas oceánicas, el tema de *Buscando a Nemo*:

Esta película trata de la esperanza frente al miedo, del optimismo frente al pesimismo. Lo medio lleno, frente a lo medio vacío. Es el tema de Marlin, el personaje principal. Puedes esconderte de la vida o bien decidirte a vivirla, aprovecharla y comprometerte (en Nemo, ca, 4'15", n. 1).

Otra virtud que parece lógico que esté presente es el **compañerismo**, entendida, como veíamos en el capítulo anterior, como “generosidad grupal”. Está muy presente en *Buscando a Nemo* por la importancia que tienen los peces de la pecera de la consulta odontológica en el crecimiento y maduración de Nemo. De hecho, esta virtud se presenta como básica para dejar de ser uno más “del montón”, a ser alguien individualizado, de quien poder ser amigo. No solo en *Buscando a Nemo*, sino también en todas las demás que estamos estudiando aquí. Digamos que es como un **primer paso hacia la amistad**: el hombre, ser social por naturaleza, relacionándose con los que le acogen, acaba teniendo amigos¹⁷⁰. He ahí, por ejemplo, la diferencia entre los personajes principales de *Buscando a Nemo* o *Buscando a Dory*, con los *demás* peces del océano, **grises e indiferenciados**. Ante una situación así se encuentra Marlin, cuando corre, inútilmente, a rescatar a su hijo que acaba de ser capturado y llevado en un bote:

La sensación de soledad de Marlin ante la búsqueda de Nemo se acrecienta visualmente cuando se aleja del acantilado y se ve el océano y él, en medio, diminuto. En su búsqueda se cruza con un banco de peces y choca con uno, Dory (Mariano Romero, 2010).

Al contrario de esos peces, Dory es un pez de colores vivos y bien marcados que decide ayudar a Marlin, aunque pierda la memoria inmediatamente y tome al padre de Nemo como alguien que le está incordiando y no deja de seguirla. Lo mismo le ocurre a ella, cuando pide ayuda para buscar a sus padres o, al final de *Buscando a Nemo*, cuando Marlin se va, pensando que Nemo ha muerto: busca ayuda, pero no la encuentra entre una marabunta de peces grises.

¹⁶⁹ Es interesante ver cómo la virtud, efectivamente, lleva a tener muchos amigos y Mike habla de su compañero de habitación como de quien será el “amigo para toda la vida”, mientras que el vicio rompe con cualquier posibilidad de amistad, que es lo que le ocurre a Randall, quien tendría que haber sido este “amigo para toda la vida” de Mike y, en cambio, acaban siendo archienemigos.

¹⁷⁰ Según hemos visto, “la amistad existe en comunidad” y “en toda comunidad parece haber alguna clase de justicia y también de amistad” (EN 1159b, 32)

Por esto, en las cuatro películas —como en las que hemos visto hasta ahora—, se remarca mucho la importancia de ser virtuoso para poder ser amigo de alguien; es decir, la importancia y necesidad de las virtudes como fundamento de una amistad duradera y auténtica: como veíamos, Mike, en *Monstruos University* es simpático y **amable** y optimista al empezar sus estudios, con ganas de conocer a nuevos y grandes amigos; Sulley, en cambio, es presuntuoso y engreído, con lo que es difícil ser su amigo, a no ser que sea de modo interesado, como es el caso de la ‘hermandad RΩR’. En *Monstruos S.A.*, Mike y Sulley son los héroes de muchos en Monstruópolis, no solo porque son los que van por delante en el *sustómetro* y están a punto de conseguir un récord histórico, sino porque, a diferencia de Randall, son amables con todos.

Así, digamos que todos los personajes principales tienen unas virtudes y/o defectos que les dan una personalidad bien marcada que hace posible (o no) la amistad y que cambiarán (o no), como veremos, a lo largo de la historia.

En el caso de *Monstruos S.A.*, el amor tiene una fuerte presencia por la particular relación de amistad que se crea entre Sulley y la niña Boo y, a la vez, por el gran odio de Randall hacia Sulley y Mike (sumado a envidia, muchas veces) y maldad también de Randall y del Sr. Waterhouse, capaces de raptar a miles de niños —y, por lo que vemos que ocurre a Fungus, casi matar (*MSA*, 32)— por el “bien de la empresa”. Igualmente, en las dos *Buscando...*, el amor hace acto de presencia por la relación paterno-filial entre Marlin y Nemo.

Otra de las virtudes presentes en este grupo de películas que vale la pena destacar es la **sinceridad**: el decir las cosas claras a los amigos, el ser sencillos es tan importante, a veces, como la amistad misma. En primer lugar porque es una de las patas sobre las que se sostiene esta virtud: al amigo, uno le cuenta sus problemas, los comparte con él. Así lo exige, por ejemplo, el “acto de juramento de amistad con los peces” que hacen los tiburones y en el que casi obligan a Marlin a decir la verdad, cuando empezó negando que tuviera problemas (*Nemo*, 21’, n. 7).

La sinceridad vemos que une más a los amigos, mientras que la mentira, desune y puede llegar a romper la amistad. Como cuando Sulley, en *Monstruos University*, quiere devolver a Mike todos los consejos que le ha dado —los mayores: haberle ayudado a ser él mismo—, pero no puede, o no se atreve: quiere decirle que no puede ser un asustador, pero no sabe cómo hacerlo, y prefiere la **mentira** a la sinceridad. Y **con ella, la amistad se**

aleja y la recupera después, cuando se sinceran y hablan en la orilla del lago (*University*, 76', n. 31).

Otra de las virtudes también importantes para el cultivo de la amistad es la **humildad**. La soberbia, en *Toy Story*, era una de las cosas que más impedían a Woody ser un buen amigo. Esto también se aprecia en los comportamientos de Mike y de Sulley, en *Monstruos University*, que no son capaces de ni tan siquiera hablar entre ellos, hasta que no se conocen más, principalmente a sí mismo. También está presente la importancia de la humildad en el hecho que Destiny, el tiburón ballena de *Buscando a Dory*, es consciente de que necesita los ojos de Bailey para poder nadar por el océano: es la humildad de dejarse llevar por la voluntad y la amistad de otro. O la misma Dory, que sabe que tiene pérdidas de memoria a corto plazo, con lo que es consciente de que necesita siempre a alguien cerca para andar por la vida y no olvidar quién es.

La **prudencia**, como ya hemos mencionado, es la virtud propia del líder, del que tiene que elegir y dirigir una acción. Esta virtud estaba muy presente, sobre todo en *Toy Story 3*, entre otros motivos porque Woody, como líder, tiene que tomar muchas decisiones. Aquí, tanto en las películas de los monstruos, como en la de los peces, está presente en los momentos clave en los que alguno de los protagonistas tiene que elegir, libremente, qué camino tomar y cómo ayudar al amigo, haciéndose cargo del momento.

En ese 'hacerse con la situación' que significa la prudencia, hay una característica que resalta como esencial: es preciso, en expresión de Pieper, 'reducir el interés personal al silencio'. Se trata de ver la realidad y verla tal como es, sin pasarla previamente por el tamiz de los propios intereses. (Brenes, 1992: 188)

Quiero fijarme, también, en otra virtud importante en las relaciones de amistad: la **confianza** mutua, que se muestra continuamente en las películas de Pixar. Algunas muestras, por ejemplo: en *Monstruos University*, Sulley confía en Mike para salir del mundo de los humanos y volver a MU (*University*, n. 32); Mike confía en Sulley, cuando decide meterse en el almacén de puertas, en *Monstruos S.A.* (*Monstruos*, n. 42); Marlin no tiene más remedio que confiar en Dory, siguiéndola cuando se han perdido las gafas de buzo en las profundidades abismales del océano (*Nemo*, 31', n. 12); Dory pide a Marlin que confíe en ella, cuando le parece recordar que tienen que pasar por dentro del acantilado, no por encima, aun teniendo en cuenta que no se acuerda por qué, y se lo dice: "Confía en mí... Eso hacen los amigos, ¿no?" (*Nemo*, 43', n. 13); al final de esta misma película, Nemo pide a su padre que

confíe en él porque sabe cómo salvar a Dory de entre los peces que están a punto de ser pescados por una gran red; Marlin aprende de Crash, el padre tortuga, a confiar más en los hijos dejándoles hacer (*Nemo*, 52', n. 15)... Principalmente son **situaciones en que los protagonistas tienen que enfrentarse a algo externo y uno tiene que confiar en el otro**. Es lógico, pues, que en *Buscando a Nemo* y *Buscando a Dory*, en las que hay un “viaje real”, el número de peligros externos a los que se tienen que enfrentar es mayor y, por tanto, mayor también la confianza mutua que tiene que haber.

Finalmente, no quiero dejar de mencionar lo que vengo en llamar la **virtud de la paternidad**. Hablaré más concretamente de ella en el capítulo sobre amistad y familia, en el que esta virtud cobra mucha importancia. Sírvame, simplemente aquí, decir que la considero virtud en un sentido espiritual de paternidad: tanto del padre como de la madre. Es decir: así como la virtud de la laboriosidad es la que lleva a trabajar bien, en servicio de los demás, la *paternidad* sería la virtud que lleva a ser un buen padre o una buena madre, en servicio de los hijos.

Hasta aquí, una descripción de las virtudes presentes en estas películas de Pixar, que tienen que ver con la amistad y hacen que ésta pueda ser tratada como virtud, según el parecer de Aristóteles. Veamos, pues, cómo la amistad **transforma para bien a los protagonistas**, que fácilmente adquieren virtudes.

6.3.2.2. Evolución de la virtud en los protagonistas

Monstruos University y *Monstruos S.A.*

En estas películas, los protagonistas son Mike Wazowski y James P. Sullivan (Sulley). En *Monstruos University* cobra mayor papel protagónico Mike y, en la otra, Sulley; pero, eso sí, el crecimiento en virtud es conjunto. Así, tal como las estamos viendo, podemos tomar las dos películas como una historia larga¹⁷¹, a saber: dos compañeros de estudios que

¹⁷¹ Cuenta Dan Scanlon, director de *Monstruos University*: “Esta es la primera precuela de Pixar. La historia de Mike y Sulley de la primera fue genial y queríamos hacer algo que ahondara más en la relación. Así que nos reunimos a hablar sobre la posibilidad de una película. Y fue Andrew Stanton quien dijo: ‘Debemos ir hacia atrás. Retroceder en el tiempo y ver cómo se conocieron’ (...). Esta

se llevan muy mal, pero que acaban siendo grandes amigos, llegarán juntos a la empresa Monstruos S.A. y se convertirán en el mejor equipo de asustadores de la historia de Monstruópolis, aunque un incidente inesperado les hará cambiar totalmente el rumbo de sus vidas.

Pero, para llegar a ese nivel de amistad en el que todo se comparte, los de Pixar muestran muy bien, también aquí, la necesidad de las virtudes sobre las que se apoya esta virtud.

Mike es muy optimista, en gran parte, como veremos más adelante, porque no se conoce bien. Tiene muchas ganas de empezar a trabajar en su carrera, siendo muy estudioso desde el primer día, pero de algún modo piensa que todos serán como él: es un optimismo no realista.

Por un par de situaciones —Sulley interrumpe a Mike con un gran rugido, mientras está exponiendo la materia (*University*, 2013, n. 6) y la secuencia del “sustipuerco” (nn. 8-9)—, el carácter de Mike choca de lleno con la prepotencia y presunción de Sulley, hijo de una gran familia de asustadores que cree que su apellido le facilitará tener todas las puertas abiertas: las de los estudios, y las de la “hermandad RΩR”. Al principio, Sulley simplemente ignora a Mike, pero cuando los dos son expulsados de la Facultad de Sustos por una pequeña riña en la que se enzarzan (*University*, 25’, n. 13), descarga todo el odio sobre él, entre otras cosas porque el apellido no le ha servido para ninguno de los dos objetivos que tenía.

En realidad, a ambos puede la soberbia y el amor propio, que solo consiguen superar cuando tienen que compartir “viaje” con los sencillos monstruos de Oozma Kappa, el “mundo especial” en el que se han visto inmersos, casi sin querer.

Con la humildad y sencillez de este grupo, Mike y Sulley descubren, también, la sinceridad. Especialmente Sulley, cuando se da cuenta del error que comete engañando a su amigo, con la intención errónea de no hacerle daño. Contrariamente, acaba provocando algo peor: que Mike se enfade y busque demostrar su supuesta valía, intentando asustar a través de una de las puertas del laboratorio —poniendo su vida en peligro—, y que los Oozma Kappa renieguen del trofeo ganado en los *sustijuegos*.

película trata sobre quiénes son estos personajes, y por qué se convirtieron en grandes amigos”. (*University*, ca., 1’).

La mentira, les separa; la verdad, en cambio, a través del diálogo que tienen entre los dos, a la orilla del lago, les une: “¿Cómo es que nunca me habías contado eso? —le pregunta Mike—. Porque antes no éramos amigos”. Como bien dice Velarde (2010):

Sulley y Mike muestran la realidad de las fricciones en la amistad (...). [Pero] La reconciliación también es importante en la amistad, ya que nos obliga a participar activamente y comprender la restauración (...). Es necesario que haya arrepentimiento —un giro sincero de aquello que provocó la tensión y la división, para empezar—; y el arrepentimiento también requiere humildad, lo opuesto al orgullo. En definitiva, las tensiones en la amistad que requieren reconciliación nos ayudan a crecer virtuosamente como individuos. (2010: 57)

A partir de ahí —su particular “descenso a los infiernos”— vemos cómo confían el uno del otro, y esa confianza mutua se palpa ya en *Monstruos S.A.* y se supone antes, en toda su trayectoria desde que empiezan a trabajar como carteros en la empresa y acaban siendo equipo de asustadores, como vemos en los títulos de crédito¹⁷².

Por otro lado, es interesante observar cómo Randall no solo no crece en virtud, sino que es aún más odioso y cultiva más odio hacia Sulley: así como la virtud engrandece al que la pone en práctica, el vicio, corroe. Randall, desde el principio, se mueve por intereses: consigue ser aceptado en la hermandad RQR y, cuando pierde con humillación ante Sulley, se promete “odio eterno” (*University*, 68’, n. 26) hacia el protagonista de *Monstruos S.A.* Durante ésta, no solo no parece haber cambiado, sino que se ha vuelto más villano. Y, por eso, Randall no tiene amigos: no es amable con sus ayudantes y su único objetivo es triunfar siendo el mejor.

Otro proceso hacia la virtud interesante es la laboriosidad que adquiere Sulley, gracias a la amistad con Mike: en la universidad, Sulley aprende que no basta tener figura o nombre de monstruo: “Poner cara de horror, no hace al asustador, Sr. Sullivan”, le dice el profesor, mientras felicita a Mike por su progreso. Hay que demostrar que se es bueno, trabajando. Mike es muy estudioso; Sulley, todo lo contrario. Pero los dos tienen un defecto en común: mientras el segundo, como decíamos, cree que vale por su nombre, el primero cree que se vale por sí mismo. Y es que, como veíamos, la laboriosidad es la virtud que

¹⁷² No es la primera vez que los de Pixar usan los créditos finales para seguir contando parte de la historia contada en la película. Véase, por ejemplo, *WALL·E*, cuyos créditos dan una clave temática no poco importante de la historia (*Wall·E*, 2008).

lleva a trabajar bien para y por los demás, y eso implica, entre otras cosas, humildad y, por lo tanto —como veremos en el próximo apartado—, conocerse a uno mismo.

Este es el gran progreso que tiene Sulley, y vemos ya en *Monstruos S.A.* Ahí resulta ser el mejor monstruo, entre otras cosas, porque trabaja muy bien. Es muy laborioso —en contraste, como decíamos, con el Sr. Watnoose y Randall que tienen el vicio de la *profesionalitis*. Cabe añadir, además, que es esta misma laboriosidad la que hace que Sulley, habiendo conocido a Boo, se replantee su trabajo, pensando que lo de asustar —hacerlo pasar mal a los niños como Boo, en definitiva— no sea lo que más feliz le haga que, de hecho, es, según el estagirita, aquello a lo cual tiende el hombre virtuoso.

En lo dicho hasta ahora, hemos visto el proceso de crecimiento en virtud de Mike y Sulley y, en este proceso, cómo es muy importante el crecimiento que tiene que ver con el conocimiento propio: los cambios más importantes que tienen estos dos personajes son los que van muy ligados con la siguiente característica de la amistad según Aristóteles: conociéndose, aceptándose como realmente son —amándose—, llegan a ser realmente *héroes ordinarios*. En definitiva, el “descenso a los infiernos y la salida” y “la prueba suprema y resurrección” es siempre juntos; y gracias a estos pasos, **la amistad entre ellos crece de manera casi exponencial**. Lo veremos en el siguiente capítulo.

Buscando a Nemo y Buscando a Dory

Anteriormente he citado a Andrew Stanton cuando, hablando de *Buscando a Nemo* afirmaba que “esta película trata de la esperanza frente al miedo, del optimismo frente al pesimismo”. Lo mismo que en *Buscando a Dory*: en las dos juega un **papel muy importante el carácter optimista** de Dory para, no solo eliminar el pesimismo de los que acaban siendo sus mejores amigos, sino impregnar vida en ellos: en el pez payaso Marlin y en el pulpo Hank, fundamentalmente.

Como le ocurría a Mike al principio de *Monstruos University*, también buena parte del optimismo de Dory es por desconocimiento; pero en su caso no tanto por desconocimiento propio, sino por su falta de memoria: al no recordar, tampoco *tiene motivos* por los cuales temer a los tiburones, al “diablo de mar”, a las profundidades abismales, a una inmensa

ballena; o puede solucionar las cosas “de otra manera”, porque, en el fondo, para ella siempre será la única, la que ve en ese momento inmediato, como saltar a un camión para salvar a sus amigos. Lo virtuoso de todo esto es que, a diferencia de Mike, Dory sí es consciente de lo que le ocurre ya que sus padres se lo metieron machaconamente en la cabeza. Es interesante, en este sentido, la diferencia de planteamiento entre Hank y Dory sobre la suerte o no de no tener memoria a corto plazo. Este es el diálogo (*Dory*, 37’, n. 14):

- *Hank: Si yo tuviera pérdidas de memoria a corto plazo, me pondría a nadar y me olvidaría de todo.*
- *Dory: Yo no quiero hacer esto, quiero a mi familia.*
- *Hank: Pues yo, no. No quiero preocuparme por nadie. Tienes suerte: sin recuerdos, no hay problemas.*

Es un planteamiento generoso frente a otro egoísta. Efectivamente, Dory sabe que lo suyo es un defecto, pero su optimismo “natural”, por así decirlo, y sus ganas de ayudar —su generosidad—, le llevan a hacer las cosas con prontitud, rápidamente. He ahí su virtud, repito de intento: actúa sin pensárselo dos veces, si tiene que ayudar, no “fuera que” se olvidara de algo importante y, si le ocurre, sufre, como al final de *Buscando a Nemo*, que olvida a Marlin rápidamente cuando éste decide abandonarle (79’, n. 25). Por eso, precisamente, no puede, ni quiere, quedarse de brazos cruzados cuando intuye algún recuerdo de sus padres porque es consciente de que, si lo son, les debe mucho, aunque no se acuerde de ellos. Porque son sus padres.

Pero es que, además, es muy fácil hacerse amigo de Dory precisamente gracias a su modo de ser. Y es que **el optimismo es clave para transformar —crecen en virtud— a los personajes que rodean al optimista**: Marlin se llena de optimismo y esperanza al comprobar el interés que tiene su relato de las aventuras que ha pasado hasta ese momento; pero también Hank es transformado gracias al modo de ser de Dory: de un egoísta que solo piensa en él y en tener la etiqueta para poder ser llevado a Cleveland, a hacérsele difícil olvidarse de ella (*Dory*, 48’; n. 19) o a ayudarle desinteresadamente, a ella y a sus dos amigos, Marlin y Nemo (*Dory*, 59’; n. 22).

Como vemos, Marlin aprende mucho de Dory. En un principio, debido al trauma provocado por la muerte de su mujer y de sus futuros hijos, Marlin se ha convertido un padre sobreprotector. Es decir: confía muy poco en la capacidad del hijo para ser él mismo

y mucho, en cambio, en su supuesta capacidad de ser un buen padre. Esto le ha llevado, en el fondo, a ser un egoísta y pensar solo en sus temores y no en cómo su hijo tiene que crecer.

En las dos películas, el “mundo especial” en el que se ve inmerso Marlin es algo que sale de su marco pacífico y tranquilo del arrecife: el océano, en la primera, y el océano y el instituto de vida marina, en la segunda. En estos mundos, Marlin se enfrenta a sus grandes temores y gracias a sus nuevos amigos —principalmente Dory— aprende a confiar en los demás.

Muestra de este cambio es ver cómo pasa a hablar en primera persona del plural cuando se deja llevar más por el instinto de Dory. Así, por ejemplo, desde el momento en que confía en ella y la sigue hundiéndose a las profundidades abismales —de hecho, el único modo de encontrar la única pista hacia su hijo: ahí están las gafas del buzo que le capturó— y acaban liberándose del “diablo del mar”, grita: “¡Lo hemos conseguido!” (*Nemo*, 34’, nn. 9-10).

6.3.3. Implica amor a uno mismo

Buscando a Nemo, *Buscando a Dory* y las dos de los monstruos nos cuentan cuatro historias de superación de miedos gracias a la amistad con otro. Pero no tanto de “miedos externos”, como “miedos internos” que les impiden conocerse y ser de verdad ellos mismos: Dory pierde memoria a corto plazo y teme olvidar las cosas que de verdad le importan; Marlin teme perder a su hijo, en el océano cuya maldad y peligros provocaron la muerte de su mujer y de sus hijos; Nemo tiene mal una aleta, y teme no valerse por sí mismo; a Hank le da pánico la libertad del océano; a Sulley, no estar a la altura de su nombre y, cuando lo consigue, se teme a sí mismo por cómo asusta; Mike teme no llegar a ser un asustador y, cuando descubre su capacidad real, teme no conseguir el récord y perder todo lo que le han costado los últimos años de su vida de trabajo...

El “viaje” del que hablamos en este capítulo, ya lo hemos dicho, es más un “viaje interior” que exterior. Y el viaje está en que **todos ellos superan sus miedos gracias a la amistad con los demás**: Dory, con los amigos, recuerda más cosas; Marlin pasa a confiar más en su hijo —y en los demás— y en su capacidad para actuar por él mismo; Hank, aca-

ba superando el miedo de ir al océano libre, gracias a que está con amigos; Nemo, acepta la limitación que le produce su aleta, pero no por ello es capaz de hacer grandes heroicidades, como la de detener el filtro de la pecera él solo; Sulley aprende a ser más él mismo, obviando ser un Sullivan y aprovechando más y mejor sus cualidades reales; Mike llega a ser consciente de su poca capacidad “natural” de asustar, pero que, a pesar de todo, puede llegar a ser un gran asustador si se deja llevar por su instinto y, sobre todo, su astucia, trabajando en equipo, cosa que le servirá, también, más tarde, para reenfocar la empresa, con Sulley.

En *Toy Story*, veíamos que Woody tenía que conocerse y aceptarse —quererse— como quien realmente era: un juguete de Andy, que es mucho más que ser un juguete *guay*. Lo que le hacía especial era ser un juguete de *su niño* y, a lo largo de toda la saga comprende con mayor profundidad qué significa eso. Ahí radicaba su particular miedo: ser abandonado —olvidado— por *su niño*. Como los miedos de los personajes a que nos referimos ahora y acabamos de mencionar. Aunque tienen muchas similitudes unas y otras, como en el apartado anterior, veámoslo particularizándolo en cada una de las historias de estos personajes.

Monstruos University y Monstruos S.A.

Mike, al comienzo de toda la historia se muestra seguro de sí mismo. Esto le lleva a ser amable y muy optimista y a ayudar a los demás para que sean, también, seguros de sí mismos, como lo que hace con Randall, a quien aconseja que potencie su capacidad de esconderse, entre otras cosas, quitándose las gafas, que le acaban delatando. Es una actitud que le ayuda a ser amigo de los demás y a hacer amigos, pero no es realista.

Desde pequeño, Mike quiere ser un asustador y su mayor sueño es llegar a estudiar en Monstruos University, como le dijo una vez uno de los grandes monstruos de entonces. Está claro que no asusta ni a una mosca, pero es un luchador, y no acepta que le desprecien o dejen de confiar en él en este sentido. Por eso supone una fuerte herida que Sulley, su recién encontrado mejor amigo, muestre que no confía en él, haciendo trampas con el *sus-tómetro*.

En el fondo, a Mike le pasa algo parecido a lo que ocurría a Woody y a Buzz Lightyear en *Toy Story*: el vaquero sabía que era un juguete —era plenamente consciente de ello—, pero no tenía muy clara su función dentro del mundo de los juguetes: ser un *juguete-*

de-Andy, independientemente de si era el favorito o no, es mucho más que ser un juguete. Y también lleva parecido con Buzz, el que se creía guardián espacial, y no un “simple” *juguete-de-Andy*.

Mike no es que no sea un monstruo, sino que tiene que aprender a usar sus cualidades para poder ser algo más que un asustador: algo así como un *coach* de monstruos asustadores. Es un descubrimiento que hace en tres fases: primero se da cuenta de la importancia de funcionar en equipo, después, que no asusta y, finalmente, de cuál es su rol en ese equipo. Así, en la primera, cuando los Oozma Kappa dan por perdidos los *sustijuegos* porque han sido humillados públicamente, Mike les lleva a la fábrica de sustos Monstruos S.A., a escondidas, para que vean que, en la realidad, los monstruos no tienen nada en común y que “los mejores asustadores sacan ventaja de sus diferencias”. En ese momento, tanto él como Sulley se dan cuenta de que se han comportado como idiotas egoístas y lo reconocen: “Aún estamos a tiempo: solo tenemos que trabajar juntos” (*University*, 56’, n. 23).

Con el descubrimiento de que él no puede solo, Mike da un gran paso hacia la amistad; pero le queda aún el mayor: descubrirse, para llegar ser quien de verdad es y poder ayudar aún más a los demás. Son las otras dos fases. La segunda es la que coincide con la etapa de forja heroica “descenso a los infiernos”, cuando, en el campamento de niños, a la orilla de un lago, reconoce a Sulley:

— *Pensé que si lo quería con todas mis ganas, podía demostrarles a todos que Mike Wazowski es alguien especial; pero no..., no lo soy* (76’, n. 31).

En *Toy Story* veíamos que la *especialidad* no está en ser un juguete *guay* guardián espacial o en un juguete sin más, sino en ser el *juguete-de-Andy*. Es decir, ser quienes son. En *Monstruos University* es Sulley quien cae en la cuenta y le hace ver a su amigo Mike, al final de la película (76’, n. 34):

— *Sulley: No conozco ni un solo asustador que pueda hacer lo que tú: sé que cuando la gente nos ve juntos, todos creen que yo soy el que manda, pero la verdad es que has sido tú el que ha llevado las riendas desde el primer día: tú llegaste a ese acuerdo con Hardscrabble, tú hiciste campeón a un equipo de inútiles... yo solo atrapé al sustipuerco...*

— *Mike: En realidad lo atrapé yo...*

— *Sulley: ¡Exacto!... ¿Y aún te crees corriente? Tú has dado el susto más grande que se ha visto nunca aquí...*

— *Mike: Pero si yo no fui...*

— *Sulley: Sí que fuiste tú: ¿te crees que podría haberlo hecho sin ti?... ¡Si no me llevé ni un lápiz el primer día de clase!... Mike: tú no asustas, ni un poquito; pero no tienes miedo...; y si Hardscrabble no puede ver eso, que se vaya...*

— *Hardscrabble: (...) Sr. Wazowski siga sorprendiendo*

Después de este momento, en que hasta la decana reconoce le reconoce como alguien con muchas cualidades asustadoras, a Mike no le importa pasar a “un segundo plano”, siendo el instructor de Sulley con quien forma un buen equipo de asustadores. Como a Woody, que no le importa ser un *co-favorito*. Es lo que vemos en *Monstruos S.A.* Ahí, Mike sigue siendo muy seguro de sí mismo —esta vez de verdad— y se ha convertido en alguien un poco presuntuoso; pero es más por un modo de ser suyo simpático que por maldad. Además, al final de la película, descubre una nueva cualidad: su capacidad de hacer reír a los niños, más que de asustar. Pero esto va muy relacionado con el cambio de Sulley.

James P. Sullivan, también se muestra seguro de sí mismo pero, a diferencia de Mike, no por él, sino por lo que su apellido conlleva: es hijo de James Sullivan y eso le da una fama de gran monstruo, ponga el esfuerzo que ponga. En realidad, es **pura máscara para esconder el miedo** que le da no llegar a la altura de su nombre. Esto se descubre en el diálogo del lago antes mencionado, cuando Mike está desolado y Sulley se sincera, también, diciéndole que comprende su situación; al principio, su amigo no lo acepta porque, le dice, “tú eres un Sullivan” (*University*, 67, n. 31)¹⁷³:

— *Sulley: Por miedo a decepcionar a los demás, he hecho trampa... y he mentado... jamás sabré cómo te sientes, pero no eres el único fracasado... Hago como que doy miedo, pero la mayoría del tiempo, estoy aterrizado.*

— *Mike: ¿Cómo es que nunca me habías contado eso?*

— *Sulley: Porque antes no éramos amigos.*

Digamos que ser un Sullivan, le constriñe, porque le lleva a tener una responsabilidad que no se ve capaz de soportar. Por eso, poco después, cuando él y Mike planean asustar a los mayores y, con su grito, poder abrir la puerta, su amigo le pide que se olvide de su apellido y sea él mismo. Así, consiguen el gran grito de la historia de Monstruópolis.

¹⁷³ Este diálogo es muy parecido a lo que, en el capítulo anterior, llamo “encuentro dialógico” entre Woody y Buzz, en *Toy Story*.

Y así, una vez más, **comprobamos cómo el quererse como uno es constituye una característica fundamental de la amistad.** No parece que sea de perogrullo repetir lo que escribe Aristóteles en este sentido:

Al amar al amigo aman su propio bien, pues el bueno, al hacerse amigo de alguien, se convierte en un bien para aquél de quien es amigo. Cada uno ama, por tanto, su propio bien, y a la vez paga con la misma moneda en querer y placer (EN. 1157b, 31-35).

Por otro lado, vale la pena fijarse en el “poder transformador” de la amistad en el amigo, en línea de lo que citábamos más arriba, aquel “¡es bueno que tú existas!”, de Pieper¹⁷⁴: verse en el amigo hace cambiar, mejorando, al amigo. Me refiero al cambio radical de Sulley cuando “*se descubre monstruo*” viendo la cara de pánico de Boo en las pantallas del simulador (*Monstruos*, 53’, n. 34). Ahí, Sulley se da cuenta de lo que significa ser un asustador, de cuánto puede hacer sufrir a alguien; y cuando este “alguien”, lo conoce y ama, cuánto puede hacerle sufrir a él mismo. Eso le lleva a reflexionar: **verse en los demás, en los que amas.** Verles sufrir.

La relación entre Sulley y Boo es verdaderamente enternecedora hasta el momento en que la niña presencia unas pruebas de susto que Sulley realiza para unos alumnos en prácticas que quieren entrar en la fábrica. Entonces, Boo ve por primera vez a su “gatito” como el monstruo que realmente es, y le coge miedo. Cuando se da cuenta del terrible efecto que ha causado en la niña (a la que casi, casi ya adoptado), se siente hundido, roto por dentro. Como el Buzz de Toy Story Sulley está psicológicamente afectado. (Fonte, 2013: 271)

Sulley no sabe qué hacer, ni le importa nada más que liberar a Boo de las garras de Randall Boggs y recuperarla. Su orden de prioridades ha cambiado por completo: ya no es el trabajo en primer lugar, sino Boo. Incluso, ni se da cuenta de su situación, desterrado en Himalaya, con Mike. Y éste, no le comprende. Sigue pensando en el récord que estaban a punto de lograr. Este es el diálogo que tienen los dos en la cueva del Abominable Hombre de las Nieves:

— Sulley: *Debemos encontrar a Boo.*

¹⁷⁴ “El acto de amar transforma lo bueno y lo verdadero en hermoso: al afirmar algo amorosamente, al decirle: ‘¡es bueno que existas!’, lo amado se transforma ante nosotros y empieza a brillar, su existencia se justifica por sí misma” (Yepes y Aranguren, 2001: 152).

- *Mike: Boo... y nosotros, ¿qué? Desde que esa niña apareció, no me has hecho el menor caso. Estábamos a punto de batir el récord, Sulley. Lo habríamos logrado.*
- *Sulley: Nada de eso importa ya.*
- *Mike: ¿Que ya no importa? U-un segundo... ¿eso ya no importa? Está bien, eso es. No, vale, genial. Ahora sale la verdad. Eso es, Sulley, ¿para qué hemos invertido tanto esfuerzo? Tampoco importa, ¿eh? ¿Qué pasa con Celia? No voy a... no volveré a estar con ella, ¿eso no importa? ¿Y qué pasa conmigo? Soy tu compañero, soy tu mejor amigo... ¿Yo no importo?*
- *Sulley: Lo siento, Mike. Lamento que estemos aquí. No pretendía que esto pasara, pero Boo tiene problemas. Creo que habría un modo de salvarla si los dos bajamos hasta el...*
- *Mike: ¿Los dos? Los dos, no. No esta vez. Si tú quieres salir y morir congelado, por mí adelante, porque irás tú solo.*

Sulley se da cuenta de que algo tiene que cambiar, a la vez entiende lo que su amigo le está diciendo. Pero intuye de que las cosas no pueden seguir igual: el rostro de esa niña aterrorizada es su rostro. Al final, Mike, también gracias a la sinceridad, lo comprende y lo pone en práctica, siendo el mejor equipo de “provocadores de risas”.

Buscando a Nemo y Buscando a Dory

Antes he mencionado la paternidad como una posible virtud, pero decía que sobre todo hablaremos de la *virtud de la paternidad* en el próximo capítulo. Entre otros motivos porque aquí no es tanto la virtud que tiene que tener Marlin, como la necesidad de descubrir el padre de Nemo que es y darse cuenta de lo que ello realmente significa.

Así explica, Andrew Stanton, director de las dos películas de los peces, cuál es el planteamiento de *Buscando a Nemo*, extraído de la vida cotidiana de la relación con su hijo:

Mi hijo de cinco años y yo nos íbamos al parque, que estaba a dos manzanas. Me dediqué a decirle que no tenía que hacer y a procurar que no se hiciese daño. Y la otra parte de mí, que me observaba, decía: ‘estás perdiendo la oportunidad; ahora te estás perdiendo lo que es estar junto a tu hijo’. Así que pensé: ‘qué dilema tan irónico!’. El miedo puede impedir que un buen padre lo sea. Aquello me dejó intrigado y se convirtió en el eslabón perdido que servía para unir todas las piezas de lo que acabó siendo la película (Nemo, ca., ext., 19’, n. 4).

En *Buscando a Nemo*, gran parte del móvil del viaje no es solo la búsqueda de Nemo, sino el hecho de dar respuesta a ese “te odio” que le dijo Nemo, justo antes de ser capturado por el submarinista. Marlin no tuvo tiempo de reaccionar: al principio no sabe muy bien cómo se ha llegado a ese límite si, teóricamente —él lo piensa— es un buen padre; pero la convivencia con los demás —especialmente el optimismo de Dory—, le hace ver que la culpa fue suya y de su sobreproteccionismo. Por eso, Crash —su actitud, al verle “despreocupado” porque sus hijos se han salido de la corriente— es como su “oráculo” que le hace reflexionar sobre el ser padre. De ahí el diálogo que tienen Marlin y Dory en el interior de la ballena (*Nemo*, 68’, n. 20):

— *Nemo: Le prometí que nunca le pasaría nada*

— *Dory: ¿Y a quién se le ocurre prometer esto? No puede ser que no le ocurran cosas, si no, no le pasaría nunca nada. Se aburriría como una ostra*

Nemo, aunque le cuesta aceptarlo, ve que tiene razón. Y, de hecho, acaba confiando en su hijo cuando quiere salvar a los peces que van a ser pescados por una gran red (*Nemo*, 83’, n. 26). Lo mismo ocurre a los padres de Dory al final de la segunda parte, en el momento en que ella sabe que no puede pensárselo dos veces y tiene que ser lanzada al camión para salvar a Hank y a los dos peces payaso: Dory ha aprendido que, al ser su pérdida de memoria tan de corto plazo, si quiere ayudar, tiene que hacerlo en el momento de la idea, no más tarde. Sus padres no están dispuestos a perderla de nuevo, pero ella les pide confianza (*Dory*, 78’, n. 27).

Lo interesante es ver cómo realmente, cuando el personaje que sea se reconoce a sí mismo y se acepta, es capaz de ayudar mucho más al amigo que antes. Y vemos que, en el fondo, el cambio pasa de un aparente altruismo que no es más que egoísmo, a —muchas veces— la valentía de ayudar a los demás: Marlin era un egoísta que, por miedo al trauma de la barracuda, por un amor mal entendido, sobreprotecciona a su hijo y no confía en él; Nemo se resigna egoístamente a su disminución para no volver a intentar salir de la pecera atascando el filtro, excepto cuando se entera que su padre ha cruzado el océano por él; Hank solo piensa en Cleveland: vivir aislado de todo el mundo, tranquilo, sin tener que preocuparse de nadie, hasta que reconoce que desea la libertad, gracias al cariño y optimismo de Dory...

Tanto en *Buscando a Nemo*, como en *Buscando a Dory*, la idea sobre la amistad es que **el amigo ayuda al amigo a conocerse y este propio conocimiento lleva a ser más amigo del otro**, porque puede darse —su ‘yo’ real— más a él. Esto es, precisamente, lo que decía Aristóteles en la cita mencionada un poco antes, al hablar de las otras dos películas sobre “itinerario vital”.

Finalmente, me parece interesante mostrar una vez más lo que ya hemos visto que sucedía en *Monstruos S.A.* Ahí, Sulley *se descubría* en Boo, cuando esta le ve actuar como monstruo. Aquí ocurre algo parecido: Marlin y Nemo deciden actuar pensando cómo lo haría Dory. Incluso ella misma, cuando está perdiendo la memoria, una vez más, sobre a quién estaba buscando o qué estaba haciendo, piensa: “¿Cómo actuaría Dory?” (*Dory*, 77’, n. 23). La amistad es tan fuerte que uno llega a **reconocerse en el amigo**. Es lo que ocurre al pez azul, cuando Marlin piensa que su hijo ha muerto, ha llegado tarde y decide volverse a casa, solo (*Nemo*, 79’, n. 24):

- *Marlin: Dory, de no ser por ti, nunca habría llegado hasta aquí... Me voy a casa.*
- *Dory: Oye, no te vayas...: nadie había aguantado tanto conmigo... Y, si te vas..., si te vas...; contigo me acuerdo mejor de las cosas. ¡En serio! Mira: P. Sherman, calle Wallabye...; me acuerdo, de verdad. Porque cuando te miro..., lo siento; y... cuando te miro, estoy... como en casa. Por favor: no quiero perder esto. No quiero olvidar.*
- *Marlin: Lo siento, Dory, pero yo, sí.*

Es lo que dice Velarde (2010), hablando sobre esta escena: “Sean cuales sean sus defectos, Dory reconoce el valor verdadero de un amigo. Al final, Marlin no solo es un mejor padre, sino también un mejor amigo” (2010: 60).

6.3.4. Es necesaria

Al estar hablando, en este capítulo, de cuatro películas de personajes principales coprotagonistas que se conocen a lo largo de un viaje en el que tienen que superar distintos obstáculos, parece evidente que esta característica de la amistad se ve reflejada en muchas de las acciones que realizan juntos. No en vano, la forja heroica que hemos descrito es de los dos: Mike y Sulley, Marlin y Dory, Dory y Hank... (*Buscando a Dory* tiene la peculiaridad que el coprotagonismo va variando, siempre teniendo en el centro al pez desmemoriado).

En el estudio de esta característica —como en la descripción de las siguientes—, no me detendré en cada película concretamente, sino que lo veremos de modo general, porque no se trata principalmente de hablar de la evolución de los personajes, como hasta ahora, sino de cómo esa evolución hacia una amistad más plena —el arco de transformación— muestra una necesidad cada vez mayor del amigo. “Sin amigos —hemos leído en Aristóteles— nadie querría vivir, aun cuando poseyera todos los demás bienes; hasta los ricos y los que tienen cargos y poder parecen tener necesidad sobre todo de amigos (EN. 1155a, 2-3). Y nuestros personajes lo descubren con el paso de su historia.

Principalmente es una necesidad que se ve reflejada en la formación del equipo para seguir el viaje, como decimos, juntos. Veámoslo, primero fijándonos en cuál es la situación primera y, después, cómo ésta se transforma.

En *Monstruos University*, Mike y Sulley son personajes que se muestran “autosuficientes” y orgullosos de sí mismos. Pero, como hemos visto, ni las ganas, ni el nombre bastan para lograr las metas que se proponen. Tienen mucho empuje, pero son unos egoístas individualistas. Al contrario de los monstruos con los que acaban formando los Oozma Kappa: resignados a no estar en la universidad, no tienen nada de empuje, pero se tienen los unos a los otros. En este grupo tan variopinto, Mike y Sulley no aprenden lo importante hasta que no visitan a su “oráculo” —la fábrica de gritos *Monstruos S.A.*—: se dan cuenta de la importancia y la necesidad de trabajar juntos para poder vencer; pero siendo un equipo coordinado, donde cada uno da lo mejor de sí mismo, cosa que no hacen los otros concursantes de los *sustijuegos* (*University*, n. 24).

Algo parecido ocurre a Marlin, que se ve buen padre y no necesita que nadie le diga cómo lo tiene que hacer porque ve que todos los demás padres son unos imprudentes (*Nemo*, 10', n. 4). O el pulpo Hank, que tampoco necesita —ni quiere necesitar— a nadie para vivir tranquilo: su único deseo es hacerlo en cautividad, protegido y libre de toda preocupación, en Cleveland. El primero, perdido en el océano, al ver que sus esquemas mentales se vienen abajo, necesita como agua de mayo a Dory, optimista y despreocupada ante los peligros, que le ayude, principalmente, a superar los miedos¹⁷⁵. Como los de Hank: solo necesi-

¹⁷⁵ “Dory, de no ser por ti, nunca habría llegado hasta aquí”, le reconoce y le agradece Marlin, hacia el final de *Buscando a Nemo* (79', n. 24), cuando piensa que su hijo ha muerto.

ta una etiqueta para irse a Cleveland, pero el que no necesitaba a nadie para ser libre, lo que acaba obteniendo es el cariño de Dory y, con ello, la auténtica libertad del océano.

Porque, ¿de qué sirve esa clase de prosperidad si se le priva de la facultad de hacer el bien, que se ejerce preferentemente y del modo más laudable respecto de los amigos? ¿O, cómo podría tal prosperidad guardarse y preservarse sin amigos? (EN. 1155a, 2-8)

Por otro lado, es interesante observar cómo en *Buscando a Nemo* muchos de los personajes tienen alguna discapacidad que superan, también, con los demás. Así lo describe Duran Castells (2008: 19):

Es el film de Pixar Animation Studios que más directamente trata el tema de la discapacidad puesto que precisamente el pequeño pez payaso Nemo (...) tiene una aleta que no se ha desarrollado, y asimismo Dory (...) lo olvida todo pasados unos minutos. En paralelo, Gill (...) tiene una aleta mutilada, y la sobrina del dentista, Darla (...), lleva un aparato de corrección en los dientes.

También Hank —en *Buscando a Dory*— tiene miedo a los niños porque, por culpa de alguno de ellos, perdió un tentáculo; o Destiny es miope y eso le hace temer mucho el océano y cualquier cosa que se salga de su ámbito normal o habitual.

Efectivamente, Nemo consigue superar su discapacidad gracias a la amistad con los de la pecera, especialmente con Gill, que tiene un defecto parecido al suyo, y Dory descubre, como hemos visto más arriba, que, gracias a la amistad y compañía de Marlin, recuerda más las cosas. También Darla —aun conociendo poco su historia— necesita a alguien con quien pasar el rato que, en parte se lo da su tío (el dentista) y se lo podría dar Nemo, si lo cuidara, como Andy necesita a sus juguetes en la saga de *Toy Story*. Y Bailey ofrece su ayuda a Destiny para guiarla como lazarillo, diciéndole: “Voy a ser tus ojos” (*Dory*, 69’, n. 26).

En este sentido, vale la pena añadir lo que dice Escribano (2016) sobre lo que él llama la “mirada devaluadora”:

La mirada del otro (...) con demasiada frecuencia acaba siendo una “mirada devaluadora”. En efecto, en muchas ocasiones, más que la propia conciencia subjetiva de la persona afectada por una limitación, o —como hoy en día prefiere decirse— de la persona que presenta una funcionalidad diversa a la mayoría, es la actitud dubitativa o distante del otro, que no sabe muy bien cómo comportarse frente a alguien que entra en escena de un modo que no es el corriente, habitual, normal, o

mejor dicho, “normalizado”, la que recuerda insistentemente a aquel sujeto su diferencia, su rareza, o incluso su situación de excepcionalidad respecto al común de sus semejantes. (2016: 68)

Y sigue más adelante: “Hay que tener en cuenta que no solo hay personas discapacitadas, sino también miradas, discursos y entornos discapacitantes”. Por eso, leyéndolo en positivo, cabe decir que la discapacidad del amigo puede ser superada gracias a “la mirada del amigo”. También en esto se manifiesta la necesidad de la amistad, en aquellos personajes que superan sus discapacidades (la aleta, ser muy miope, la pérdida de memoria, etc.) gracias, precisamente, a que tienen al amigo al lado. Una vez más, es el: “Es bueno que tú existas”.

6.3.5. Se da entre iguales (en virtud)

Siguiendo ese proceso de “igualación” entre personajes que acaban siendo amigos, hasta el punto de llegar a ser el “allos egó” de que habla Piscione (1984: 384), vemos que, en cierto modo, es lo que Mike intenta hacer ver a sus amigos de Oozma Kappa, llevándoles a Monstruos S.A. (*University*, 56’, n. 23):

— *¿Veis algo en común? No. No lo hay: los mejores asustadores sacan ventaja de sus diferencias.*

No son iguales ni de forma, posiblemente ni de carácter; pero pueden ser amigos. Igualmente, lo que une a este grupo tan variopinto de los OK es el mismo objetivo: llegar a la final de los *sustijuegos*, ganar y poder volver a entrar a la Facultad de Sustos. Pero sin trampas (con virtud): ahí está el quid de la cuestión, el porqué de la igualdad virtuosa. En el lago, Sulley se sincera con Mike: tiene miedo; más aún: le horroriza pensar que no estará a la altura de su nombre. Antes no lo había dicho “porque no éramos amigos”. Ahora son iguales, y en virtud: conscientes de que no pueden seguir aparentando ser lo que no son: ni trampas, ni mentiras. “Sé tú mismo”, le anima Mike, para poder volver a la universidad a través de la puerta sellada por el otro lado (*University*, 80’, n. 32). **Lo importante es que sean quienes son, no que simulen serlo. Eso es lo que les *igual*a.**

En *Monstruos S.A.* Mike y Sulley siguen unidos, pero se van distanciando por desavenencias: Boo hace replantear a Sulley qué significa ser realmente un monstruo y Mike ve que está tirando por la borda su “carrera” profesional (están a punto de conseguir el

récord de gritos). El primero se da cuenta de lo que ocurre —“no pretendía que esto pasara”, le dice—, pero no puede evitarlo. Y el otro, acaba reflexionando y pensárselo mejor: “Nada es más importante que nuestra amistad”.

Es precisamente esa amistad la que le hace ver que su amigo necesita a Boo, aun sin entenderlo. Es decir: en este proceso de “igualación” es necesaria la voluntad de “igualarse” o de superar las diferencias: la amistad perfecta —lo hemos visto— está basada en la virtud. Por eso no pueden ser amigos los compañeros que desprecian a Mike, al llegar a clase, por considerarle ridículamente distinto a ellos (*University*, 13’, n. 6).

Muy distintos son los compañeros de Nemo, el primer día de clase: al saber que tiene una aleta atrofiada, los otros se solidarizan con él —se “igualan”—, uno diciéndole que tiene un tentáculo más corto, otro que le da alergia el H₂O... (*Nemo*, 8’, n. 3). También en la pecera del dentista le ayudan a ser igual a los demás, haciéndole el “rito de bienvenida” (34’, n. 11); o Dory anima a Hank, cuando este se avergüenza de haber perdido tinta, diciéndole que no se preocupe, “que esto ocurre a cualquiera” (*Dory*, 43’, n. 17). Incluso unas “igualaciones” impensables, pero que funcionan porque se busca, del mismo modo, este objetivo común fundado en la virtud: los tiburones y Marlin y Dory, y éstos mismos y el pelícano Nígel; los primeros, buscan hacer el “juramento de no agresión” (20’, n. 6-7) y el pájaro, les ayuda porque sabe que están buscando a Nemo (75’, n. 22).

6.3.6. Implica reciprocidad

Aristóteles lo deja muy claro al respecto: En la amistad perfecta, “es preciso, (...) que haya benevolencia recíproca, y que cada uno desee el bien del otro sin que esto les sea desconocido” (1156a, 3-5). Y explica —lo hemos visto— que cuando no hay reciprocidad, puede haber benevolencia, pero no amistad.

Así, por ejemplo, sería benevolencia la relación de Sulley con la hermandad RΩR, donde el interés de éstos por Sullivan es porque les da algo, pero ellos no corresponden; en cambio, es amistad la que conquistan a lo largo de los *sustijuegos* los dos protagonistas, y Sulley se ve obligado a corresponder por todo lo que Mike ha hecho por él: le ha dado lo mejor, que es conocerse un poco más (*University*, 63’, n. 25). A la vez, Mike también se sa-

crifica para alegrar la vida a su amigo —se deja las manos—, recomponiendo la puerta de Boo, al final de *Monstruos S.A.* (80', n. 47).

En *Buscando a Nemo* y *Buscando a Dory* se da algo muy interesante para hablar de esta característica: la pérdida de memoria de Dory. Este personaje nos habla, precisamente, de esta necesidad de conocer que le están dando para poder dar. Su profunda amistad con sus amigos le lleva a luchar contra esa pérdida de memoria, para tener siempre algo que devolver: porque quiere corresponder. Lo veíamos antes, cuando hablábamos de la evolución en la virtud de los protagonistas: a Hank, al principio, le fastidia tener memoria, porque es un egoísta y prefiere vivir sin problemas, pero después, no puede no ayudar a su amiga y a los otros dos peces (*Dory*, 52', n. 22). Dory, en cambio, quiere recordar. Y ese “afán” de virtud tan grande acaba “pegándose” en los demás. La amistad es uno de los mayores bienes¹⁷⁶ y el bien es difusivo:

Los buenos no sólo son buenos en sentido absoluto, sino también útiles el uno para el otro; y asimismo agradables, pues los buenos son a la vez agradables absolutamente y agradables los unos para los otros; porque para todo hombre son agradables las actividades propias y las semejantes a ellas, y los buenos tienen las mismas actividades o parecidas. (EN. 1156b, 14-22)

Así, Marlin se sacrifica por Dory, rescatándola de entre las medusas (*Nemo*, 46', n. 13), aunque al principio de la película hubiera preferido no tenerla al lado, porque le hace perder el tiempo (*Nemo*, 18', n. 5). Y Dory es capaz de meterse por las tuberías, aun teniendo que olvidará —como acaba sucediendo— el camino, o ser lanzada por Destiny a la carretera para detener como sea el camión y salvar a sus amigos, simplemente porque son sus amigos (*Dory*, 70', n. 27).

En el fondo, el mensaje de la necesidad de la reciprocidad está muy bien marcado en la canción de *Monstruos S.A.*, con letra al estilo del “Hay un amigo en mí”, de *Toy Story*: “Realmente yo no sería nadie si no te tuviera a ti”.

¹⁷⁶ “Tener muchos amigos se considera como una de las cosas mejores” (EN. 1155a, 29)

6.3.7. Se cultiva con el tiempo y la convivencia

“No es posible conocerse unos a otros antes de haber consumido juntos la sal proverbial” (EN. 1156b, 29): es la clave de los *viajes* que hemos analizado en estas cuatro películas. La “sal proverbial” son las virtudes entorno a la amistad que adquieren cada uno de los personajes protagonistas, a lo largo de estas distintas historias: los problemas vividos conjuntamente han hecho a nuestros protagonistas más amigos entre ellos, hasta el punto de llegar a ser como una familia: Sulley y Mike trabajan y viven juntos, y lo mismo Marlin, Nemo, Dory y Hank. Son los que “se han tomado el tiempo para conocerse y se han puesto a prueba en muchas experiencias, y han mostrado en muchas circunstancias la bondad y estabilidad del carácter” (Mira Bohórquez, 2010: 72).

Como en el capítulo anterior, esta característica es de las que más está incluida en todas las otras. Vale la pena, de todos modos, destacar una serie de puntos que vemos cómo crece la amistad precisamente gracias al tiempo y a la convivencia:

- El estar tiempo juntos hace que, incluso, los momentos más terribles puedan llegar a ser divertidos, como cuando en la carrera para salir del banco de medusas, Marlin se sorprende pasándoselo bien y desafiando la muerte (*Nemo*, 45’, n. 13).
- Los amigos “son mutuamente agradables” (EN. 1157 b, 21), por lo que uno acaba siendo parte del otro: *se poseen*. Es normal, pues que acaben poniéndose motes o usen jerga que les sea propia. Es en este sentido que Sulley pone un nombre a la niña de la puerta: Boo. Porque, como le reprocha Mike, se ha encariñado de ella (*Monstruos*, 39’, 23).
- También, precisamente por lo anterior, con los amigos se acaban haciendo cosas que nunca antes se harían. Es lo que dice Marlin a Nemo: “Desde que te conozco, me has enseñado a hacer cosas que nunca soñé hacer: ¡locuras!” (*Dory*, 57’, n. 21).

6.4. Amistad y familia: *Los Increíbles*, *Up* y *Del Revés (Inside Out)*

Hemos visto en distintas ocasiones que, para Aristóteles, “la amistad es lo más necesario para la vida” (EN. 1155a, 3). “Es algo hermoso (...) y alabamos a los que aman a sus semejantes” (1155a, 28). Sería absurdo, por tanto, negarla entre personas que forman una misma familia. De hecho, dice el estagirita, esta virtud “parece darse de un modo natural en el padre para con el hijo, y el hijo para con el padre” (1155a, 15-16) porque el hombre “es por naturaleza una realidad social” (1097b, 12), y la familia es el principio nuclear de la sociedad: donde ésta se empieza a formar.

¿Qué es lo que añade, pues, la amistad, a la familia? Citando nuevamente a Konrad (2012: 517), “la amistad es una libre preferencia recíproca, un benevolencia intercambiada”. Y lo mismo entre hermanos y éstos con sus padres, y viceversa. Es decir, no se trata tanto de hablar de la relación natural entre un hermano y el otro, o entre el hijo y el padre o la madre, sino del esfuerzo —virtud— que debe existir para mantener la amistad —y las virtudes que ella conlleva— con el hermano o el padre o la madre. Es una forma distinta de amistad a la vista hasta ahora, porque está “fundada en la superioridad” (1158b, 13), pero también es amistad.

En este sentido, veamos de nuevo lo que citábamos unos capítulos antes, de Sahuí Maldonado (2002: 42), hablando del *philia* griego, que traducimos como *amistad*:

No es un concepto que podamos traducir sin más como amistad simplemente; ella tiene un sentido mucho más amplio que no se refiere ni primaria ni esencialmente a las relaciones íntimas fuera de la familia, sino que cubre el amplio campo de las relaciones familiares como padres-hijos, hermanos, esposo-esposa; además de que es usada para describir los lazos de ciudadanía. Ella expresa los lazos afectivos recíprocos de la convivencia entre quienes tienen conciencia de formar una comunidad.

Se trata, pues, de analizar la amistad desde la perspectiva de esta *philia* natural (el sentido pleno del concepto griego), sin olvidar el sentido de la traducción comúnmente aceptada como amistad, sin más. En el primer sentido, el análisis se diferencia claramente de los demás, mientras que en el segundo, es igual. **El primero es el marco en el que analizamos la amistad según el sentido de *amistad* usado habitualmente, esto es, el segundo.**

Antes de empezar con el análisis, me parece destacable un aspecto presente en las tres películas que abarca este nuevo capítulo y que vienen muy en línea del apartado siguiente: *Los Increíbles*, *Up* y *Del Revés* son películas en cuyas historias es muy importante la familia y que, a pesar de tratar temas muy fantásticos —en línea de lo explicado por Sánchez-Escalonilla (2009: 11-14)—, habla sobre aspectos muy cotidianos de la vida ordinaria. Heroicidades, como veíamos más arriba, ordinarias¹⁷⁷. Es lo que explica, también, en otras palabras, Charles Dickens:

Creo que hay plácidas victorias y contiendas y grandes sacrificios propios y actos de noble heroísmo (aun en muchas de sus aparentes ligerezas y contradicciones) no menos difíciles de conseguir, porque no tienen crónica ni público terrenales, pero que se realizan todos los días en los más apartados rincones, en las pequeñas familias y en los corazones de hombres y mujeres. Cualquiera de estos podría reconciliar con el mundo al hombre más exigente y llenarle de fe y de esperanza en él (1948: 1135).

¹⁷⁷ “La película —dice Brad Bird sobre *Los Increíbles*— gira en torno a ese concepto: lo mundano y lo fantástico” (*Increíbles*, ext.: “Deleted scenes, alternate opening”, 12’47”).

6.4.1. La estructura de la *forja heroica* en las películas de “amistad y familia”

Finalmente, veamos la *forja heroica* de cada una de estas tres películas, antes de analizarlas desde la perspectiva de la amistad. Al tratarse de películas relacionadas con la familia, los candidatos a héroe son múltiples.

	Etapas	<i>Los Increíbles</i>	<i>Up</i>	<i>Del Revés</i>
1	Mundo ordinario	Los Parr son una familia de superhéroes, pero que, por motivos políticos, tienen que esconder su condición.	Carl Fredricksen es un anciano viudo que vive solo y quieren echarle de su casa para construir grandes edificios.	El interior de la niña Riley es dirigido por sus emociones. Alegría es la que lleva el mando.
2	Llamada a la Aventura	Bob Parr es expulsado del trabajo y recibe un mensaje muy misterioso.	Carl va a ser llevado a “Los robles sombríos”. Decide irse, volando con la casa.	Los padres de Riley se trasladan a vivir a San Francisco y empieza la inestabilidad emocional de la niña.
3	Aparición del Sabio Anciano	Bob está cansado de su trabajo y quiere volver a sus andadas. Tiene algunas desavenencias con su mujer sobre la familia.	Carl no tiene más remedio que realizar ese viaje con Russell.	Tristeza lo toca todo, no puede evitarlo. Alegría intenta ponerle freno.
4	Mundo Especial	Mr. Increíble reconoce a Síndrome y se da cuenta de que ha sido engañado. Huye.	Llegan a la otra punta de las Cataratas Paraíso: les queda toda una selva para recorrer, con la casa “a cuestas”	Alegría y Tristeza están perdidas en medio de la memoria a largo plazo.
5	Instrucción del Candidato	En la huida, Mr. Increíble descubre los planes de Síndrome. Mientras, Helen descubre lo de su marido y vuela hacia donde le dice el localizador. Dash y Violeta se han añadido.	Carl y Russell (con Kevin y Dug) tienen que enfrentarse a la maldad de Charles Muntz y sus perros, que quiere matarles.	El camino de vuelta a la central no es nada sencillo y, mientras, Riley va perdiendo más islas de la personalidad.
6	Las Primeras Heridas	Mr. Increíble es hecho prisionero. El avión en el que iban los demás de la familia ha sido derribado.	En la huida del <i>Spirit of Adventure</i> , reciben golpes. Kevin es mordido. Muntz intenta quemar la casa.	Están a punto de convertirse en una abstracción.
7	Visita al Oráculo	Edna Moda conmina a Bob y, más tarde, dice a Helen qué es lo que tiene que hacer.	Después de conseguir dejar su casa en la cima, lee que Ellie le dejó escrito que siguiera con su vida y empezara otra aventura.	Alegría, en el vertedero de recuerdos, ve el recuerdo de la final que perdió Riley y entiende muchas cosas.
8	Descenso a los Infiernos	La familia al completo es hecha prisionera de Síndrome. Mientras, este va a “salvar” la ciudad que está destruyendo.	Carl consigue dejar su casa en la parte alta de las cataratas, pero está triste.	Alegría y Bing-Bong han caído en el vertedero de recuerdos. Riley está en el autobús rumbo a Minnesota.
9	Desaparición del Sabio Anciano	Mr. Increíble se ha quedado solo: cree que su familia ha muerto.	Russell deja solo a Carl y decide ir a buscar solo a Kevin.	Bing-Bong desaparece. Tristeza no quiere volver. Alegría está sola.
10	Salida de los Infiernos	Consiguen salir de la isla y volver a la ciudad.	Carl salva la vida a Russell y mantiene un cuerpo a cuerpo con Muntz, pero consigue salvarse.	Alegría logra salir del vertedero y reencuentra a Tristeza. Tiene una idea de cómo volver a la central.
11	Prueba Suprema y Resurrección	Tiene que volver a hacer de superhéroes, pero todos juntos; a pesar de que Mr. Increíble tiene miedo a volverles a perder.	Carl salva a Russell, Kevin y Dug, defendiéndose de Muntz (que muere) y dejando caer su casa: “Es solo una casa”.	La idea ha funcionado. Es consciente de que tiene que dejar paso a Tristeza, para que controle los mandos.
12	Regreso al Hogar	Llegan a casa. Síndrome tiene a Jack-Jack, pero este es muy espabilado. Después, todo vuelve a la normalidad: ahora sí se saben superhéroes y pueden actuar como tal, cuando sea necesario.	Carl impone la “chapa del club de Ellie” a Russell. Hace las veces de su padre. Se van a tomar unos helados en el bordillo. La casa “está” en las cataratas Paraíso.	Riley vuelve a ser la misma niña risueña de antes, pero ya más madura. Las emociones saben que actúan juntas, en todo.

6.4.2. Es una virtud o va acompañada de virtud

6.4.2.1. El escenario de virtudes en las películas de “amistad y familia”

Una vez más, empecemos por el cuadro de cuáles son las virtudes en torno a la amistad más presentes en este grupo de películas. Como es lógico, veremos que así como algunas de ellas no se repiten (porque el marco, como decíamos, es distinto), otras cobran más fuerza u, otras son completamente nuevas:

virtud / vicio	LI	UP	DR	TOT
compañerismo	5		4	9
amabilidad	1	9	7	17
antipatía	4	8	4	16
confianza	1	1	2	4
desconfianza	4	2	1	7
generosidad	14	11	6	31
egoísmo / envidia	11	7	10	28
valentía	7	10	6	23
prudencia	12	5	10	27
humildad	5		4	9
soberbia / presunción	9	1	7	17
paciencia	2	1	3	6
impaciencia	4	6	1	11
serenidad		1	1	2
templanza	1		3	4
fortaleza	2	1	6	9
sinceridad			2	2
insinceridad	5		4	9
obediencia	2	1		3
optimismo / alegría / esperanza	11	15	21	47
pesimismo	10	6	17	33
gratitud	4	2	2	8
amor	17	10	6	33
maldad	9	5		14
odio	4	3		7
fidelidad	7	8		15
lealtad	2	5		7
laboriosidad	4		1	5
profesionalitis	2			2
orden	4	3		7
fraternidad	9			9
paternidad	10	27	9	46
TOT	182	148	137	459

Tabla n° 04: Virtudes ligadas a la amistad en las películas de “amistad y familia” (elaboración propia)

Efectivamente, en estas tres películas, vemos algunos cambios respecto a las virtudes de los grupos de películas anteriores. De entrada, apenas aparece el **compañerismo** —excepto en *Del Revés*, para acciones virtuosas entre emociones y algunas entre Frozono y los Parr-Increíble—, precisamente por la novedad del “marco” que decía: se trata de la relación entre hermanos y/o padres, no entre personas fuera del ámbito familiar. En cam-

bio, ocuparía su lugar las virtudes de la **fraternidad** y la que, como he explicado brevemente en el capítulo de la amistad y el “itinerario vital”, he venido en llamar virtud de la **paternidad**.

Al hablar de la virtud de la paternidad, no se trataría tanto del hecho físico y biológico de ser padre, sino del aspecto espiritual de ser padre o madre: la “paternidad espiritual”¹⁷⁸. En el sentido que usa Hurtado (2011: 53-62), explicando a Wojtyła, como “vocación al don total, fiel, verdadero y fructífero que hombre y mujer se hacen entre sí a través del matrimonio, expresado en la apertura conyugal a la procreación” (Hurtado, 2017). Y cita al papa polaco:

La paternidad es un don que reciben el hombre y la mujer juntamente con el amor; es lo que crea una perspectiva de amor en la dimensión de una mutua entrega que dura toda la vida y es la condición de su gradual realización a través de la vida y la acción. (2000: 339-340)¹⁷⁹.

Un don que podemos considerar virtud, en la medida en que lleva al sujeto a actuar bien como padre o como madre; y está estrechamente vinculada a la amistad, en la medida en que lleva a los padres a mejorar su relación con cada uno de sus hijos, procurando cuidarles, amarles, acompañarles... No basta con ser padre o madre biológicamente hablando, es necesario el trato: la amistad¹⁸⁰. Lo vemos, por ejemplo, en la secuencia en que se muestra cómo mejora la relación de Bob Parr con su familia cuando está más contento porque ya tiene trabajo (aunque después sepamos que no es real) y se relaciona más con sus hijos —les hace más caso— y con su mujer (*Increíbles*, 38’, n. 27); o el cuidado que empieza a dar Carl Fredricksen a Russell, cuando conoce su historia y se da cuenta de que prácticamente es un niño sin padre (*Up*, 44’, n. 21).

¹⁷⁸ “La *paternidad espiritual* (...) se puede reconocer como un “dar” dotado de consistencia propia que genera un amor particular que transmite ‘vida espiritual’ (...). Los padres y las madres de familia están llamados a amar a sus hijos responsablemente hasta el grado de comprender la complejidad de su existencia, tarea en la cual todo ser humano se ve involucrado de alguna manera” (Hurtado, 2011: 61).

¹⁷⁹ En otro momento, escribe Juan Pablo II: “Al hacerse padres, los esposos reciben de Dios el don de una nueva responsabilidad. Su amor paterno está llamado a ser para los hijos el signo visible del mismo amor de Dios, ‘del que proviene toda paternidad en el cielo y en la tierra’ [Ef. 3, 15]”. (1981. *Familiaris Consortio*, n. 14)

¹⁸⁰ Repito de intento que todo depende del “marco”: no será lo mismo la amistad entre dos compañeros de promoción de estudios, que la amistad entre un padre y un hijo, por ejemplo.

Es interesante hacer notar cómo es en *Up* donde más actos virtuosos de paternidad hay. Estos son debidos, precisamente, al afán que siempre ha tenido Carl de tener hijos: lo sabemos por los primeros minutos de película, en los que nos cuenta su vida con Ellie, su mujer, y cómo deseaban tener hijos, pero, por lo que fuera (no se especifica), el médico les dice que no pueden (*Up*, 8', n. 5).

Por otro lado, al igual que en las películas estudiadas hasta ahora, en las que ahora nos atañe, también cobra mucha importancia el **optimismo** que, como hemos visto, facilita mucho la relación de amistad entre personajes. En *Buscando a Nemo* y *Buscando a Dory*, el contraste entre un personaje optimista y otro pesimista remarcaba más la necesidad de la amistad. Por lo mismo, el optimismo de Russell sirve para cambiar a Carl; la situación pesimista del principio de *Los Increíbles* lleva a Bob a la necesidad de cambio y a acabar dándose cuenta de su egoísmo; o el modo optimista de ver las cosas (aunque a veces no realista) de Alegría, confrontado con el modo pesimista de Tristeza (y, contrariamente, a menudo realista), hace que la primera entienda que Riley ha madurado y que no todo es blanco o negro, sino que cada una de las emociones juega un papel importante en la configuración de la personalidad de la niña.

La **generosidad** es una virtud que destaca en *Los Increíbles*. No solo porque lo que tienen que hacer los superhéroes, como tales, a menudo implican muchos actos generosos, sino también —y en mayor medida—, por el día a día de una relación familiar. Concretamente en esta película, fundamentalmente es la relación de Bob —protagonista principal— con sus hijos, con su mujer y con los demás. En este sentido, llama la atención —sobre todo porque no es lo más común en el cine actual— el enorme sentido de familia que desprende *Los Increíbles* y el valor de entrega generosa que se da a los padres que deciden formarla. En este sentido, vale la pena transcribir la reprimenda que echa Helen Parr, defendiendo el trabajo de “ama de casa y familia” a una señora que alardea de ser ejecutiva y no “esclavizarse” por la maternidad, en el comienzo alternativo. Así lo presenta Brad Bird, director de la película: “Me encantaba la idea de una súper defendiendo el hecho de ser madre” (*Increíbles*, ext.: “Escenas eliminadas, comienzo alternativo”, 1'30")¹⁸¹:

¹⁸¹ Aunque después el guion de la película no sea tan explícito con palabras en la defensa de la familia, sí lo es con los hechos.

-
- *Sra. Anderson: ¿Desperdiciar mis mejores años persiguiendo una panda de mocosos? ¡No, gracias! ¡Por favor! De eso nada, ¡venga ya! Yo quiero hacer algo en mi vida...*
- *Sra. Parr: ¡Un momento! ¿Crees que cuidar a una familia es... no hacer nada?*
- *Sra. Anderson: Bueno, no está mal, si no vales para cosas más... trascendentes...*
- *Sra. Parr: ¿Tienes idea de la cantidad de sufrimientos que nos aborramos si hubiera más buenos padres?*
- *Sra. Anderson: Bueno, yo...*
- *Sra. Parr: ¿Qué hay más importante que eso? ¿Qué clase de trabajo? ¿Uno en el que salve al prójimo? ¿Eso es importante?*
- *Sra. Anderson: Sí, eh...*
- *Sra. Parr: ¿... en el que me juegue la vida?*
- *Sra. Anderson: ... pues...*
- *Sra. Parr: ¿qué tal enfrentarme al mal a diario durante años para que personas como tú puedan dormir tranquilas? ¿Esa clase de trabajo te parece “trascendente”?*
- *Sra. Anderson: ... eh... sí, sí... me lo parece...*
- *Sra. Parr: Pues esto es a lo que he renunciado por mi nuevo trabajo: el de formar una familia. Y nadie puede decirme que esto es menos importante.*

De hecho las historias de estas tres películas giran en torno al conflicto del protagonista sobre qué es y qué no un acto virtuoso de generosidad, y cómo acaba descubriendo que ha estado comportándose por puro egoísmo. Así Bob Parr, cree que lograr volver al trabajo de superhéroe porque es lo que le llena es el único modo de poder ayudar a su familia, pero acaba dándose cuenta de que se equivoca, cuando ve a toda su familia en peligro de muerte, y se sincera (*Increíbles*, 84', n. 50). En *Up*, el anciano Carl Fredricksen quiere llevar la casa a las Cataratas Paraíso, como **lealtad** hacia la promesa que hizo a su mujer, quedándose ahí para siempre, pero la compañía de Russell y un mensaje de Ellie, le hace ver que ha sido un egoísta, pensando solo en sí mismo (*Up*, 67', n. 31). Finalmente, en *Del Revés*, Alegría es la protagonista que piensa que, por todos los medios, tiene que llegar a la central ya que todo depende solo de ella (**presunción**); no obstante, en el “viaje” con Tristeza —en parte estamos, también aquí, ante un “itinerario vital”—, se da cuenta de que la auténtica alegría de Riley depende del dominio que tenga de sus emociones y, por tanto, tiene que pensar —ser **generosa** con— en las demás: Tristeza, Miedo, Ira y Asco (*Revés*,

65', n. 39). También Ira está convencido¹⁸² de que hace lo correcto volviéndose a Minnesota, pero es un acto egoísta de pensar, propio de alguien que quiere ser él mismo, pero está confuso y no sabe muy bien hacia dónde tirar (algo, por otro lado, muy propio de los adolescentes, como es el caso de Riley¹⁸³).

Por otro lado, aparecen unas nuevas virtudes, la **fortaleza** y la **templanza**, muy propias del aprendizaje en el ámbito familiar. La primera, estrechamente ligada al optimismo, está muy presente en *Del Revés*, como una de las virtudes necesarias para las relaciones —también la amistad— que aprende Riley de sus padres (*Revés*, 16', n. 10). También Dash o Violeta aprenden de su madre, cuando les habla de ser fuertes ante adversidades (*Incré- bles*, 15', n. 10; 69', n. 44).

En cuanto a la **templanza**, es una virtud que “luce por su ausencia”, en *Del Revés*, al girar la historia en torno a una niña adolescente. Lo explica muy bien el propio Pete Docter, director de la película, sorprendido por los cambios bruscos de su hija:

¹⁸² *Del Revés* tiene la peculiaridad de que está protagonizada por las emociones de Riley, no por Riley. Eso significa que las decisiones —y las acciones consecuentes— son tomadas por esas emociones con lo que, en cierto modo, la película da a entender que no existe la libertad de actuar por parte de la persona Riley, sino es bajo la dirección y mando de las emociones. No obstante, a diferencia de lo que dice Polito (2015), por ejemplo, pienso que en realidad esto no es más que una concesión al guion y que podemos decir que la libertad con la que actúan las emociones —totalmente ficticia— no es más que la libertad de la propia Riley adolescente que, con el tiempo, acaba madurando y teniendo mayor control sobre sus emociones.

En distintas entrevistas, los creadores de esta película han explicado cómo se asesoraron por científicos sobre la mente humana y cómo tuvieron que quedarse con cinco emociones para no complicar la historia (cfr., p.e., Mediavilla, 2015; Movieguide, 2015; Arantzazu, 2015). Lo que está claro es que, como describe Mediavilla, hablando de algunos de estos estudios científicos, es que las emociones son necesarias para tomar decisiones racionales y ejecutarlas. A esto se refiere Pete Docter, director de la película, al explicar por qué no acaban añadiendo un personaje al que iban a llamar Lógica o Razón (cfr. Romano, 2016).

Por todo ello, mayoritariamente hablaremos, en este estudio, de las decisiones y acciones de las emociones, como en este caso: es Ira quien toma la decisión equivocada —como reconoce más adelante (*Revés*, 69', n. 40)— de volverse a Minnesota.

¹⁸³ “La adolescencia (...) es un proceso sin retorno: el chico no volverá a ser el niño obediente y educado que era. Es una interrupción de la tranquilidad del crecimiento, el final de la feliz infancia (...). La situación del adolescente es comparable a la de un nadador entre dos puntos (infancia y edad adulta) con muy pocos escasos conocimientos de natación (falta de recursos y experiencia), con una travesía llena de escollos y peligros (influencias negativas del ambiente) y sin saber exactamente dónde está y qué le espera al otro lado (desorientación)... y sin embargo, la mayoría llega, con más o menos esfuerzo, a su destino, convirtiéndose en personas interesantes, responsables y valiosas”. (Artola, 2015: 15-16).

Todo empezó cuando mi hija cumplió 11 años y pasó de ser una niña muy alegre, a ser más reservada. ¿Qué le pasa por la cabeza a una chica de esta edad? ¿Cómo es su vida? (en Arantzatzu, 2015).

Riley es esta niña que deja ver las cosas blancas o negras, para pasarlas a ver con matices. Por eso, en *Del Revés* se nos presenta como una niña intemperante, que se deja llevar por los estados de ánimo¹⁸⁴.

Por otro lado, parece lógico que el amor como virtud tenga mucha fuerza en películas donde la familia tiene un protagonismo muy relevante. Lo que puede ser llamativo es la ausencia absoluta de maldad y odio en *Del Revés*. De hecho, es la única película de Pixar de las estudiadas donde no hay ni asomo de ninguno de estos dos vicios. Esto se debe a que en la película de Pete Docter no existe, propiamente, el personaje “villano” que cree el conflicto necesario para que haya argumento (cfr. Sánchez-Escalonilla, 2003: 106). Pero, en realidad, sí hay conflicto porque el “villano”, como bien explica Docter, es la misma Alegría, que ni busca con maldad hacerse daño, ni se odia a sí misma, pero, por pura ignorancia, impide que Riley crezca.

En el mundo real el mal no mueve a la gente. La gente suele actuar pensando que están haciendo lo correcto aunque luego puedan estar haciendo mal, que es un poco lo que le pasa a Alegría en la película. (en *Los interrogantes*, 2015).

Finalmente, hay dos “nuevas” virtudes presentes en alguna de estas tres películas. Una es la del **orden**, en cuanto que hace la vida agradable a los demás. Lo vemos en *Up*, en cómo Ellie y Carl dejan la casa bien ordenada siempre, para bienestar de ambos (aunque en él, a la muerte de su esposa, se convierte en algo maniático, por confundir —lo veremos— a su esposa con la casa); y lo vemos en *Los Increíbles*, en cómo se preocupa Bob de llegar puntual a la boda (aunque no lo consigue), en cómo importa mantener la casa limpia y ordenada (*Increíbles*, nn. 2 y 5). Por otro lado, está la **serenidad**, entendida como virtud, no solo como actitud, que, aunque no esté presente más que una vez en las tres películas, describe muy bien, como veremos, quién es Ellie, ya mayor.

¹⁸⁴ “En la adolescencia se observan con frecuencia complejos de inferioridad y de inutilidad, sentimientos ambivalentes hacia los padres (amor y necesidad de dependencia / rechazo y ganas de independencia) y también hacia la sociedad. Los impulsos y necesidades de todo tipo se presentan con fuerza y muchas veces, en contraste con ellos”. (Vial, 2016: 98)

Como vemos, una vez más la virtud está presente en estas historias de Pixar, de modo que muestran la amistad, como decíamos, un auténtico “imán o red de virtudes”. Así, estas virtudes relacionadas con la amistad iremos viendo cómo, en la familia, ayuda a que ésta viva más unida y, por tanto, feliz.

6.4.2.2. Evolución de la virtud en los protagonistas

Como mencionaba más arriba, en estas películas, los personajes protagonistas al principio buscan la solución a su problema a algo fuera de lo común: anhelan alguna cosa extraordinaria y definitiva con la que poder huir o “salvarse” de aquello que va en contra de su voluntad, pero, acaban encontrando la solución en algo totalmente ordinario. Así, su relación con los demás, y las virtudes o defectos que éstas conllevan, gira entorno a dicho dilema.

Los Increíbles

En la vida de los Parr domina el pesimismo, especialmente en Bob —sobre quien recae prácticamente todo el protagonismo—, que no es tan fuerte como Helen. Este pesimismo es debido a que no pueden ser lo que son e intentan ser lo que no son y se extiende en Dash quien, por tener tan solo 10 años, está confuso y en Violeta, adolescente que se muestra muy reservada (su modo de actuar, como veremos, es muy parecido al de Riley en *Del Revés*).

Aunque en las entrevistas del comienzo —en el prólogo— Mr. Increíble diga que desearía un poco de calma, pasados quince años de “normalidad forzada”, le supera la monotonía: Bob no soporta trabajar en la correduría de seguros, con un jefe egoísta, maniático del orden y déspota con sus trabajadores y con los clientes (*Increíbles*, 25^o: 19) y esto le hace perder la paciencia. De hecho, por lo que le dice Rick Dicker, el agente del gobierno encargado de supervisar el programa de reubicación de superhéroes, no es el primer trabajo que pierde. Pero es bueno, ama a su familia, y no quiere volver a hacerles pasar por una nueva reubicación (27^o, n. 20).

Ante esa situación, el mensaje de Mirage¹⁸⁵ es una **tentación muy fuerte**. La dicotomía entre lo mundano y lo fantástico que mencionaba antes¹⁸⁶, se hace muy presente durante la escena en que Bob intenta atender lo que le dicen y, a la vez, a su mujer Helen, que le está llamando para la cena (cfr. Bird en *Increíbles*, ca. 29', n. 22). Bob tiene ganas de regresar a la vida de antes y, de verdad ayudar a su familia —su intención es buena—, pero sabe que tendrá que mentir a su mujer. Acaba aceptando el trabajo y entonces vuelve el optimismo y, con él, la unión y la felicidad de la familia (39', n. 27).

No obstante, comprobamos, que eso no deja de ser un espejismo: las **mentiras** entre personas que se quieren no se sostienen. Helen empieza a sospechar y a **desconfiar** de él, pero no cree —no quiere creer— a su marido capaz de engañarla. Y él no se da cuenta —lo dice más adelante— que su comportamiento es un puro **egoísmo** de buscarse a sí mismo y su afán de volver a su pasado:

Lo siento, esto ha sido culpa mía: como padre he sido un desastre no he visto lo que tenía delante y, obsesionado con que no me infravalorasen, me he alejado de vosotros estaba tan anclado en el pasado que... vosotros sois mi mayor aventura, y casi me la pierdo... os juro que os voy a sacar sanos y salvos de aquí... (84', n. 51).

Esta confesión es un acto **humilde** de pedir perdón, que choca completamente con la **soberbia** de Síndrome de querer ser lo que no es y su maldad que ha desembocado en el asesinato de prácticamente todos los superhéroes conocidos. Eso sí: a partir de ese momento que hemos identificado con el “descenso a los infiernos”, la cosa cambia por completo: es toda la familia que trabaja junta con gran **optimismo**.

Antes, no obstante, me parece interesante hablar de cómo Dash y Violeta tienen que aparcar sus diferencias, viviendo la **fraternidad**, y luchar contra un enemigo común:

¹⁸⁵ El nombre de este personaje es muy interesante porque habla perfectamente de lo que es, en realidad, lo que plantea a Mr. Increíble: un espejismo; una falsa solución que solo le traerá problemas, como comprobamos y, a la vez, es espejismo por su maldad falsificada en bondad.

¹⁸⁶ Son varios los momentos en los que se ve esta dicotomía, como temática general y que Brad Bird de vez en cuando comenta a lo largo de toda la película: cómo se dispara la alarma antincendios, cuando Bob está soñando con la vuelta al *superheroísmo* (31': 22); cuando, ya en la nave, no entra en la cápsula porque está gordo y después no puede salir de ella (33'-35': 24-25); el dolor de espalda después de arrojar al robot en la lava (36': 25); el lloro a moco tendido de Helen, ante Edna Moda, cuando descubre que Bob la ha engañado desde hace dos meses (58': 36); etc.

cada uno aprovecha sus dotes casi recién descubiertos —lo veremos en el próximo apartado— combinando la creación de campo de fuerza y la velocidad y huir juntos (70', n. 47).

Para llegar hasta aquí, pues, Mr. Increíble ha tenido que **sincerarse** con su mujer y que ella vuelva a darle la **confianza** que se merece y, sobre todo, sincerarse consigo mismo. Es después, en la “prueba suprema y resurrección”, cuando tiene que confiar generosamente en su mujer y en sus hijos. Sabe que no puede solo —su “proyecto de vida” es con los demás miembros de su familia—, pero se da cuenta de que el amor, implica también, a veces, arriesgar la vida y dejar que los demás la arriesguen por él. Ella le recuerda la promesa del día de la boda: “Eres mi marido y estoy contigo. En lo bueno y en lo malo”; pero él acaba reconociéndole (es humilde: sabe que puede fracasar) que tiene miedo:

— *Bob: No puedo volver a perderos... ahora no: si ocurriera, no podría soportarlo...*

— *Helen: Si estamos juntos, no tienes por qué preocuparte.*

— *Bob: No sé qué va a pasar.*

Después de haberla *perdido* una vez, se da cuenta del valor que tiene su familia —esta es su *debilidad*—, y no quiere volver a *perderla*: la **humildad** le hace ver que no basta con ser un superhéroe. Y ella acaba repitiéndole la frase que, el día de la boda, le dijo él a ella, entonces de un modo un tanto **presuntuoso**: “¿Eh?! Somos superhéroes: ¿Qué nos va a pasar?” (89', n. 56). De hecho, acaban luchando también los hijos: la aventura les ha hecho mucho más **valientes** y **generosos** entre ellos mismos.

En definitiva, observamos cómo la adquisición de virtudes a lo largo de la historia hace que las relaciones familiares de amistad sean mucho más fuertes y sean más felices; al contrario de lo que ocurre a Síndrome, que acaba muriendo “engullido” por el reactor de su propio avión¹⁸⁷.

¹⁸⁷ Esta muerte pienso que podemos verla, también, como una metáfora de lo que significa dejarse aconsejar por los amigos: Mr. Increíble quería un traje con capa, pero Edna Moda le dice que no, porque varios superhéroes murieron enganchados por culpa de ella. Síndrome, como en todo, se hace a sí mismo, sin amigos que le aconsejen, con lo que, al final, acaba engullido por su propio orgullo.

Up

En *Up*, el protagonismo está en manos de Carl Fredricksen: desde que es niño, hasta un anciano de 78 años de edad. Al igual que ocurre en *Los Increíbles* y en *Del Revés*, en *Up* domina el **optimismo** cuando se trata de los personajes niño, como algo natural, mientras que, cuando los personajes crecen —en el caso que nos atañe ahora o Riley— o cuando se comparte protagonismo entre niños y mayores, el optimismo implica más virtud —porque conlleva mayor esfuerzo— o se ve un poco eclipsado por el pesimismo¹⁸⁸.

Así, el Carl niño es tímido, discreto y muy optimista —a pesar de que su desilusión por el “destierro” de su ídolo, Charles Muntz—, hasta el punto de prometer a Ellie que un día la llevará a las Cataratas Paraíso, volando. Ellie, aunque también muy optimista y simpática, es todo lo contrario: alocada e hiperactiva y muy **generosa**: comparte todo lo que tiene con Carl, a quien acaba de conocer: sus secretos y sus proyectos. Eso y su ímpetu, enamoran a Carl y acaban casándose.

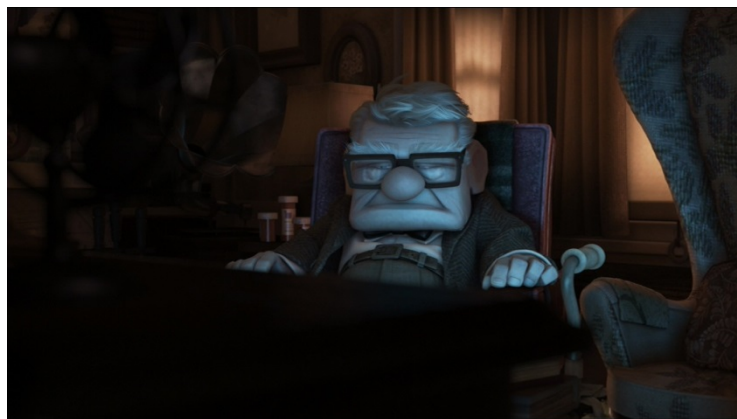
A partir de entonces, en la magistral secuencia sobre la “vida de casados”, es muy interesante ver cómo madura la virtud de Ellie. El momento en que ella está sentada en el jardín de la casa, tomando el aire, cuando acaba de recibir el duro golpe que le supone el no poder tener hijos: ya no es la niña alocada de antes, despierta en su adolescencia, explosiva en su juventud, sino la mujer reflexiva que recibe las malas noticias con tristeza, pero con **serenidad** (8’10”, n. 5). Esa serenidad lógica de quien quiere superar los problemas para, generosamente, pensar en los demás y, concretamente aquí, en Carl y lo que tienen que hacer juntos.

Así, “Married life” es una historia de **fidelidad** matrimonial a lo largo de unos cincuenta años, contada en poco más de cuatro minutos. Una historia en la que los dos trabajan juntos desde el primer día —aún vestidos de novios—, y buscan hacer de su casa, un

¹⁸⁸ El buen humor es propio del optimista. En este sentido, me decía Joaquín Navarro-Valls, en una entrevista que le hice en 2010, hablando de Juan Pablo II: “A los 16 años es casi obligatorio tener buen humor: es como parte de la biología; a los 40, cuando hay algún problema profesional, un roce con la mujer, el hijo que me sale un poco rana...; entonces, es más difícil. Pero a los 80, mantener el mismo buen humor que cuando se es joven, teniendo el peso que tenía el Papa entonces, con todos los males que padecía... eso no podía proceder más que de alguien que se sabía creado por Dios —que no es fruto del ocaso, por tanto—, y esa convicción le daba un sentido muy optimista de la vida, algo que, por otro lado, es muy propio del cristiano y concretamente de las personas santas.” (2014: 10)

hogar **ordenado** y apacible. El día a día está lleno de detalles de orden y de cariño y, aunque hay dificultades, siempre se superan con **optimismo**, quizás dejando algunos proyectos deseados en segundo lugar —ir a las Cataratas Paraíso— porque aparecen otras prioridades. Y todo ello, obviando imperfecciones, que siempre las hay, como el simpático momento en que Carl ensucia accidentalmente el buzón con su mano llena de pintura, y Ellie lo soluciona impregnando, también, la suya.

Desde la muerte de su esposa, el carácter de Carl —y con ello, sus virtudes hacia los demás— se torna arisco y antipático. Su tristeza es tanta, que no se ha dado cuenta del mensaje que le deja Ellie en el álbum; no lo abre, quizás para no llorar. Lo guarda y ya está: no quiere enfrentarse a su nuevo presente y futuro. No descubre lo que tenía ella para él hasta el final de la película. Se encierra en su mundo egoísta, donde solo cabe su mujer, representada en la casa: de ahí la importancia de ésta y de que no quiera venderla a “la nueva sociedad” que están construyendo alrededor. Por ello, el ultraoptimismo de Russell le descoloca por completo. Como con Woody y Buzz Lightyear en *Toy Story*, Carl es el pasado y Russell es el futuro, al que el viejo no quiere ir: es tremendamente pesimista. Contrasta también el optimismo real de Russell —que acaba haciendo cambiar, como veremos, a Fredricksen—, con el optimismo falso, “de plástico” de la *teletienda* que está viendo el anciano por televisión, el bucle en el que entra el presentador diciendo: “Haga su pedido ahora. Que ¿por qué sonrío a esta hora? Hay un motivo: si hace su pedido ahora...” (14’, n. 8).



Contrasta el optimismo relamido del locutor de la “teletienda” con el optimismo real que descubre Fredricksen en Russell.

El contraste entre el optimismo de Russell y el pesimismo de Carl viene reflejado también en el diseño de cada uno (el círculo y el cuadrado, respectivamente):

Un cuadrado simboliza el pasado, mientras que el círculo lo relacionamos con el futuro. De hecho, lo estático, lo inamovible (como un muro de ladrillos) representa perfectamente a un anciano que está anclado en sus costumbres desde que falleció su mujer (...). De niño [tiene] ese aspecto circular y redondo, con más curvas, pero a medida que va creciendo, se vuelve más y más rígido, “más ladrillo” (...). El diseño de Russell, en cambio, tiene una forma ovalada y de líneas curvas, con todo el simbolismo dinámico que esto representa (Fonte, 2013: 417-418)

A pesar de todo, Carl, como Bob Parr, es una buena persona: no actúa con mala intención, cuando protege su casa, sino por amor a su mujer. Y también por **lealtad** decide llevar la casa hasta las Cataratas Paraíso, de un modo totalmente extraordinario y huyendo del presente que le oprime.

Al final de la aventura, gracias a Russell —y a su mujer Ellie—, el anciano Carl descubre la paternidad, que da generosamente al niño. Y aprende a desprenderse de la casa y de aquello del pasado que le impide seguir adelante y, sobre todo, a descubrir la aventura en lo ordinario.

Como vemos, una vez más, el crecer en virtud ha facilitado la amistad entre Carl y Russell y también, en cierto modo, con Dug. Éste se alegra de que Carl acepte ser su amo porque sabe que le quiere, al contrario de Muntz, soberbio y egoísta que solo quiere capturar el pájaro para recuperar su nombre. Pero lo más interesante de todo es que el propio Carl iba en camino de convertirse en lo mismo, como bien explica Pete Docter:

No me gustan los villanos: no parece un reflejo de la realidad. No creo que nadie se vaya a dormir pensando: “¿Cómo hago el mal mañana?”. Todo el mundo cree que hace lo correcto. Así es como abordamos a Muntz en esta película. Es el incidente instigador de lo que pasa a Carl y a Ellie. Es la representación de lo que quieren ser. Es ese tipo dinámico y aventurero que cometió un error en el camino y lo eligió por encima de las relaciones. Es un reflejo de Carl que dio un mal paso, y Carl se habría convertido en Muntz si se hubiera dejado. Si Russell no hubiera aparecido. (en Up, ext., final alternativo, 00’)

Del Revés (Inside Out)

Ya hemos dicho más antes que *Del Revés* tiene la peculiaridad de que su protagonista no es la niña Riley, sino sus emociones. De éstas, la protagonista casi absoluta es Alegría quien, desde el principio, cuenta, en *voz en off*, la historia de Riley que, como hemos visto, es la historia de una adolescente en pleno proceso de maduración (cfr. Artola, 2015: 15-16). Esta etapa viene de la infantil, en la que normalmente todo es motivo para estar **alegre** y ser **optimista**. Así son, lo hemos visto, Dash, en *Los Increíbles*, y Russell, en *Up*. Por esta razón, Alegría es la que lleva la voz cantante y es la que, hasta ese momento, controla la central asegurándose de que Riley esté siempre contenta.

Ahora bien: esa nueva situación, la descoloca, como igualmente a las demás emociones.

La adolescencia es una etapa de crisis fisiológica, en la cual una energía nueva y misteriosa compromete el ánimo y una fuerza impulsiva empuja las inclinaciones y las ideas por un curso imprevisible. (Vial, 2016: 99)

Tristeza no sabe por qué actúa como actúa, con lo que la visión de Riley es mucho más **pesimista**. Sin saber muy bien por qué, busca ser el centro de atención — “Llorar me ayuda a dejar de obsesionarme por el peso de los problemas”, asegura—, y en el fondo no es más que **falta de fortaleza** y **egoísmo**. Tan importante es el **optimismo** para la relación con los demás que hasta Ira mismo lo acepta, cuando la madre de Riley **agradece** a la niña su buen comportamiento y le pide sonreír para ayudar al padre, que está teniendo dificultades con el trabajo: “Mamá tiene razón: hay que ser felices”. Y, cuando Tristeza y Alegría se encuentran perdidas en la memoria a largo plazo, por más que la segunda intente animar a la primera, ésta lo ve todo por el mismo prisma negativo (30’, n. 18):

— *Alegría: ¡Sé positiva!*

— *Tristeza: Vale... Sé positivamente que te vas a perder...*

Pero la virtud implica esfuerzo, y el adolescente, como nos dice Vial en el texto que acabamos de ver, y Artola (2015: 16), hablando del adolescente como del “nadador entre dos puntos, con muy pocos escasos conocimientos de natación”, perdido y desorientado, “sin saber exactamente dónde está y qué le espera al otro lado”.

Tampoco el egoísmo, la envidia o la desconfianza facilitan las relaciones de amistad. No ayuda, así, el comportamiento un poco egoísta del padre¹⁸⁹, “desconectado” de la cena pensando en un partido de fútbol (25’, n. 15) —como tampoco lo hacía el parecido comportamiento de Bob Parr durante la cena con toda la familia (*Increíbles*, 17’, n. 14)—; no ayuda —de hecho destroza la isla de la amistad— que Riley se deje llevar por la envidia por lo que le cuenta su amiga de siempre (33’, n. 20); o tampoco ayuda la desconfianza —y algo de soberbia— de Alegría hacia Tristeza, ni cuando van a cruzar el pasillo del pensamiento abstracto (38’, n. 23), ni cuando tienen que despertar a Riley y Tristeza dice que solo será posible si la asustan (49’, nn. 30-32).

El egoísmo, en definitiva, ciega e incapacita para hacer amigos. Así lo muestran especialmente en *Del Revés* cuando Riley decide huir en el autobús: **todo es oscuro, tétrico y gris**. Y así se vuelve, poco a poco, toda la consola de las emociones, en la central. Al final, la única solución a ese encerramiento es el diálogo optimista, la escucha, que es lo que hizo Tristeza a Bing-Bong —escucharle—, cuando llora porque ha perdido el cohete con el que iba a llevar a la luna a Riley (44’, n. 26).

Con el diálogo con sus compañeros, en el grupo y con las amistades se modifican las propias teorías y se supera, si todo va bien, el egoísmo infantil. (Vial, 2016: 100).

Es precisamente el optimismo lo que hace entender a Alegría la importancia de Tristeza: darle el mando de la consola es escuchar a Riley en su situación, no huyendo de ésta con malabarismos y juegos más o menos divertidos o cómicos (44’, n. 26; 49’, n. 30). Es el único modo de reencontrar el camino. Porque la adolescencia “es un período vital que requiere mucha paciencia por parte de los adolescentes y por parte de los adultos, en particular de los padres” (Vial, 2016: 99).

6.4.3. Implica amor a uno mismo

“Aristóteles —afirma Green (2010: 3)— habla de la extensión del amor propio hacia los demás para explicar la afección filial: los niños son parte de los mismos padres

¹⁸⁹ Es lo propio de esa “perspectiva de amor” propia de la paternidad, que citábamos más arriba.

(1161b 21, 28) y los hermanos, lo mismo, aunque físicamente separados (1161b, 33)”. Por eso, si hay alguien que con mayor propiedad puede hablar de los demás como su “otro yo”, esos son los padres respecto a sus hijos, carne de su carne; y, en cierta medida —“aunque físicamente separados”, dice el estagirita— también los hermanos. Además, ya hemos visto que en la familia también debe haber un cierto tipo de amistad que empieza por pensar en uno mismo —ser uno mismo— para poder dar lo mejor de sí y ayudar a los demás.

En los casos que nos atañen Bob Parr, Carl Fredricksen y Riley Anderson (a través de las emociones) son los personajes en torno a los cuales gira la historia. Al principio, los tres personajes empiezan actuando de una manera que piensan es la correcta, pero acaban reconociendo su equivocación, previo reconocimiento de sí mismos.

En este proceso de cambio, las tres películas siguen una estructura muy similar en la que hay un prólogo donde se muestra una situación ideal y un inicio de la historia que rompe por completo esa situación: los superhéroes trabajan para salvar el mundo, hasta que el gobierno les obliga a vivir una vida retirada; Carl y Ellie, unidos por unos intereses comunes (Charles Muntz y las Cataratas Paraíso) acaban casándose y viven felices unos cincuenta años hasta la muerte de ella; la vida de una niña feliz que se encuentra de golpe ante un mundo totalmente nuevo y distinto, llamado San Francisco. Y, en los tres casos, el personaje principal busca revivir el pasado de un modo extraordinario, sin darse cuenta que su vida real es el presente, con los demás: su esposa e hijos, Russell y el mundo “exterior”, sus padres y la nueva ciudad.

Veámoslo en cada una de estas tres historias.

Los Increíbles

La película comienza con unas entrevistas a Mr. Increíble, Elastigirl y Frozono, ante cámara. En ellas, unos jóvenes superhéroes nos hablan de su “profesión” y de cómo ven su futuro.

Frozono aparece como el eterno seductor, pero luego le vemos casado. Bob habla de sentar la cabeza, pero luego veremos que le cuesta trabajo. Y Helen que no se imagina sentando la cabeza, des-

pués se adapta muy bien a esa vida. Es un pequeño comentario acerca de lo que esperamos en el futuro, que no siempre es lo que nos depara. (Brad Bird en *Increíbles*, ca., 2': n. 1).

Al cabo de unos años, la realidad efectivamente es muy distinta de cómo la pensaban. Ninguno de ellos, a pesar de sus superpoderes, conocía su poder —o no— real de adaptarse a una situación para ellos totalmente anómala: vivir como “normales”. Comparado con lo que pretendían de más jóvenes, Bob está cansado de la vida ordinaria, Helen aguanta mejor “el golpe” del cambio y Frozono es un marido fiel de su mujer (que no parece que tenga *superpoderes*).

Esta situación se refleja en la actitud triste y pesimista de Bob, el protagonista real de la historia. Muy significativo es, por ejemplo, ver su cara triste y actitud alicaída en esos momentos [v. fig.], que se muestra



también en el color desaturado¹⁹⁰ y, como explica el mismo Brad Bird, en la eliminación de la sensación de tridimensionalidad con planos cortos y cerrados, “para hacer que todo pareciera comprimido y claustrofóbico” (en *Increíbles*, ca., 14': n. 8).

Otro ejemplo muy gráfico de esta situación es cuando Bob vuelve a casa, después de ser despedido, y dice al niño del triciclo: “yo también espero algo alucinante...” (28'30”, n. 21). El día es muy gris. Entonces entra en su despacho, en su casa, donde todo está muy oscuro, aunque se vislumbran los recuerdos de esos tiempos pasados, y un picado refuerza más esta sensación de impotencia. “En este punto de la historia, Bob siente que el mundo lo ahoga. Es un hombre derrotado”. (Bird, en *Increíbles*, ca. 28': nn. 21-22).

Es verdad que se ven obligados a “escondersé”, pero eso le ocurre a cada uno de los superhéroes, no solo a Bob. Éste, en cambio, se encierra en sí mismo: no es capaz de

¹⁹⁰ Brad Bird explica, en los comentarios de audio de la película, que dio mucha importancia a los colores para mostrar la situación de los protagonistas. Así, en la primera parte hasta la boda usa unos colores saturados, que dan un aire de cómic típicamente de superhéroes, en la boda usa colores más bien románticos, que contrastan con lo que viene justo después, “una serie de imágenes temblorosas, ampliadas, muy ásperas, de grano grueso...”, que quieren mostrar un cambio repentino, para acabar pasando a la “realidad corriente”, donde se desaturan los colores: “Ha perdido mucha vida. Está gobernado por el estado de Bob. Las escenas de la casa tienen un poco más color que las de la empresa *Insucare*”. (cfr. *Increíbles*, 2'-14').

ver que toda su familia está mal y sueña egoístamente en su pasado y en cómo revivirlo. Por eso, cuando ve la oportunidad de hacerlo, miente, sin darse cuenta de que está provocando una ruptura en su familia, que es lo que más aprecia en realidad, como reconoce después: la solución no es la mentira¹⁹¹.

Contrasta mucho —lo hemos visto al hablar de las virtudes— con la generosidad de Helen por sacar a su familia adelante. Ella dijo a su marido en la boda: “Esto solo funcionará a las buenas y a las malas”. Y “esto” es la familia. **Los dos decidieron perder su independencia para darse mutuamente.** No es un “yugo”, lo que se autoimponen, sino donación mutua de amor. Por eso, entienden y aceptan lo de “a las buenas y a las malas”, pero él no asimila esta segunda parte y huye: no presta atención a sus hijos —queda patente, por ejemplo, en el momento de la cena (17’, n. 14)—, a su familia. Y ella, está tan “obcecada” en ser “normal”¹⁹², que no se da cuenta de que esconder que son superhéroes no es lo mismo que **mentir sobre su condición**; decirle a Dash que se esfuerce, pero que no puede correr es una contradicción que un niño de 10 años, lógicamente, no entiende. En la discusión que tienen Bob y Helen, cuando él vuelve de hacer de superhéroe con Frozono, cuando se suponía que había ido a jugar a bolos, conocemos la visión de cada uno (24’, n. 18):

- *Bob: He prestado un servicio a la comunidad, no he hecho nada malo*
- *Helen: Pues claro que es malo, Bob, desarraigar otra vez a los tuyos por revivir tus días de gloria es algo malo.*
- *Bob: ¡Eludir esos días como si no hubieran existido es peor!*

¹⁹¹ Bob Parr y Carl Fredricksen, como veremos, se dan cuenta, gracias a su “otro yo” (su familia), que su búsqueda de algo extraordinario es absurda porque su mayor “aventura” —en los dos casos se usa la misma palabra— son los demás. En *Del Revés* no se habla de una “aventura”, pero sí se muestra lo mismo, cuando Riley (Ira) decide volver a Minnesota para “desarrollar nuevos recuerdos esenciales” (*Revés*, 47’, n. 28). En los tres casos, además, su huida hacia el pasado es igualmente a través de la mentira: mienten a los demás —en el caso de *Los Increíbles* y *Del Revés*— y se autoengañan.

¹⁹² “¿Normal? —reprocha Violeta a su madre cuando habla de “normalidad”, en la cena— ¡Qué vas a saber tú de normalidad! ¿Es que hay alguien en esta familia que sea un poco normal? —Ya basta, jovencita —Hacemos que somos normales, y me gustaría ser normal. ¡El único normal es Jack-Jack y aún se hace pis encima!” “—¡Qué suerte!... —termina Dash— Quiero decir: por lo de ser normal” (19’, n. 14).

-
- *Helen: Existieron, es verdad, pero esto, nuestra familia, es lo que existe ahora, Bob, y te lo estás perdiendo: ¡Es increíble que no quieras ir a la graduación de tu propio hijo!*
- *Bob: No es una graduación: es el paso de cuarto, a quinto...*
- *Helen: Es una ceremonia...*
- *Bob: Es una chorrada: no paran de inventar formas para festejar la mediocridad; pero cuando alguien es excepcional de verdad.*
- *Helen: No hablo de ti, Bob, hablo de Dash.*
- *Bob: ¿Quieres hacer algo por Dash? ¡Pues déjale competir, y que se apunte a un deporte!*
- *Helen: Yo no haré el papel de mala, aquí: sabes por qué no podemos dejarle.*
- *Bob: Porque sería el mejor*
- *Helen: Que de ti, no estamos hablando...*

Bob y Helen hablan de todos los problemas y retos habituales de cualquier familia: la necesidad de estar por los demás y dedicarles tiempo, de olvidarse de uno, de la fortaleza, de la educación, del diálogo... Todo lo que aquí se discute después se muestra en la secuencia en la que él está mucho más feliz porque ya tiene el trabajo que quiere, aunque mintiendo.

No obstante, las cosas no van bien. En cierto modo, son los dos los que desarraigaban a su familia: él, activamente y ella, pasivamente: hay que prestar la atención a Dash (y a los demás hijos), sí; pero también a Bob, en su presente y en el pasado de los dos: son superhéroes, pero también son familia. Por eso es tan importante el papel de Edna Moda que, a modo de “oráculo”, les conmina a ser quienes de verdad son; aunque Bob primero lo entiende simplemente como ser un súper, mientras que Helen sí como ser una superheroína que es esposa de Bob y madre de familia. Esta es la conversación con la peculiar Edna Moda (53', n. 35):

- *Helen: Yo he permitido que esto ocurriera. El deportivo, la gimnasia, el pelo rubio, las mentiras...*
- *Edna: Está intentando revivir el pasado...*
- *Helen: Y ahora, ¡voy a perderlo! ¿Qué voy a hacer?...*
- *Edna: Pero, ¿se puede saber de qué estás hablando? ¡Tú eres Elastigirl! Per favore, recomponete un poco. “¿Qué ‘qué voy a hacer?’”, vaya pregunta. Le harás ver que no has olvidado*

que él es Mr. Increíble, y le recordarás quién eres tú. Ya sabes dónde está: ve, afronta el problema, lucha, gana... y llámame cuando vuelvas: adoro tus visitas”.

Edna no le dice simplemente: “Ve a ayudarlo”, sino que le recuerda quién es y quién es su marido, para que luche conforme a eso. Es una huida hacia delante, al estilo de lo que vimos que decía Gusteau a Rémy: “Si te centras en la vida de atrás no podrás ver lo que tienes delante: ¡venga, sube! echa un vistazo” (*Ratatouille*, 15’, n. 10). Son superhéroes y son familia, repito de intento: las dos cosas.

El problema se agrava porque el aburrimiento (el hastío, incluso) de Bob se manifiesta en sus hijos: Dash, que no entiende nada, y Violeta, que sí entiende y que, como defensa, se “autoexcluye”.

Después de todo, los Parr/Increíble no son gente común. Son súper, hechos para ser innatamente superiores a los ordinarios humanos, incluso si la gente que constituye la humanidad ordinaria no los aprecia. El pequeño Dash está especialmente preocupado por la insistencia de sus padres de que mantenga el secreto y no parezca extraordinario, a pesar de que sabe que lo es. En uno de los momentos clave de la película, Dash se queja de que no se le permite usar los poderes que le hacen especial. “Todo el mundo es especial”, le dice su madre, haciéndose eco de un cliché de América, a lo que Dash replica: “Que es otro modo de decir que nadie lo es”. (Booker, 2010: 93).

“En la familia hay problemas por el hecho de tener poderes y no poder usarlos nunca (...). Helen intenta ser buena madre según las normas establecidas, pero la verdad es que ella tampoco cree en lo que dice.” (Brad Bird en *Increíbles*, ca., 15’: n. 10). En ese diálogo en el coche entre Dash y su madre, ella le dice que tiene que esforzarse; no obstante, resulta difícil esforzarse, cuando no puedes ser quien realmente eres (15’, n. 10).

Todos —menos Jack-Jack, que aún es demasiado pequeño— están igual: **necesitan aceptarse como lo que de verdad son, para después poder dar lo mejor de sí mismos hacia los demás**. De lo contrario, así están las cosas: Bob vive amargado; Helen, lo tolera, pero no se lo acaba de creer; Violeta, se “esconde” y Dash, no entiende y se hace preguntas que no obtienen respuestas.

En este proceso de autoconocimiento, resulta muy interesante lo que ocurre a los dos chicos, sobre todo a partir del momento en que descubren los supertrajes increíbles,

adaptados a las capacidades de cada uno y aportados por el “oráculo” Edna Moda: con ellos, aprenden a ser más ellos mismos.

Violeta es una chica de 14 años que, como toda adolescente, quiere pasar desapercibida, pero que, a la vez, le hagan caso, concretamente un chico de su instituto, Tony Rydinger, de quien está enamorada. Esta contradicción propia de los adolescentes¹⁹³ se manifiesta en su poder de invisibilidad y de creación de campos de fuerza y, externamente, en que siempre va con el pelo caído, de modo que le tapa prácticamente toda la cara.

Dashiell Robert (Dash) tiene 10 años. Es un niño nervioso e hiperactivo, perfectamente acorde a su capacidad de ser muy rápido. Su madre lo define como “tremendamente competitivo y un poco fantasmilla”, y lo último que necesita es “ser tentado”, por lo que no le dejan hacer deporte (cfr. 15’, n. 10).

Hay que tener en cuenta que los dos han nacido en la época de los “superhéroes escondidos”. Saben que son súpers —como hemos visto que decía Booker (2010: 93)—, y cuáles son sus superpoderes, pero desconocen hasta dónde pueden llegar. Es en el viaje de rescate de su padre cuando lo aprenden: en la cueva, Violeta intenta hacer campos de fuerza grandes porque está obsesionada por el que no le ha salido antes en el avión (nunca había hecho uno del tamaño que le pedía su madre). “Es un momento de cambio para este personaje” (Bird en *Increíbles*, 72’, n. 46). De hecho, Helen la anima —accede, ahora sí, a “fomentar” a sus hijos que hagan de superhéroes, es decir, de aquello para lo que han sido hechos—, diciéndole: “Tienes más poder del que tú crees: no te angusties y no lo pienses: cuando llegue el momento sabrás lo que hay que hacer. Está en tus venas” (69’, n. 44). Y es precisamente lo que le ocurre después, cuando, para defender a su hermano, primero, y también a sus padres, posteriormente, logra hacer un campo de fuerza como nunca lo había hecho antes. Del mismo modo, Dash se sorprende al comprobar, por primera vez, su capacidad: va tan rápido que, incluso, corre por encima del agua.

Pasada esta aventura, Violeta se recoge el pelo, su padre le dice que está muy guapa (94’, n. 57), y es ella misma quien reconoce a Tony Rydinger —de quien ya no se esconde— que “se siente diferente” (98’, n. 59). Por lo mismo, Dash está mucho más contento,

¹⁹³ Ya hemos hablado sobre este tema anteriormente, cuando nos referíamos a las virtudes y vicios que observamos en *Del Revés*, cuya protagonista Riley se encuentra en el proceso de cambio de la adolescencia a la madurez.

incluso considera lo que ha pasado, con peligro de su vida como unas vacaciones (95', n. 57); pero aún es pequeño y no puede decidir por sí mismo, sino que sus padres le tienen que decir cómo disimular en la carrera donde compite (98', n. 59).

Finalmente, también hemos visto que Bob ha cambiado. Se ha dado cuenta de que él es su familia y, antes de la lucha contra el robot, reconoce su incapacidad:

Bob se confiesa. Confiesa cuál es su punto débil y resulta tan inesperado para Helen que le conmueve profundamente. Un momento tan dulce que, por supuesto, será interrumpido por un robot gigante... (Bird, en *Increíbles*, ca., 89', n. 56).

Esa es su gran debilidad: su familia; y ahora, después de haberla *perdido* una vez, se da cuenta, y no quiere volver a perderla. Por eso, entre otros momentos “estelares”, el guionista le hace salvar a sus hijos de ser aplastados por el robot: “Hasta ese momento el padre ha sido negligente y necesito verle ayudando a sus hijos” (Bird, en *Increíbles*, ca., 90', n. 56).

Up

Carl está enamorado de Ellie y de todo lo que ella implica que le hizo exclamar, de pequeño, un espontáneo: “¡Uau!”. Esa explosividad, alegría, sinceridad, generosidad... y esa serenidad reflexiva, como veíamos, ante las dificultades es lo que enamora Carl Fredricksen. Y es, precisamente, la pérdida rápida de todo ello, la que convierte a Carl en un viejo gruñón que tiene su casa como lo único que le queda de Ellie y que piensa que, si consigue irse con ella a las Cataratas Paraíso, huyendo de su “mundo ordinario” que se le ha hecho irreconocible, logrará encontrar la felicidad perdida.

Una vez más, aquí también los de Pixar quieren reflejar el estado de ánimo del personaje con la presencia de colores o no en cada fotograma de la película.

Ellie aparece con colores brillantes, sobre todo magenta. Hay toques magenta por toda la película. De hecho, cuando fallece y Carl entra en la casa, se ven los últimos restos de magenta que van desapareciendo y la imagen se vuelve más en blanco y negro al final. Cuando muere, Carl se queda con colores más neutros, fríos y sombríos. Sin Ellie, el color y la saturación en su vida han desaparecido. Y cuando ella fallece y pasamos a la funeraria o a la iglesia... Es la misma iglesia en la

que se casaron. Y pasamos directamente a la casa. Estaba como perdida en la niebla, intentando capturar, no la realidad, sino cómo son esos momentos. Esa especie de ausencia, la pérdida que crea como un vacío (Pete Docter, en *Up*, ca., 10’)

Carl está triste y no quiere hacer nada más. Simplemente, esperar. Al igual que Bob Parr, está anclado en el pasado. “Interpreta su vida como algo que no hizo; su cabeza le dice: ‘No, lo has logrado. Has tenido una vida alucinante’. Y esperamos que le quede claro cuando [Ellie] le da el diario de aventuras, en el hospital y le dice: ‘Ve a casa, mira esto, contempla nuestra vida maravillosa y pasa el siguiente capítulo’. Pero no lo ve hasta que está en Sudamérica” (Pete Doctor, en *Up*, ca., 8’). En *Buscando a Nemo*, Marlin quiere dar respuesta a ese “te odio” de su hijo, pero en realidad, lo que necesita ese reconocerse como padre y lo que ello implica. Aquí, Carl tiene que reconocer la grandeza de su vida y construir, a partir de ella, otra nueva.

Up es un título que surgió porque nos pareció enigmático e interesante, pues no decía demasiado pero era intrigante. Era la dirección que quería seguir Carl, pero lo que necesitaba hacer era bajar a la Tierra y volver a conectar con la gente. —Sí, transmite cierta esperanza. —Sí (diálogo entre Pete Docter y Bob Peterson, en *Up*, ca., 3’).

Así, la vida de Carl empieza a tomar un giro con la aparición de Russell, un niño en las antípodas del anciano protagonista, del que poco a poco, éste se va encariñando: Russell es un niño de 8 años que quiere llegar a ser “explorador intrépido”, pero nunca ha montado una tienda de campaña, ha tocado un perro o ha salido de la ciudad. Tiene una situación familiar complicada: vive con su padre, que casi nunca puede estar con él, y con quien, por lo que explica, se entiende que es la novia de su padre. Además, en pocas frases sueltas llegamos a conocer mucho más de su vida: “Guay: a mi madre le encanta este juego” (cuando Carl le propone a ver quién aguanta más tiempo en silencio); “voy a tener que hacer un billón de trasbordos para llegar a casa” (cuando Fredricksen le dice que van a bajar la casa, pasada la tormenta, para que coja la estación más próxima y se vaya a su casa); o lo que le responde el anciano: “Tendrás tu tele, relojes y esas cosas”... “Detalles así —explica Docter— dan pistas sobre su vida, sobre lo que pasa fuera de pantalla, cuando no está con Carl” (*Up*, ca., 31’).

Cuando va conociendo su historia, Carl se da cuenta de que Russell necesita un padre y que él puede ser el padre que no llegó a ser porque no pudieron tener hijos. El cam-

bio que vemos en Fredricksen al principio y al final de este diálogo nos lo muestra (44', n. 21):

- *Russell: ¿Quiere que le cuente un secreto?*
- *Carl: ¡No!*
- *Russell: Vale, escuche con atención...: nunca he montado una tienda de campaña... ¡ala! Ya lo he dicho...*
- *Carl: Pero tú habías ido de acampada, ¿verdad?*
- *Russell: Bueno..., al aire libre nunca...*
- *Carl: Y ¿por qué no le pediste a tu padre que te enseñara a montar una?*
- *Russell: No sé, no creo que él quiera hablar de esos temas...*
- *Carl [enfadado]: Pues inténtalo alguna vez, a lo mejor te sorprende.*
- *Russell: Ya, pero es que nunca está, no lo veo mucho.*
- *Carl: Algo estará, hombre...*
- *Russell [nervioso]: Yo lo llamo, pero... Filis me dice que le doy mucho la tabarra...*
- *Carl: ¿Filis? ¿Es que llamas a tu madre por su nombre de pila?*
- *Russell: Filis no es mi mamá...*
- *Carl: Ab...*
- *Russell: Pero me prometió que vendría a la ceremonia de exploradores, a colocar la insignia de ayudar a los mayores; así que quizás me enseñe a montar tiendas ese día...*
- *Carl [muy pensativo] Eh... escucha, ¿por qué no duermes un poco, no vaya a ser que de pronto se nos despierte el zoológico este que nos acompaña [ya no se preocupa de su reuma]...*
- *Russell: Sr. Fredricksen, Dug dice que quiere llevarse a Kevin prisionero. Tenemos que protegerlo... ¿Puede venir con nosotros?*
- *Carl: De acuerdo, está hecho...*
- *Russell: No lo abandonaré, ¿lo jura?*
- *Carl: Seb...*
- *Russell: ¿Con el corazón?...*
- *Carl [pensativo, recordando lo que le decía Ellie]: con el corazón... [mirando la casa]: En buena me metido, Ellie...*

Este diálogo es uno de los momentos centrales del cambio del protagonista: se da cuenta de que hay alguien más, aparte de él y su casa. Este pensamiento se agudiza cuando

descubre que aquél a quien había idolatrado durante tantos años con su esposa, Charles Muntz, le intenta matar: algo ha dejado de funcionar en los esquemas anteriores; Carl intuye que el lema “la aventura nos espera”, que tanto exclamaba Muntz y después también él y su mujer, algo ha cambiado. Lo va descubriendo a lo largo de la historia, y hay otro diálogo con Russell, también importante (60’, n. 27):

- *Russell: Sabe, Sr. Fredricksen, la naturaleza no es exactamente como esperaba...*
- *Carl: ¿Ah, no? ¿Y eso?*
- *Russell: No sé es... tan salvaje...; bueno, es distinta a como vienen en mi libro.*
- *Carl: Ajá...; así son las cosas, hijo.*
- *Russell: ¡Con mi padre parecía todo tan sencillo! Se le da fenomenal acampar, hacer fogatas con piedras y cosas parecidas... Antes venía en todas mis reuniones de exploradores y después íbamos a comprarnos un helado a la esquina, yo me pedía uno de chocolate y él de caramelo; después nos sentábamos en el bordillo de la calle y yo contaba todos los coches azules, y él los rojos [CARL PONE CARA DE IMPACIENCIA] Y el que contase más... ganaba... Me encanta ese bordillo... Puede que suene aburrido..., pero las cosas que más recuerdo, son precisamente las cosas aburridas... [CARL SE QUEDA PENSATIVO].*

El niño Russell se da cuenta de que ser un “explorador intrépido” no es, en realidad tan sencillo, y Carl empieza a entender que su aventura real está con él. “Aún no ha entrado completamente en esta nueva familia” (Peterson, en *Up*, ca., 62’, n. 27), porque le hace falta desprenderse de su pasado, que es lo que hace cuando lee el mensaje que le dejó escrito Ellie en el “Diario de Aventuras”: “Gracias por la aventura; ahora ve y empieza una nueva” (80’, n. 31).

*Tiene que redefinir el concepto que tiene de aventura: Carl creía que la aventura iba a ser el viaje, y animales y lugares exóticos, y en vez de eso es el día a día, cambiar una rueda o hacer un picnic, y cosas así. —Tener una relación. Es una aventura (...). Acepta la misión de su esposa para volver a la vida, que es lo que necesitaba hacer desde el principio (Docter y Peterson, en *Up*, ca., 66’).*

Este acto de desprenderse de su pasado queda muy bien reflejado en la imagen de las dos butacas, solas, en la cima de las Cataratas Paraíso (71’, n. 32) y, sobre todo, al final, cuando deja caer la casa, diciendo: “Da igual, es solo una casa”.

Este es el gran cambio del Sr. Fredricksen, que se abre a los demás y acepta ser el *padre* de Russell. Por eso, “como representación del viejo ‘yo’ de Carl, Muntz debía morir” (Docter, en *Up*, ext., “Los múltiples finales de Muntz”, 4’25”). “Hay que ver estas películas como una jerarquía, y la historia de Muntz debe apoyar la historia de Carl. Si esa parte de Carl debe desaparecer, eso es lo que Muntz, como su reflejo, debe hacer en la historia” (ibíd.). Y es lo que así sucede¹⁹⁴.

Carl (...) no solo ha conseguido cumplir sueño de ver las Cataratas Paraíso, sino que (más importante aún) consigue superar su amargura. Se ha relacionado con Russell y con el perro Dug, pero lo que es más importante es que se ha dado cuenta de que la aventura cotidiana que había compartido con Ellie, a pesar de las decepciones, era más extraordinaria y preciosa de lo que jamás podría haber sido un viaje exótico en cualquier desierto. (Booker, 2010: 111).

Es en este sentido que dice Pete Docter, director de *Up*:

*Me gusta cómo queda el final, como algo normal. Esa es la moraleja de la película. Que las cosas que importan son aquellas que parecen menos importantes, como sentarse en el bordillo a contar coches y, por encima de todo, ese enorme dirigible (en *Up*, ca., 84’, n. 39).*

Añade Bob Peterson: “Hay esperanza en el futuro. Los dos van a ser amigos toda la vida” (*Up*, ca., 84’, n. 39).

Del Revés

Así describe Jonas Rivera, productor de *Del Revés*, a los personajes emociones de la película:

*Alegría es una estrella. Brilla, es extrovertida y hermosa. Es casi como una explosión. Tristeza es literalmente como una lágrima. Tiene la forma y el color de una lágrima. Ira es un ladrillo. Es una especie de briqueta móvil. Asco es como un brócoli, incluso su forma y su color. Miedo nos parece divertido. Es un puro nervio. Literalmente una línea ondulada. Así es como los empezamos a diseñar. (en *Movieguide*, 2015)*

¹⁹⁴ Simbólicamente, este final está emotivamente reflejado en la última imagen de la película, de la casa ya instalada en la cima de las Cataratas Paraíso, justo en el sitio soñado por Ellie y Carl en su infancia.

Cuando Riley es niña, todo es alegría: es lo normal, en el mundo de un recién nacido y de un niño que todavía no ha entrado en la adolescencia. Por eso Alegría no sabe muy bien cuál es el papel de Tristeza: Asco se encarga de que nada sienta mal a Riley; Miedo, de la supervivencia, es decir, de protegerla de peligros reales e imaginarios; Ira, de que nadie cometa injusticias, defensor de la integridad y de la coherencia; y Tristeza..., nadie tiene muy claro cuál es su función. Y ese es el gran descubrimiento que hace Alegría.

Como ya hemos mencionado más arriba, *Del Revés* habla del proceso de crecimiento de Riley desde la niñez hasta la madurez, pasando por una adolescencia —rápida, en este caso, más por cuestiones de guion— acentuada, sobre todo, por el cambio de hábitat de la familia Andersen. La peculiaridad de esta historia es que, ya lo hemos visto, también, las acciones están centradas en las emociones, no en la niña y, por tanto, cuando hablemos de que, por ejemplo, “Alegría no se conoce”, en el fondo estamos hablando de que “Riley no se conoce”.

Y esto es lo que ocurre en la película: Alegría no entiende cómo un cambio externo pueda acarrear tantos cambios internos y que Tristeza empiece a hacer cosas que nunca antes había hecho, como tocar los recuerdos esenciales —todos alegres porque es una niña, hemos dicho—, en recuerdos esenciales que solo evocan tristeza. Alegría tiene que descubrir que Riley está creciendo y que, por tanto, ya no sirven los chistes fáciles y/o absurdos para recuperarse de algún golpe: ni sirve la broma para despertarla, ni sirven las caras raras caricaturescas para animar a Bing-Bong, cuando acaba de perder el cohete suyo y de Riley: es Tristeza quien —ante la sorpresa de su compañera— consigue animarla (44’, n. 26):

— *Alegría: ¿Cómo has hecho eso?*

— *Tristeza: Pues no lo sé: estaba triste y he escuchado.*

El optimismo de Alegría no es realista, porque no se conoce¹⁹⁵. Sigue pensando que es ella la solución a lo que le pasa a Riley, pero en estos dos momentos se da cuenta de que hay algo más.

¹⁹⁵ El adolescente, ya lo hemos visto, es el mejor ejemplo de persona que no se conoce porque piensa que todo debe girar en torno a sí y, a la vez, quiere pasar desapercibido. La “escapada” —accidental, eso sí— de Alegría y Tristeza de la central, es como la materialización del “encerrarse en sí misma” de Riley.

Por su parte, tampoco Ira tiene muy claro qué hacer, y toma la decisión equivocada. Al igual que veíamos que sucedía a Bob Parr y a Carl Fredricksen, decide ir al pasado para “recuperarse”, recurriendo, una vez más, a la mentira¹⁹⁶: miente a sus padres, y se miente a sí mismo —se autoengaña—, diciendo a Miedo que el plan no es fugarse, sino el “desarrollo de recuerdos esenciales felices... ¿Te recuerdo lo bien que vivíamos ahí?: ¡nuestro cuarto, nuestros amigos...!” (47’, n. 28). Y acaba con un duro: “Los papis nos han metido en esto, y van a pagarlo” (57’, n. 32).

Ahora bien, el camino de vuelta “a casa” no es fácil, y pasa por las distintas fases de la forja heroica, por las que Alegría —sobre todo— y Tristeza van instruyéndose mientras ven cómo las islas de la personalidad se derrumban. Pero no es hasta el “descenso a los infiernos” que no se da cuenta de la realidad de la vida de Riley ahora. Gracias al recuerdo del día en que perdieron un partido de hockey, en el que “papá y mamá, y el equipo”, fueron a consolar a Riley “gracias a Tristeza”, con lo que un recuerdo triste acabó tornándose en alegre (65’, n. 39).

Tristeza tiene la función esencial de la reflexión, de la actitud de escucha, de la paz y la serenidad¹⁹⁷. Lógicamente, el extremo es la depresión (los extremos del comienzo, en los que Tristeza no se sabe controlar), pero como cualquier emoción extrema es negativa.

Tristeza mantiene una personalidad propia del estado emocional que representa y parece sumida siempre en una gran depresión, con impulsos de querer hacer pero sabiendo que es mejor que no toque nada para que no pueda estropearlo. Pero no se podría concebir una vida plena sin la presencia de esta emoción en nuestro interior (...). Alegría y Tristeza mantienen funciones opuestas pero necesarias para que la pequeña de Minnesota pueda tener el equilibrio emocional que necesita.
 (Porto Pedrosa, 2016: 7)

¹⁹⁶ Hasta ahora hemos visto varios casos en que los personajes mienten, pensando que así se solucionaría alguna otra cosa. Otro caso lo hemos visto, por ejemplo, en *Bichos*, cuando Flik decide mentir, al descubrir que sus guerreros, en realidad no son más que bichos de circo. El problema es que, como aquí, la mentira acaba descubriéndose y rompe los lazos de amistad que pueda haber.

¹⁹⁷ Es en este sentido que en la central de su madre quien dirige la situación es Tristeza, no porque el hecho de ser madre le lleve a ser una persona apagada o triste: las buenas madres tienen esta actitud más serena que, contrariamente, los padres o los hombres, en general, más temperamentales y, por eso, la central del padre está dirigida por Ira (cfr. Porto Pedrosa, 2016: 8). Esta actitud serena es la misma que ya hemos comentado que vemos en Ellie, en *Up*.

Es decir, el gran descubrimiento de Alegría es el propio de quien madura: que a medida que uno se hace adulto, las emociones se complican; no todo es del mismo color, como vemos que ocurre a los nuevos recuerdos esenciales que forman las nuevas islas de la personalidad de Riley —muchísimo más complejas, también—, ni la “consola de control” es igual de pequeña y simple (cfr. Vico, 2015): también hay un espacio para lo que no saben aún que es, la pubertad. En este sentido, es muy buena la escena final, cuando Riley juega a hockey y todas las emociones tienen su papel: la alegría para jugar con las demás; el miedo, para no dejarse engañar por las acciones del equipo contrario; la ira, para entrar y jugar con fuerza; y el asco, para darse cuenta que también está siendo observada.

Una vez más, hemos visto en estas tres películas cómo el crecimiento en autoconocimiento de los personajes principales hace que puedan relacionarse mejor con los demás y, actuando como de verdad son, ser más amigos. La familia Increíble, conociéndose y actuando como superhéroes, acaban siendo una familia mucho más feliz y unida; Carl Fredricksen se da cuenta de que se estaba volviendo como Charles Muntz, malvado y solitario, y Russell le ayuda a valorar la vida pasada y la nueva aventura que le prestan las cosas ordinarias del día a día; Riley asume que no es la única que lo está pasando mal con el cambio de ciudad y que tiene que crecer, controlar las emociones, sin reprimirlas, y actuar con virtud.

6.4.4. Es necesaria

Hasta ahora, hemos hablado mucho de esta característica sin mencionarla directamente. En *Los Increíbles* hemos visto cómo la característica de cada uno es necesaria para salvarse a sí mismos de Síndrome y para salvar a la ciudad entera. El trabajo en equipo es fundamental para cualquier familia y en una de este tipo, que ha de enfrentarse a monstruos y máquinas totalmente *sobrehumanas*, con más razón. El equipo hemos visto que era muy importante en las películas estudiadas hasta ahora, pero no por simple pertenencia: los saltamontes en *Bichos* no sentían ningún tipo de aprecio por Hopper y, tan pronto como se

ven acorralados por las hormigas, no dudan en huir y dejar solo a su jefe (*Bichos*, 76', n. 28). Contrariamente, cuando Bob dice que quiere luchar solo, contra el robot de Síndrome, su mujer se lo impide. Pero él, en realidad, no quiere luchar solo, sino que teme por la vida de los suyos. Es la confesión que ya he mencionado antes (*Increíbles*, 89', n. 56):

— *Helen: Eres mi marido, y voy contigo: para lo bueno y para lo malo.*

— *Bob: Oye, tengo que hacerlo yo solo.*

— *Helen: Otra vez haciéndote el machote.*

— *Bob: ¡No!*

— *Helen: ¿Quieres hacer otra vez Mr. Increíble?*

— *Bob: ¡No!*

— *Helen: Entonces, ¿qué te ocurre?*

— *Bob: No soy lo bastante fuerte.*

— *Helen: ¿Y crees que hacerlo solo te va a hacer más fuerte?*

— *Bob: Sí... ¡No!*

— *Helen: ¿Así que esto es como una especie de entrenamiento?*

— *Bob: ¡No puedo volver a perderos... ahora no! Si ocurriera, no podría soportarlo...*

— *Helen: Si estamos juntos, no tienes por qué preocuparte.*

— *Bob: No sé qué va a pasar*

— *Helen: ¡Eh! Somos superhéroes: ¿qué nos va a pasar?*

Como decimos, a diferencia de lo que le ocurría a los “amigos” de Hopper, aquí sí hay una relación verdadera de amistad y amor: necesita a su esposa e hijos (y también a Frozono), pero no quiere ponerles en peligro. Esta necesidad contrasta, también, en la “no-necesidad” que dice al principio Mr. Increíble a Buddy-Incrediboy —“Trabajo solo, no necesito tu ayuda”—; o en la respuesta de Carl a Russell, cuando este le da ideas sobre cómo poder ayudarle; o en cómo Riley se cierra en sí misma, sin buscar la ayuda y el consuelo de sus padres, sin hablar con ellos (Alegría piensa que es la única solución al momento por el que pasa Riley). Por eso es tan importante el momento final de *Up*, en que Carl afirma de su casa, cuando la ve caerse: “Da igual. Es solo una casa”. Es lo que comentan Docter y Peterson (en *Up*, ca., 82', n. 37):

-
- *Docter: Cuando Carl dice “es solo una casa”, la película se ha terminado. Se ha cerrado el círculo. Sabe que Russell es lo importante, y no las cosas a las que se aferraba. Ellie sigue viva, pero él está avanzando.*
 - *Peterson: Le honra siguiendo adelante.*
 - *Docter: Sí. Y me gusta pensar... Si te fijas en las películas de Capra, probablemente habría terminado la película aquí. Y queríamos terminar viendo qué pasaba con los personajes. Quería que Carl dijera: “Buen chico, Clarence”.*
 - *Bob: Es como si ella lo trajera y se hiciera amiga de él. Ellie de pequeña lo hizo con Carl y ahora él hace lo mismo con Russell.*

En estos puntos, observamos la importancia que tiene el diálogo para poder asumir realidades, a veces, difíciles, la necesidad de hablar con el amigo, con el que te entienda, para que te escuche. Esta es una de las funciones más importantes que descubre Alegría de Tristeza: lo experimenta Bing-Bong, cuando Tristeza le escucha (*Revés*, 45', n. 26) y Riley, cuando explica a sus padres qué es lo que le ocurre, y oye de él que también añora Minnesota (66', n. 44). Contrariamente, la falta de diálogo, el ensimismamiento o la mentira, lo hemos visto, no funciona: no le funciona a Bob Parr, ni al Sr. Fredricksen, que pasa a tener una vida anodina y gris, y él a ser un cascarrabias¹⁹⁸.

Estos largometrajes enseñan a los más pequeños cómo afrontar las dificultades, el valor de sentirse querido por la familia o el hecho de contar con una mano amiga cuando nos sentimos tristes. Ejemplos ilustrativos de este tipo de situaciones serían las confesiones de Russel ante el Sr. Fredricksen, la amistad entre Rayo y Mate o el amigo invisible de la pequeña Riley llamado Bing Bong. (Porto Pedrosa, 2016: 6)

Finalmente, estrechamente relacionado con el capítulo que nos atañe, en estas tres películas observamos la importancia que tiene la familia ante los vaivenes de la vida diaria. En este sentido, en *Up*, es muy interesante el contraste de la vida feliz del matrimonio Fredricksen con la tristeza de un matrimonio separado, con un hijo —Russell— al que apenas dedican tiempo, ni prestan atención (*Up*, 44', n. 21). También vemos la importancia de la amistad familiar en *Los Increíbles*, en la secuencia en que Bob está feliz por su nuevo trabajo (38', n. 27), o en toda la película de *Del Revés*, como nos cuenta Porto Pedrosa (2016: 12):

¹⁹⁸ De hecho, si no fuera por Russell (que usó su GPS), posiblemente no habría llegado a Sudamérica y, de haber llegado, podría haber acabado en el primer precipicio en el que se encuentran.

Tanto el padre, como la madre y la hija se hallan en una situación complicada que deberán sobrellevar lo mejor posible: cambio de ciudad, de casa, de trabajo, de colegio, de rutinas... El apoyo familiar en esta película es esencial para el propio desarrollo emocional de la protagonista (...). Realmente la pequeña logrará encontrar su camino gracias al verdadero cariño y comprensión que le muestran sus padres.

6.4.5. Se da entre iguales (en virtud)

Como hemos visto que bien afirma Mira Bohórquez (2010: 71), la “igualdad (...) no tiene que verse en factores como la edad o el nivel social, sino (...) en la igualdad de intereses y en la coincidencia de perspectivas de vida”. En el caso actual, donde las relaciones de amistad son entre miembros de una familia, en algunos casos con edades muy dispares, hasta de dos generaciones de diferencia, se ve de modo más acentuado este modo de entender la igualdad entre amigos. ¿Un niño de 8 años puede ser amigo de un anciano de casi 80? En *Up* no solo comprobamos que sí es posible, sino que esta amistad acaba convirtiéndose, incluso, en familia.

Es un “proceso de igualación” que vemos imposible con los antagonistas de cada una de las películas, porque es incompatible con el egoísmo: como hemos dicho, es igualdad en virtud e igualar implica, también, compartir. De hecho, lo que observamos en los antagonistas de estas tres películas es que no pueden tener amigos porque, entre otras cosas, cuando alguien puede “igualar” su objetivo, se convierte en contrincante por lo que puede usurparle. Son egoístas, en definitiva.

El objetivo de Charles Muntz es llevarse a Kevin para demostrar que tenía razón; también el de Carl y Russell, pero no para demostrar nada, sino para liberarlo. Incrediboy, primero y Síndrome, después, tampoco puede fomentar un proyecto virtuoso común. Mr. Increíble, no lo acepta, porque no es realmente un superhéroe, pero él quiere serlo (*Incredibles*, 4^a, n. 2). Como no lo aceptan, rompe con cualquier tipo de posibilidad de “igualarse” con los superhéroes: quiere ser EL superhéroe, haciendo desaparecer a todos los demás. Tampoco el jefe de Bob, en *Insucare*, puede tener amigos porque considera a todos sus subordinados como inferiores a él, los desprecia y nunca considera la posibilidad de “igualación”.

Por otro lado, parte de lo que implica esta igualdad es “compartir” el nombre. Russell, al poner un nombre al pájaro —aunque después descubre que se equivoca de sexo—, lo que está haciendo es, también, ponerlo “a su altura”, igualarlo como amigo. Carl, al principio no lo acepta, pero empieza a apreciarlo cuando su objetivo también es salvarlo de las manos de Muntz y llevarlo con sus crías.

De este modo, a lo largo de toda la “forja heroica”, los protagonistas se van haciendo amigos, en la medida que van teniendo un objetivo común, que llega a su culmen en la “prueba suprema y superación” de la “forja heroica”, porque es donde el acto [heroico] de generosidad hacia el otro es máximo.

Así, en *Los Increíbles*, la amistad entre los Parr / Increíble se manifiesta en su mejor momento, cuando los cuatro luchan juntos, no solo como superhéroes que son, sino también como familia, de modo que su amistad se manifiesta precisamente en esta unidad familiar. El objetivo de todos ellos es, primero de todo, la familia. A Bob, al principio, le ocurre algo parecido a lo que le sucedía a Woody en *Toy Story*, donde confundía el ser un juguete-de-Andy con ser el líder: lo importante era ser ese juguete de Andy, y todo lo demás era un añadido “circunstancial”. Del mismo modo, Bob Parr, al comienzo de la historia, está triste porque no puede vivir sus días de gloria, mientras que no se da cuenta que “su gloria” está en su familia: ese es su objetivo común; en línea a lo que citábamos al principio de Aristóteles:

Los hijos parecen ser un lazo entre ellos, y por ello se separan más fácilmente los que no los tienen: los hijos son, en efecto, un bien común a ambos, y lo que es común mantiene la unión (1162a, 34-35).

Como sabemos, también Carl Fredricksen confundía “su gloria” en lo que había vivido en el pasado. Con Ellie se entendía muy bien: tenían un objetivo común que, en realidad, estaba más allá de las Cataratas Paraíso. Eran ellos mismos, su familia. Pero, a la muerte de la esposa, él iba a convertirse en otro Charles Muntz: un hombre con un objetivo solo para él, no compartido. Pero el encuentro con Russell le hace cambiar. Empiezan siendo como el día y la noche; pero, como el día y la noche, acaban encontrándose. Incluso Carl cambia físicamente: se mueve como un joven de 20-30 años, se desprende por completo de lo que es “solo una casa”, y encuentra su “aventura” en el lugar preferido del niño: un bordillo de la acera, comiendo helados y contando coches azules o rojos.

Y en *Del Revés*, son Alegría y Tristeza las que “se igualan” (y también con las demás emociones). El momento clave, la “prueba suprema y resurrección”, cuando Alegría cede el mando a Tristeza y ésta, a su vez, le acaba haciendo un hueco. En el fondo, pues, es el momento en que Riley “se iguala” a sus padres: les explica su problema y él le reconoce que también echa mucho de menos Minnesota¹⁹⁹.

6.4.6. Implica reciprocidad

Es lógico que en las películas de superhéroes haya cierta correspondencia agradecida por lo que hacen los que salvan a miles de personas. Esto también se aprecia en *Los Increíbles*: tanto al principio, como al final de la película —son aplaudidos—, los beneficiados agradecen los actos heroicos de Bob y su familia. Por eso choca tanto cuando la sociedad decide hacer una campaña en contra de ellos porque les salvan: se prima un planteamiento muy egoísta, al bien de la vida. Y, a pesar de que el gobierno, en agradecimiento a sus actos pasados, les facilita la integración en el anonimato, en el fondo les condena —como vemos a lo largo de la película— a no ser ellos mismos. Prefiere no enfrentarse al “gran pueblo” (lo más fácil), a tener poner un poco de sentido común a la situación²⁰⁰.

En contraste a este egoísmo, Bob ama a su familia y, en correspondencia justa, no quiere, por ejemplo, contar la verdad sobre su situación laboral, para no hacerles pasar por un nuevo cambio, por todo lo que le pide el anonimato (*Increíbles*, 27', n. 20). Igualmente, Violeta y Dash, aun siendo más o menos niños, son conscientes de que deben mucho a sus padres, por eso les preocupa —sobre todo a Violeta, que es quien entiende realmente qué puede estar pasando— que peligre el matrimonio de sus padres.

¹⁹⁹ A modo de anécdota y de forma, digamos, totalmente “extradiagética”, *Inside Out* está dedicada “a nuestros hijos: por favor, no crezcáis nunca”: es como una necesidad de plasmar en palabras el deseo que tiene cualquier padre de que sus hijos —cada uno de ellos— sea siempre “igual” que ellos, de modo que se mantenga siempre esta amistad. La realidad es que los niños crecen. Eso no impide, no obstante, que, pasada la época de la adolescencia, con la madurez, uno vaya “igualándose” cada vez más a sus padres. Lo normal es ser “complejos”, con recuerdos “multicolor”. Como la Riley del final de *Inside Out*.

²⁰⁰ Como en *Cars*, este momento de la historia es una clara crítica a la sociedad individualista actual, que choca con el altruismo propio de los superhéroes. En ella, a menudo se prima lo que digan de uno, a los propios principios.

Este darse a los demás, en correspondencia por lo que se recibe, es propio de las familias buenas, y es lo que también vemos en *Del Revés*. La madre de Riley pide a su hija que, entre las dos, tienen que hacer el esfuerzo de hacer la vida agradable al padre, porque el trabajo está siendo muy duro. A la vez, le agradece su sonrisa constante. De hecho, cuando desaparece esta sonrisa, las relaciones se tensan.

En este sentido, es interesante ver, también, cómo el cambio de Fredricksen viene dado por el sentido de correspondencia y de fidelidad que tiene con su mujer: ese “juramento con el corazón”. Primero por todo lo que se dan el uno al otro durante sus años de casados y, después, cuando entiende que lo que le pide su mujer es que siga su nueva aventura y que, por tanto, ayude a Russell. Es más, al final, es él quien se sabe deudor de todo lo que el niño le ha dado (84’, n. 39):

Russell, por ayudar a los ancianos y por cumplir y superar ampliamente tu deber, me complace otorgarte el mayor honor que puedo concederte: la insignia de Ellie²⁰¹.

Por otro lado, en el plano de amistad “no familiar”, también vemos que esta característica es propia de la amistad en cómo los amigos buscan igualmente corresponder. Así, el último deseo de Bing-Bong que pide a Alegría, es que lleve a Riley a la luna, que es lo que querían hacer cuando jugaban juntos (67’, n. 39) o, también en *Del Revés*, Alegría está pendiente solo de devolver la felicidad a la niña, aunque después descubre que no lo hacía del modo correcto (n. 38; nn. 41-43). Igualmente, en cierto modo los perros de *Up* devuelven el favor que les hace Carl de ser su nuevo amo, siéndole perros fieles y, en *Los Increíbles*, Lucio responde a la amistad con Bob y su familia, ayudándoles a luchar contra el robot de Síndrome (90’, n. 56).

6.4.7. Se cultiva con el tiempo y la convivencia

Si algo hay más propio de una buena familia es tiempo de estar juntos y convivencia. Y, como no podía ser de otro modo, en las tres películas que ahora estamos analizando comprobamos —y hemos ya mencionado de distintos modos— que, efectivamente, la

²⁰¹ Al terminar la película de *Up*, en los títulos de crédito, vemos cómo Carl Fredricksen hace las veces de padre de Russell, de modo que corresponde a su amistad y, también, al amor de Ellie.

amistad y, por tanto, la unidad en la familia, se cultiva con el tiempo y la convivencia. Veamos cómo se refleja en estas tres películas:

- Lucio y Bob son amigos de toda la vida y todas las semanas salen juntos, teóricamente a los bolos (19', n. 14). Igualmente, pero en negativo, Riley tiene una amiga que ha dejado a Minnesota, con la que habla por el chat, pero la distancia genera desconfianza y que esa amistad se rompa (y, con ella, la isla de la personalidad de la amistad) (34', nn. 20-21).
- El tiempo que pasan juntos Dash y Violeta les sirve para superar diferencias se defiendan de los soldados de Síndrome y que, por ejemplo, Dash luche cara a cara con uno de ellos al grito de “no toques a mi hermana” (81', n. 47).
- El amor entre marido y mujer durante años implica el cuidado de los detalles, que solo se descubren con la convivencia diaria. Los detalles que se tienen Carl y Ellie durante su vida se ven en la secuencia “Vida de casados” (6', n. 5), y los de Bob y Helen, sobre todo durante la secuencia del nuevo trabajo de él (38', n. 26).
- Es precisamente el tiempo y la convivencia lo que hace que Carl y Russell acaben siendo grandes amigos y lo mismo les sucede a Alegría y Tristeza.
- “Vosotros sois mi mayor aventura, y casi me la pierdo”, reconoce Bob, cuando están los cuatros presos en la “unidad de contención”: una aventura que tiene lugar a lo largo de toda una vida (85', n. 51). También Carl Fredricksen se da cuenta de que su vida con Ellie ha sido una “aventura” y es ella la que le anima: “Ahora ve y empieza una nueva” (69', n. 31).
- Finalmente, el tiempo (sumado a la paciencia, a veces) dedicado al otro para escucharle, también hace crecer la amistad: es lo que hace Carl, más de una vez, que escucha con paciencia a Russell, incluso cuando explícitamente le ha dicho que no quiere oírle (43', n. 21).

D.

Conclusiones

El buen cine, cuando es arte cinematográfico, trasciende lo más inmediato, hasta subir a las cotas más altas de humanidad. Más allá del concepto “clásico” con el que Disney designa a sus filmes basados en *fairy tales*, está el cine que realmente es clásico: el que perdura en el tiempo o, lo que es lo mismo —al decir de Aristóteles—, la obra realmente poética: catártica. Catártica porque el espectador se ve interpelado por lo que ve en ella, porque es representación de la vida; porque, en definitiva, *se comprende* en el texto.

Al principio de este trabajo de investigación planteábamos dos objetivos generales: **analizar el concepto aristotélico de amistad y mostrar su vigencia en la narrativa del cine contemporáneo, en concreto en las películas de Pixar.**

El análisis detenido de los textos del estagirita, y su contrastación con los intérpretes actuales de su pensamiento, nos ha permitido alcanzar el primer objetivo: destilar un concepto y unas características de la amistad que son pacíficamente aceptadas por la doctrina contemporánea y que, a su vez, recogen lo esencial de su pensamiento. El segundo objetivo —la vigencia de ese pensamiento en el cine contemporáneo— ha sido validado en el análisis que hemos llevado a cabo en el campo de estudio: las películas de Pixar. Y esto no solo porque, efectivamente, está muy presente en las películas de esta productora, sino porque ese modo de entender la amistad se ha encarnado en el modo de trabajar de esa empresa, y en el modo como se conciben las relaciones entre directivos y trabajadores.

De hecho, tras comparar el concepto de amistad de Aristóteles con la idea de amistad que han reflejado los autores de Pixar, se comprueba que las películas de Pixar son plenamente catárticas —los números y, sobre todo, las generalmente buenas críticas lo avalan— y, por lo tanto, podemos llegar a considerarlas obras clásicas.

A partir de aquí, nos planteábamos cuatro objetivos específicos que desarrollaban y concretaban esos dos grandes objetivos:

1. En primer lugar, buscábamos identificar las características esenciales de la amistad en Aristóteles, a partir del estudio de la *Ética a Nicómaco* y de lo que muchos pensadores contemporáneos han dicho sobre este concepto. Hemos identificado seis características.
2. Por otro lado, para fundamentar mejor estas características, nos hemos basado, también, en la visión de pensadores contemporáneos que, aunque ninguno de

los autores estudiados ha hecho de modo tan “sistemático”, sí hablan de estas características.

3. Hemos podido aplicar cada una de estas características a las distintas producciones de la compañía. Las agrupaciones nos han servido para mostrar que, efectivamente, como dice el estagirita, las amistades son distintas según el tipo de relación.
4. Finalmente, el cuarto objetivo era comprobar el protagonismo de la amistad y ver en qué medida podemos decir que es una clave de análisis en las películas de Pixar. Otra vez pensamos que huelga decir que, sin lugar a dudas, es una clave de análisis muy interesante, incluso relacionado, como veremos más abajo, con otros muchos temas profundos que, como decíamos, son plenamente catárticos.

Llegados a la meta que queríamos alcanzar con el presente estudio es el momento de retomar la hipótesis que nos planteábamos: ¿podemos decir que Pixar se inspira en una idea de amistad que enlaza con el pensamiento clásico y que la amistad está presente en las historias hemos trabajado, cosa que enlaza con el cuarto objetivo específico? Sí. Veamos por qué.

Por el modo de trabajo de Pixar, cuando se elaboran las historias y los personajes a largo plazo, independientemente de si detrás hay un bagaje cultural de los filósofos clásicos, se puede llegar a las mismas conclusiones a las que llegaron éstos, y el resultado son historias con personajes profundos, en un sentido antropológico, y con una fuerte carga de espiritualidad, propia de la persona. Lo hemos visto desde *Toy Story* hasta *Up*, pasando por cada una de las películas estudiadas.

En esta línea, y engarzándolo con lo que hemos dicho en el cuarto objetivo específico alcanzado, los temas profundos de las películas de la compañía del flexo son abundantes, y todos ellos están plenamente relacionados con la amistad (para solucionar problemas, cuando los haya, o para acrecentar la virtud, cuando lo sea). Y es que, si el fin del hombre, como asegura Aristóteles, es la felicidad y ésta se alcanza a través de las virtudes, todas las historias aquí estudiadas reflejan los valores y contravalores de la sociedad actual y muestran los desafíos éticos que su aceptación conlleva. Estos son alguno de los temas tratados en ellas:

-
- Importancia de la unidad familiar para afrontar los retos que presenta la vida: *Los Increíbles*, *Ratatouille*, *Buscando a Nemo*, *Buscando a Dory*, *Up*, *Del Revés* (y también *Brave* y *El Viaje de Arlo*).
 - La relevancia del trabajo bien hecho, sabiendo que vivimos en sociedad, debe tener en cuenta que las relaciones personales (colegas, amigos y familia) son tanto o más importantes que el propio trabajo, motivo por el cual hay que ponerlas en primer lugar: *Bichos*, *Monstruos S.A.*, *Monstruos University*, *Ratatouille*, *Los Increíbles*.
 - La búsqueda del triunfo por el triunfo lleva, en realidad, al fracaso personal; solo la generosidad llena a la persona: *Cars*, *Monstruos University*.
 - Ecologismo y contaminación ambiental: *Monstruos S.A.*, *Up* (y *WALL·E*).
 - Lucha por supuestos derechos individualistas, frente a la generosidad en el servicio a los demás: *Los Increíbles*.
 - La codicia del poder acaba corroyendo a la persona que lo ostenta: *Bichos*, *Monstruos S.A.*, *Los Increíbles*, *Toy Story 3*.
 - El liderazgo real no consiste en mandar, sino en arrastrar hacia el bien, contando con la voluntad de los que obedecen. El buen líder sabe sacar lo mejor de cada una de las personas que están a su cargo: la saga completa de *Toy Story*.
 - Deshumanización de la ciudad y la modernidad: *Bichos*, *Cars*, *Los Increíbles*, *Up*, *Monstruos S.A.*

El descubrimiento de la auténtica amistad es una de las claves propuestas por Pixar para superar estos escollos de la sociedad actual. De sus películas pueden extraerse estas dos ideas madre:

- La amistad implica una cierta bondad moral. Eso se muestra en el contraste entre el protagonista y el antagonista; por ejemplo: el jefe antipático y egoísta de *Los Increíbles*, *Ratatouille* o *Monstruos S.A.*, contrasta con el modo de dirigir la empresa por parte de Sulley, al final de la de la factoría de los monstruos, o de Linguini, con Colette, en la de la rata cocinera; o también la colonia de Isla Hormiga, frente a la dirección de la comunidad de saltamontes, al mando de Hooper.
- La amistad es siempre el mejor modo de vivir, aunque no tenga por qué ser el camino más placentero.

La fuerza que presenta la virtud de la amistad es la clave, según lo que vemos en las películas de Pixar, para mejorar la sociedad: el cambio que una auténtica amistad ejerce en los demás es muy notable en cada una de ellas. El darse a los demás se muestra de tal eficacia que el personaje que la descubre o redescubre “sufre” una auténtica transformación en su personalidad: el claro ejemplo es Rayo McQueen.

Esta transformación acontece, sobre todo, gracias a una amistad “rara”, en el sentido de inesperada. En cada una de las películas estudiadas, el protagonista se hace amigo de alguien que está en las antípodas de su modo de ser, pero es precisamente esta diferencia lo que desencadena la fuerza transformadora:

- Woody y Buzz: el vaquero y el astronauta, lo viejo y lo nuevo (o moderno).
- Flik y princesa Atta (y el resto de la colonia): lo desordenado, caótico y “revolucionario”, frente a lo ordenado y perfeccionista y “tradicionalista” propio de las hormigas.
- Sulley y Mike: el monstruo que de verdad asusta y el que más que asustar, provoca hilaridad, risa.
- Marlin y Dory: el cálculo, frente la improvisación; la impaciencia, frente la paciencia; la preocupación, frente a la despreocupación.
- Dory y Hank: la generosidad desinteresada y el frío egoísmo.
- Bob y Helen y los niños: el padre individualista que añora el pasado y cree que solo él es el perjudicado, y la madre que sabe que ese pasado existió (aunque intenta olvidarlo), pero que ahora tiene un presente que implica darse generosamente a su familia.
- Rayo McQueen y Mate: un coche de carreras que odia el metal oxidado y solo piensa en triunfar, y una grúa oxidada, con un gran corazón.
- Rémy y Linguini: una rata que en vez de robar comida es muy buena en la cocina, y un chico inexperto que hereda uno de los mejores restaurantes de París y no tiene ni idea de cocinar.
- Sr. Fredricksen y Russell: un anciano de 78 años, gruñón y amargado por la muerte de su esposa, y un niño de 8 años, alegre y optimista que dice ser un *boyscout*, pero ni siquiera ha tocado nunca un perro.
- Alegría y Tristeza (las dos emociones contrapuestas protagonistas de *Del revés*): el optimismo, frente al pesimismo.

Esa convivencia de personajes opuestos viene a ser una encarnación de la dualidad Sancho Panza y Quijote. Los “amigos” que vemos en Pixar se ven irremediabilmente unidos en un viaje que transforma sus vidas: Woody y Buzz, Flik y Atta, Sulley y Mike, Marlin y Dory, Bob Parr y el resto de su familia, Rayo McQueen y Mate, Rémy y Linguini, Sr. Fredricksen y Russell, Alegría y Tristeza.

Lo decisivo es que todas estas parejas de protagonistas acaban haciéndose grandes amigos, a pesar de las diferencias patentes que existen entre ellas. Y esta amistad les hace ser mejores “personas”. Lo que vemos en la filmografía de Pixar es que las virtudes, en el trato con los demás, se hacen aún mayores. Algunos de los aspectos de la amistad en las películas analizadas se pueden resumir en los siguientes puntos:

- Valor del trabajo en equipo frente al individualismo (filosofía propia, como hemos visto, de la empresa, donde todos los empleados pueden opinar sobre cualquiera de las películas en producción).
- Una de las virtudes muy necesarias para la buena amistad es la sinceridad, que empieza por uno mismo: lo peor es el autoengaño. Cuando hay mentira de por medio, la amistad corre el peligro de romperse. Lo vemos en la falta de sinceridad de Flik manteniendo el embuste de los “guerreros”, cuando ha descubierto que, en realidad, son bichos de circo; la nueva felicidad de Bob que esconde la realidad de lo que ocurre a su mujer; o la mentira de Mike hacia Sulley, porque quiere deshacerse de Boo, sea como sea.
- Se da un gran valor a lo nuevo, frente a una mentalidad excesivamente conservadora, cuando implica de verdad progreso: *Bichos*, *Ratatouille*, *Los Increíbles*.
- Valor primordial del optimismo para ser buenos amigos.
- Importancia de la humildad que conlleva el saber dar gracias y el pedir perdón en las relaciones: Woody y Buzz; Atta y Flik; Mike y Sulley; Linguini y Rémy; Rayo McQueen y Sally (y el resto de habitantes de Radiador Springs) y sus ayudantes en las carreras; Alegría y Tristeza; Carl Fredricksen y Russell. Todos ellos tienen que hacer algún acto de humildad y, en algún momento de la historia, tienen que dar las gracias y pedir perdón.

Finalmente, hay otro aspecto que no podemos obviar. La amistad solo puede basarse en la libertad, por eso en todas y cada una de las películas, la segunda característica de la amistad según Aristóteles —el amor a uno mismo— resulta de capital importancia (no sin

motivo es de las que más páginas ocupa este estudio). El arco de transformación de todos los personajes principales que hemos visto se basa en su autoconocimiento. A saber:

- El gran arco de transformación de Woody a lo largo de toda la saga de *Toy Story* le da la capacidad de ser un auténtico líder que lleva a sus amigos de su niño Andy, a la nueva propietaria, Bonnie, mostrando el valor preeminente de la fidelidad. Y Buzz, sobre todo en la primera parte, aprende y acepta que en realidad es sólo un juguete, lo cual es mucho mejor que ser un guardián galáctico, porque pertenecer a un niño concreto es mejor que vivir una falsa y anónima heroicidad.
- Flik acaba siendo el salvador de la colonia de Isla Hormiga porque aprende a mostrarse como quien es, y que realmente su capacidad inventiva vale para mucho, a pesar de sus limitaciones.
- Mike (el monstruo) descubre que no da miedo a los niños, pero es capaz de muchas otras cosas, como liderar un equipo de asustadores y hacer reír a todos los niños de la ciudad; y Sulley aprende que hay algo más allá de ser un monstruo, procedente de una familia de grandes asustadores.
- Marlin aprende a ser un padre atento que, al mismo tiempo, respeta la libertad de su hijo; aprende a quererle mucho, sin necesidad de ser sobreprotector. A la vez, Dory aprovecha, cada vez más, su discapacidad para ser muy generosa hacia los demás.
- La felicidad de una familia de superhéroes pasa por aceptarse a sí mismos como lo que son, aunque, por un momento circunstancial, tengan que esconderse. Una cosa es ocultar el pasado, y otra renegar (mentir) de él.
- Rayo McQueen, conviviendo con los tranquilos habitantes de Radiador Springs descubre no solo el valor de la amistad, sino también que él no es nadie sino es en compañía de los demás.
- Rémy sabe que es un gran cocinero, pero tiene que ser audaz ante el hecho de que las ratas no son aceptadas entre los humanos, y menos en una cocina. Para ello, tiene que aceptar que no será nadie sin Linguini; y éste, a su vez, sin Rémy.
- Carl Fredricksen piensa que el único objetivo de su vida, y el que quiere para él su esposa Ellie, es llegar a las Cataratas Paraíso y plantar ahí su casa. El joven Russell le hace ver que ese no es el objetivo, sino el seguir viviendo su vida como lo que realmente es: una aventura ordinaria.

-
- Riley ha dejado de ser una niña y, entre otras cosas, esto implica que ya no todo es blanco o negro, sino que hay matices: es lo que descubre el personaje Alegría, viendo su comportamiento; a la vez, ésta se dará cuenta, de que Tristeza, el otro personaje protagonista, también tiene un papel fundamental en la vida de Riley.

En este sentido, el aspecto más esencial de la amistad en Pixar no es tanto el *quid pro quo* propio de las personas que se quieren, sino que es la amistad lo que hace descubrirme en el otro. Es decir, lo que me diferencia de los demás es, en gran medida, cómo me ve —me aprecia, me valora— mi amigo. Por ello:

- ser un juguete es algo importante porque eres un juguete de alguien, mientras que ser un juguete de museo te hace perder la esencia de ti mismo; por eso, es tan comprensible la alegría de Jessie y Perdigón al ver el nombre de Andy en la suela del zapato y en la pezuña, y que lo que diferencia a Buzz de otro Buzz espacial es precisamente este nombre escrito en su zapato.
- Sulley descubre quién es realmente cuando *se ve reflejado* en la cara de terror de aquella a la que quiere, Boo, cuando le asusta.
- o, también, Dug, el perro de *Up* es felicísimo de oír que Fredricksen le dice que es su amo.

En cierto modo, es lo que ocurre a todas las parejas de amistades que hemos visto más arriba. Es más, en las historias de Pixar es esencial dar nombre o recibirlo para ser amigos de verdad: Sulley da nombre a Boo.; Russell da nombre a Kevin; Linguini da nombre a Rémy, “mini-chef”, o Mate se presenta a sí mismo como Mate, contracción de Tomate, su nombre real.

Repitamos, pues la hipótesis: ¿podemos, por tanto, realmente decir que Pixar se inspira en una idea de amistad que enlaza con el pensamiento clásico? Es lo que planteábamos en la hipótesis de esta investigación y creemos que la respuesta es totalmente afirmativa: la amistad es una auténtica clave de análisis cinematográfico en el caso de las películas de Pixar, y una virtud que posee una eficacia plenamente catártica.

E.
Anexos

E.1. Enumeración de escenas de las películas estudiadas

A continuación, se detalla la estructura de las películas de Pixar estudiadas, siguiendo el orden usado hasta ahora, es decir cronológicamente, según hayan aparecido y cronológicamente, según la historia, cuando se trata de segundas partes o, en el caso de *Monsters University*, una precuela.

Como ya se ha comentado, al final de la mayor parte de las escenas, se ha añadido, en negrita, las virtudes (o vicios) que entran en juego en los actos realizados en la escena en cuestión. Estas virtudes son las que, después, se han trasladado a los cuadros de virtudes de cada uno de los grupos de películas.

TOYSTORY

Primer acto

1. Habitación de Andy. Andy juega con sus muñecos: Sr. Patata es un atracador camuflado y quiere llevarse el dinero de un banco. Llega el sheriff Woody y los salva y encierra al Sr. Patata en la cárcel.
2. Habitación / casa de Andy. Andy pasea por la casa a su juguete preferido: el sheriff Woody. Woody se entera de que han adelantado la fiesta de cumpleaños de Andy porque en unos días se mudan de casa (esto ya lo sabían los juguetes). **Alegría / optimismo. Fidelidad.**
3. Habitación de Andy. Woody convoca una reunión en la que se recuerdan tres cosas: dos esperadas y una nueva: la fiesta de Andy se celebra hoy. Quiere tranquilizar a los demás: nadie va a ser sustituido. Se le ve simpático con los demás juguetes. **Prudencia. Confianza. Desconfianza. Sinceridad. Optimismo. Humildad.**
4. Habitación de Andy / escalera casa. Llegan los amigos de Andy, cargados de regalos. Woody convoca a los soldados para que controlen qué regalos van llegando. Todo parece que va bien, hasta el último regalo... no consiguen saber qué es. Alerta: los niños suben al cuarto. **Prudencia. Paciencia. Impaciencia. Obediencia. Fidelidad. Pesimismo. Desconfianza. Confianza.**
5. Habitación de Andy. Los niños entran al cuarto de Andy como si fueran un torbellino. Todos los juguetes están en sus puestos: Woody encima de la cama, donde le

toca como favorito. Andy va directo ahí, aparta a Woody, dejándolo caer, y en su lugar deja otra cosa. Se van. **Alegría.**

6. Habitación de Andy. Los juguetes salen de sus ‘escondrijos’. ¿Quién está en el lugar de Woody? ¿Ha sido sustituido? Woody busca hacer las presentaciones. Los demás ven en Buzz, el nuevo juguete, un juguete más moderno que Woody que... ¡puede volar! **Prudencia. Optimismo. Egoísmo / envidia. Solidaridad. Gratitude. Fidelidad.**
7. Habitación de Andy. Andy juega con Buzz Lightyear siendo “el bueno”; el “enemigo” ahora es Woody. Ha sido sustituido. **Alegría. Soberbia. Envidia.**
8. Habitación de Andy. Woody y Buzz se enfrentan por primera vez (discuten y está a punto de pegarse) porque Woody no soporta que le “robe” a Andy, ni toda su “palarería espacial”. Fuera se oye a Sid: hace explotar un soldado. **Envidia. Soberbia. Humildad. Odio. Solidaridad.**
9. Habitación de Andy. Andy y su madre se irán a comer al “Pizza Planet”. La madre le dice que sólo puede llevarse un juguete. Woody quiere evitar no ser el elegido y, por tanto, liberarse de Buzz. Pero el plan no le sale como quería y Buzz cae por la ventana; los juguetes son conscientes de qué ha ocurrido y Woody es odiado. Andy sube al cuarto, no encuentra a Buzz y coge a Woody. Buzz consigue agarrarse al coche antes de que se alejen. **Envidia. Odio. Soberbia. Insinceridad. Solidaridad. Fidelidad. Desconfianza. Alegría.**

Segundo acto

10. Habitación de Andy / calle. Los juguetes de Andy intentan ayudar a Buzz construyendo una “cuerda” con los “monkeys” de plástico... pero no llegan. **Solidaridad. Desconfianza.**
11. Gasolinera. Woody y Buzz se encuentran. Pelean, mientras... el coche de Andy se va. Woody y Buzz se han quedado solos. Discuten. Woody intenta convencer a Buzz de que solo es un juguete, pero no entra en razón. Entonces, Woody se da cuenta que el único modo de que le siga es usando su jerga espacial. Consiguen subirse a un coche del “Pizza Planet”, que les llevará directos a donde están Andy y su madre. **Egoísmo. Soberbia. Insinceridad.**

12. Pizza Planet. Buzz busca una nave. Woody busca a Andy. Buzz se mete en una “nave – gancho” y Woody le sigue: no puede volver con Andy sin él. Sid está por ahí, también, pegando mamporros a una máquina porque no habrá conseguido lo que querría. Sid usa la “nave – gancho” y coge a Buzz... y Woody se coge de él, para ir los dos. **Confianza. Egoísmo. Generosidad. Odio. Prudencia. Valentía.**
13. Casa de Sid / habitación. Sid lleva en la mochila a Woody, Buzz y uno de los alienígenas de la “nave – gancho”. Sid es malvado con los juguetes y con su hermana. El alienígena acaba en las garras y en las fauces de Scud, el perro. **Odio. Injusticia. Insinceridad.**
14. Habitación de Sid. Woody y Buzz se quedan ahí encerrados y se dan cuenta de que no están solos: les acompañan unos cuantos “juguetes – mutante”... ¿son caníbales? **Egoísmo. Solidaridad.**
15. Calle – casa de Andy. Los juguetes siguen con la “operación rescate” de Buzz. Llega Andy y su madre. Andy no encuentra a Woody en el coche. Bo-Peep y Slinky echan de menos a Woody. **Desconfianza. Amor. Fidelidad. Solidaridad.**
16. Habitación / casa Sid. Sid tortura a Woody. Sid se deja la puerta abierta y Woody y Buzz intentan escapar... Los juguetes-mutante se lo intentan impedir (no hablan), pero ellos consiguen evitarlos; pero Scud, el perro, no se lo pone fácil. Los dos se separan para ahuyentarlo. **Egoísmo. Generosidad. Valentía.**
17. Casa Sid (mid point). Buzz ha entrado en una habitación donde hay alguien viendo la tele. En ese momento se está emitiendo un anuncio del juguete “buzz lightyear”. Buzz lo ve: se da cuenta de que realmente es un juguete. No se lo acaba de creer y decide lanzarse por la escalera, para volar... pero no vuela. Se cae y se rompe un brazo. Se lo encuentra Hannah, la hermana de Sid.
18. Casa de Sid. Hannah está jugando con sus muñecas y... con Buzz. Woody encuentra a Buzz totalmente desesperado: “¡años de prácticas en la academia, perdidos!”. No puede aceptar –no entiende– lo que le está ocurriendo. **Obediencia. Soberbia. Generosidad.**
19. Habitación de Sid. Desde ahí a la habitación de Andy, donde están los demás juguetes, Woody los quiere convencer de que les ayuden a salir de ahí. Para ello, tiene

que demostrar que está con él también Buzz. Por equivocación, les enseña... sólo el brazo roto de Buzz, y sus amigos ya no lo pueden aceptar. Ni tan siquiera Slinky. Están completamente solos. **Desconfianza. Fidelidad. Amor.**

Tercer acto

20. Habitación de Sid. Los “juguetes – mutante” arreglan a Buzz: no son caníbales, como pensaban. Pero se da cuenta tarde: entra Sid en la habitación con un nuevo “juguete”: un cohete con el que explotar a alguien. No encuentra a Woody, pero sí a Buzz: se lo pega en la espalda. La lluvia retrasa el “lanzamiento”. **Solidaridad. Odio.**
21. Habitación de Andy. Todo está listo para el traslado, al día siguiente. Andy echa mucho de menos a Woody, y también a Buzz. **Amor. Impaciencia.**
22. Habitación de Sid. Fuera, llueve. Dentro: Woody y Buzz están despiertos y hablan entre ellos. De lo que significa ser un juguete de Andy: su juguete. Buzz se da cuenta; lo entiende. Decide “despertarse” e ir, con Woody, con todos los demás. **Humildad. Soberbia. Generosidad. Confianza.**
23. Habitación de Sid. Llega el camión de la mudanza. Buzz está intentado sacar a Woody de la caja. Suena el despertador y Sid se despierta, dispuesto a explotar a Buzz. Woody sólo tiene una solución: los “juguetes – mutante”. Decide trazar un plan, “rompiendo algunas reglas”. **Prudencia. Generosidad. Odio. Humildad. Solidaridad.**
24. Casa de Sid int. / ext. El plan sale muy bien. Se saltan reglas y consiguen aterrar a Sid. Buzz está a salvo, pero ahora tienen que volver con Andy y los demás. **Solidaridad. Odio. Gratitud. Valentía.**
25. Calles. El coche y el camión de mudanzas se van. Buzz y Woody corren tras ellos, pero tiene que sortear otros dos problemas: Scud y la desconfianza total de los juguetes de Andy (especialmente del Sr. Patata, principal instigador de esta desconfianza). Woody va a ser comido por el perro, pero Buzz lo salva. Woody consigue el coche teledirigido. Todo lo hacen en equipo, mientras los demás juguetes quieren deshacerse de Woody, hasta que se dan cuenta de que no les ha engañado. **Solidaridad. Desconfianza. Odio. Generosidad. Valentía.**

26. Calle. Finalmente, a Woody y a Buzz no les queda más remedio que usar el cohete. Vuelan. ¿Explotan? No: Buzz “cae con estilo”... justo dentro del coche, al lado de Andy. **Fidelidad. Generosidad. Valentía.**
27. Nueva casa de Andy. Navidad: nuevos regalos. Se repite la situación del comienzo: nuevos regalos, inspección con los soldados. Llega una Sra. Patata. Woody y Buzz están encima de la cama. El último regalo es... ¡un perro! **Amor. Solidaridad.**

TOYSTORY 2

Primer acto

1. Espacio galáctico (cuadrante gamma). Buzz como guardián espacial en contra del malvado Zurg. Vuela a gran velocidad por el espacio. Se enfrenta a un ejército de robots y, finalmente a Zurg, pero... el malvado emperador acaba con él.
2. Habitación de Andy. Se trata de Rex, que está jugando al juego de ordenador sobre Buzz. Ha perdido la partida porque, con sus brazos, no llega a dos botones a la vez. Buzz se pasa por ahí y le anima, diciéndole que es mejor Buzz que él mismo. **Alegría. Generosidad.**
3. Habitación de Andy. Woody está buscando algo en un cajón. Tiene que prepararse y encontrar su sombrero, ya que se va a ir con Andy al campamento. Todos le ayudan a buscarlo. Buzz se muestra especialmente colaborativo. Lo encuentra Slink. **Solidaridad. Generosidad. Prudencia.**
4. Habitación de Andy. Baxter, el perro de Andy entra en la habitación y empieza a buscar a Woody. Parece que se lo va a comer, pero... no: es un gran amigo de Woody... cuando todos pensábamos que era un enemigo (por el final de la primera parte).
5. Habitación de Andy. Andy está punto de marcha, pero le quedan cinco minutos, que los aprovecha para jugar con sus juguetes. Otra vez, Woody es el héroe y Buzz le ayuda. Mientras juega, a Woody se le rompe un brazo, que se le queda colgando, por lo que Andy decide no llevárselo. “Los juguetes no duran eternamente”, le dice su madre. Woody es “desterrado”. **[Punto central]. Humildad.**
6. Habitación de Andy / sueño. Woody ve llegar a Andy: ha vuelto antes... Éste coge al vaquero y comienza a jugar con él. De repente se acuerda del brazo roto... y dice que no va a jugar más con él y lo tira en un contenedor de basuras. Todo es un sueño.
7. Habitación de Andy. Woody se encuentra con que, detrás de un libro, está Wheezy, un pingüino que silba. Lleva ahí, abandonado, desde que dejó de silbar (de funcionar). **Generosidad.**

8. Habitación de Andy. Fuera, la madre de Andy está montando un mercadillo: alerta roja. Entra la madre y elige unos cuantos juguetes y juegos para venderlos. Entre ellos, Wheezy. Woody tiene que salvarlo. **Generosidad. Valentía.**
9. Casa de Andy / jardín. Woody, montado en Baxter, el perro de Andy, sale fuera a salvar a Wheezy. Lo consigue, pero al volver, se cae del perro. Un señor gordo lo encuentra y dice a la madre que lo quiere comprar. No está en venta. En uno de los despistes, el señor gordo se hace con Woody y se va. Buzz intenta rescatarlo, pero no lo consigue: se aleja con el coche. **Generosidad. Prudencia. Solidaridad. Amor.**

Segundo acto

10. Habitación de Andy. Buzz y los demás están intentando descubrir quién era el hombre que se llevó a Woody. Lo descubre Buzz: es el “hombre pollo” del anuncio del almacén de juguetes Al que otras veces han visto en televisión. **Generosidad.**
11. Habitación de Al. Al quiere a Woody para conseguir mucho dinero: no sabemos aún cómo. Al se va a trabajar y Woody mira cómo escapar. **Egoísmo.**
12. Habitación de Al. En la habitación hay alguien más... Un trío: un caballo, una vaquera y un minero... Presentaciones: Woody es un muñeco de una antigua serie y perteneciente al “Rodeo de Woody”: Woody, Jessie, el Capataz (Oloroso Pete) y Perdigón, el caballo de Woody.
13. Habitación de Andy. Los demás juguetes están buscando la pista de Al por televisión. La encuentran. Buzz decide ir: “él me salvó la vida una vez, yo no puedo dejarlo así, si soy su amigo”. Van a ir unos cuantos: Buzz, Slinky, Sr. Patata, Jam y Rex. **Generosidad. Fidelidad. Amor. Valentía. Gratitud.**
14. Habitación de Al. Woody y todo el rodeo han estado viendo todas las cintas de su serie... inacabada: dejó de emitirse porque dejó de tener audiencia, por las naves espaciales. Woody está orgulloso de lo que era (y es, en realidad), hasta que... descubre que es un juego completo para el museo de Tokio. El museo sólo quiere el grupo completo y, por ello, dan mucho dinero. Si no está completo, los demás volverán, encerrados en una caja, a la alcoba. **Solidaridad. Egoísmo. Amor. Humildad.**

-
15. Habitación de Al. Llega Al. Quiere hacer fotos del “Rodeo de Woody” al completo, pero rompe el brazo de Woody totalmente: se cae. Llama a alguien para que venga a repararlo y restaurarlo. Mañana por la mañana. **Impaciencia**.
 16. Calle, noche. Los amigos de Andy están yendo hacia el almacén de Al. Buzz lo tiene claro: Woody no se rindió, ellos no pueden rendirse. **Generosidad. Gratitude**.
 17. Habitación de Al. Al está dormido en el sofá. Woody intenta coger su brazo, que Al tiene en el bolsillo de su camisa. Pero “se enciende” la tele, y Al se despierta. Woody cree que ha sido Jessie y se pelean, hasta que Pete les dice que se calmen. **Fidelidad. Envidia. Valentía**.
 18. Calle, día. Los amigos de Andy siguen andando. Llegan justo en frente del almacén, pero antes tendrán que cruzar la calle... llena de coches que van y vienen, hazaña nada sencilla para unos juguetes... **Generosidad. Solidaridad**.
 19. Habitación de Al. Llega el restaurador (el viejo Gery) y comienza... Al es un impaciente. **Paciencia. Impaciencia**.
 20. Almacén de Juguetes Al. Los cuatro llegan al almacén en busca de Woody.
 21. Habitación de Al. Gery sigue reparando a Woody.
 22. Almacén de Juguetes Al. Ahí, Buzz se encuentra con una estantería llena de “Buzz Lightyear”. El encuentro es parecido a como Woody se encontró con Buzz la primera vez: subiéndose y viéndolo de pies a cabeza. **Humildad**.
 23. Almacén de Juguetes Al. Los demás siguen andando hasta que Jam consigue un coche y siguen buscando.
 24. Almacén de Juguetes Al. Buzz tiene el primer encontronazo con el que se supone es el “jefe” de los “buzz lightyear” que hay en el almacén... Su modo de funcionar es como Buzz al comienzo de *Toy Story*.
 25. Almacén de Juguetes Al. Siguen dando vueltas. Una muñeca “barbie” les ayuda. Se encuentran con... el otro Buzz, que acaba de encerrar al verdadero en una caja-nave de guardián espacial, el cual ve cómo se equivocan.
 26. Habitación de Al (mid point). Al toma fotos del “rodeo de Woody”, para mandarlas por fax al comprador. Jessie cuenta su historia a Woody. Pete convence a Woody para que se quede. Decide quedarse. **Solidaridad. Soberbia. Egoísmo. Soberbia**.

27. Despacho de Al. Los cuatro, más el “buzz falso” están en el despacho de Al buscando a Woody. Llega Al con las fotos. Las manda por fax y, al caérsele alguna, ven que son de Woody. Se los van a comprar por mucho dinero. Sale del despacho. Los juguetes han subido a su maletín. **Generosidad.**
28. Almacén de juguetes Al. Buzz auténtico consigue escapar de la caja-nave. Ve salir a Al con el maletín. Los sigue... pero no va solo: le sigue el Emperador Zurg.
29. Calle, enfrente casa de Al. Los juguetes salen del coche de Al. A éste le ven subir hasta el piso más alto.
30. Conductos aire edificio. Ahí Buzz funciona como “guardián espacial”. Los demás creen que les ha influido el pasillo de los “buzz lightyear”. Consiguen subirse encima del ascensor. El buzz auténtico les sigue. **Generosidad. Fidelidad.**
31. Habitación de Al. Al está empaquetando el “Rodeo de Woody”. Woody parece estar emocionado. **Alegría.**
32. Agujero ascensor. Siguen subiendo, arrastrados por el “guardián espacial”, quien sigue creyendo que es lo que aparenta ser. Consiguen llegar hasta el último piso.
33. Habitación de Al. El “rodeo” está jugando, emocionado de irse a Japón para ser piezas de museo.
34. Conductos aire / habitación Al. Los juguetes dan con la habitación de Al. Entran para salvar a Woody. **Valentía.**
35. Habitación de Al. Aparece en escena el verdadero Buzz. Woody dice que quiere quedarse con ellos... Buzz le recuerda que es ¡un juguete! “Sí, pero ¡hasta cuándo?”... Le dejan... **Solidaridad. Soberbia. Egoísmo. Fidelidad.**
36. Habitación de Al. Woody recapacita: dice a los del “rodeo” que se vengán con ellos... Demasiado tarde: Pete muestra su verdadera “cara” y se opondrá: ha salido de la caja y cierra la reja del aire. De un lado, los juguetes; del otro, el “rodeo”. Woody defiende a Buzz (Pete lo ha insultado): “¡Se llama Buzz Lightyear!”. Llega Al. Se van a Japón. **Egoísmo. Solidaridad. Fidelidad. Confianza.**

Tercer acto.

37. Conductos aire / agujero ascensor. Los juguetes se dirigen al techo del ascensor para coger a Al, pero... en el camino está Zurg. El “guardián espacial” se enfrenta a él, mientras los demás consiguen entrar en el ascensor. Rex salva al “guardián espa-

-
- cial” de las manos de Zurg (que, en realidad, dice ser su padre, parodiando *La guerra de las galaxias*). **Valentía.**
38. Ascensor. Intentan sacarlos de la caja, pero Pete se lo impide. Al se aleja, con la maleta, se sube al coche y se va: hacia el aeropuerto. **Egoísmo. Generosidad. Impaciencia.**
39. Calle. Los juguetes consiguen el coche de “Pizza Planet”, donde se encuentran con tres “alienígenas” (a quienes el Sr. Patata salva por los pelos de caerse por la ventanilla del coche, en una curva). Hasta el aeropuerto. **Solidaridad. Graciamiento.**
40. Aeropuerto. Ven a Al. Se meten en una caja para animales y suben a la cinta transportadora de maletas para facturar. **Valentía.**
41. Cintas transportadoras. En busca de la maleta: hay miles y dos maletas igual... Una resulta ser de de flashes... La otra, la encuentra Buzz, pero Pete le da un buen puñetazo y lo aleja. Pero después llegan los otros con Buzz y lo meten en la mochila de una niña un poco “curiosa”: pinta a sus muñecas como si fueran “indias”. **Generosidad. Egoísmo.**
42. Aeropuerto, exterior. Jessie no consigue salir de la maleta y acaba en el coche de carga, con las demás maletas. Woody y Buzz, montados en Perdigón, van detrás de ella. La suben al avión. Woody la sigue. La libera, con el avión en marcha. **Fidelidad. Generosidad. Valentía. Prudencia.**
43. Habitación de Andy. Andy llega del campamento y se encuentra, encima de la cama, nuevos juguetes. Todo vuelve a la normalidad... Excepto un vehículo largo que hay fuera, en la calle: un coche con remolques, de los que se usan para transportar las maletas de la terminal al avión...
44. Habitación de Andy. Wheezy ha sido arreglado y tiene ganas de cantar: “Hay un amigo en mí”. Buzz y Woody hablan, viendo desde la ventana a la familia Davis: Molly ya anda. “Será divertido mientras dure; además, cuando él crezca, siempre tendré a mi lado a Buzz Lightyear para hacerme compañía: hasta el infinito y más allá”. **Fidelidad. Alegría. Generosidad.**

TOYSTORY 3

Primer acto

1. En algún lugar del Western. Sr. Patata es un delincuente: está robando el dinero que traslada un tren. Woody se lo quiere impedir. Luchan Woody, Jessie, Perdígón y Buzz Lightyear, contra Sr. y Sra. Patata, los alienígenas y Jam. Woody tendrá que elegir entre perseguir al Sr. Patata y compañía, o dejar que los “huerfanitos” mueran en el tren que se pierde en lo hondo del precipicio.
2. Habitación de Andy (hace 10 años). Todo es fruto de la imaginación de Andy, que está jugando en su cuarto. Su madre entra filmando con una cámara doméstica. Aparece su hermana Molly —que lo destroza todo— y el perro Baxter. **Alegría.**
3. Habitación / casa / jardín. Secuencia donde se ve —a través de la cámara de su madre— a Andy jugando con sus juguetes preferidos (Woody, Buzz...). Van pasando los años [de fondo suena la canción “You’ve got a friend in me”]. **Alegría.**
4. Baúl habitación Andy. Los juguetes están dentro de un gran baúl. Están tramando algo. Llegan Sargento y sus soldados con un calcetín de deporte, con algo dentro. Lo suben hasta el baúl: es el móvil de Andy. Con un teléfono inalámbrico lo llaman. Suena el móvil, que tiene agarrado Rex. **Prudencia.**
5. Habitación de Andy. Andy, ya tiene 17 años, entra en la habitación. Oye el móvil en el baúl. Lo abre y busca. Lo coge: nadie contesta. Woody está encima del otro teléfono, aquél desde el que llaman. Andy se enfada con Molly pensando que ha sido ella quien ha dejado el móvil ahí. Cierra el baúl y sale de la habitación.
6. Habitación de Andy. Los juguetes salen del baúl: no han conseguido lo que en realidad querían: “no que jugara con ellos, sino ayudar a Andy”. Era la “operación hora de juego”. Andy intenta animarles en una reunión (los pocos que quedan: ya no están ni Bo-Peep ni Wheezy). Nadie está convencido. **Solidaridad. Prudencia. Confianza. Paciencia.**
7. Habitación de Andy. Sargento y sus dos soldados deciden abandonar: se van por la ventana: “cuando tiran los juguetes, los soldados son los primeros; hemos cumplido nuestra misión”. Todos están muy nerviosos: Rex, histérico; Sr. Patata intrigante, desconfía, como siempre; Slinky, que quiere ser fiel... Pero tienen miedo: ¿basura o desván? Woody y Buzz les intentan animar: “estaremos cuando nos necesite”. **Desconfianza. Paciencia. Impaciencia. Fidelidad. Prudencia.**

-
8. Habitación de Andy / pasillo / hab. de Mollie. Entran Andy, Molly y su madre. Hay que recoger cosas: el viernes, Andy se va a la universidad. “¿Qué quieres hacer con estos juguetes?” “¡Son chatarra!”. **Egoísmo. Obediencia.**
 9. Habitación de Andy. Andy se dirige al baúl. Mete los juguetes en una bolsa... ¡de basura! Todos. Cuando llega a Woody y a Buzz, duda. Acaba metiendo en la bolsa a Buzz y a Woody lo mete en la caja que su madre ha preparado para la universidad. Anuda la bolsa y sale de la habitación. ¿A la basura? ¡No! **Amor. Desconfianza.**
 10. Pasillo casa de Andy. Abre el desván (una escalera que se descuelga del techo). En ese momento sale Mollie de su habitación con una caja llena de cosas. Andy deja la bolsa en el suelo. La escalera se sube automáticamente. La bolsa queda en el pasillo. La madre de Andy se tropieza con ella y cree que es basura. La baja al lado de los cubos de la basura, en la calle. Woody lo ve todo. **Generosidad. Desconfianza. Prudencia. Valentía.**
 11. Habitación de Andy. Woody pide a Baxter que le lleve, pero... es viejo y no es capaz. Woody mira por la ventana. La madre de Andy ha dejado la bolsa junto a las demás basuras, en la calle. A lo lejos, ve el camión de la basura, que se acerca inevitablemente. **Valentía. Solidaridad.**
 12. Calle, jardín casa de Andy. Mientras en la bolsa los juguetes intentan salir como sea, coordinados por Buzz, Woody coge unas tijeras, baja por desagüe y corre hacia la bolsa, intentando no ser visto. Se acerca a las bolsas. Revienta una: nada. Revienta la otra: tampoco. El hombre de la basura coge las bolsas y las echa al camión, que tritura todo lo que hay dentro... **Valentía. Generosidad. Prudencia.**
 13. Calle. Cuando Woody cree que está todo perdido, ve que sus amigos sí han podido escapar reventando la bolsa. Alivio. Sus amigos, escondidos en una caja, entran en el garaje. **Solidaridad.**
 14. Garaje. Cada uno está a su manera. Sra. Patata, no entiende cómo ha podido ocurrir esto. Buzz intenta pensar. Jessie se da cuenta que es lo mismo que le ocurrió con Emilie (su niña de antaño). Jam, sigue calculador. Rex, está histérico... De repente, Jessie ve la solución: subirán al coche, donde está la caja que va a Sunnyside. Decidido: irán a la guardería. **Desconfianza. Impaciencia.**
 15. Jardín – Garaje. Woody llega al garaje y ve que están entrando todos en la caja. Intenta hacerles razonar, pero nada. Están convencidos de que hacen lo correcto. Mientras Woody

intenta sacarlos de la caja, llega la madre de Andy y cierra el maletero y arranca el coche. Va a Sunnyside. **Prudencia. Desconfianza.**

Segundo Acto

16. Caja a Sunnyside. Barbie está llorando: no puede creer que la hayan tirado a la basura. Woody está decidido a sacarlos de ahí y volverse a casa: “es un lugar triste y solitario para juguetes rechazados que ya no tienen dueño”. A Barbie, esto le convence y se echa a llorar a moco tendido. **Solidaridad. Prudencia.**
17. Guardería, portería. Llega la madre de Andy y se encuentra con la madre de Bonnie, dirigente de la guardería, y su hija Bonnie. Deja la caja para los niños que los quieran, en la guardería. Llevan la caja al aula “sala mariposa” y la deja encima de una mesa. Desde la ranura, ven lo que hay. **Solidaridad.**
18. Sala ‘mariposa’. Hay muchos niños jugando con sus juguetes, muy tranquilos. Suena una campana. Todos los niños salen al “recreo”.
19. Sala ‘mariposa’. Caen de la caja al suelo, por un empujón involuntario de Rex. Todos los juguetes se ponen muy contentos de los juguetes nuevos. En un camión, traen a Lotso, un oso rosa que huele a fresas. Éste, les explica qué hay de la guardería: “no tener dueño significa que... no sufriréis”. **Impaciencia. Solidaridad. Alegría. Egoísmo. Prudencia.**
20. Sala ‘mariposa’. Lotso llama a Ken para que les enseñe su nuevo hogar. Ken y Barbie se ven: amor a primera vista. Lotso y Ken les pasean por la sala ‘mariposa’. Les presentan a Grandullón: un muñeco bebé, con un ojo medio caído y sin ropa. “No necesitamos dueños: somos nuestros propios amos y controlamos nuestro destino” [en ese momento, Sr. Patata resbala con un charco y cae]. Cruzan por un baño y les llevan a otra sala: la Sala ‘oruga’. **Solidaridad. Confianza. Egoísmo.**
21. Sala ‘oruga’. Les parece una sala maravillosa. A Woody, un teléfono de juguete con ruedas le intenta decir algo, pero no consiguen comunicarse. Barbie se va con Ken. Se van, no sin que antes Lotso les diga que en unos minutos sonaría la campana y podrían jugar después de mucho tiempo. **Alegría.**
22. Sala ‘oruga’. Se quieren quedar, menos Woody; reconoce que esto está bien, pero tienen que volver. Jessie dice que así podrán comenzar una nueva vida. Le intentan convencer, pero lo tiene claro: Andy es su niño y tienen que volver: “es Andy, vuestro niño; y si nos quiere en la universidad, o en el desván, nuestro deber es estar con él”. Nada. Ni Buzz: “nuestra misión ha terminado”; Woody: “no estaríamos juntos si no fuera por Andy”. Se

-
- separan... ¿definitivamente? **Sinceridad. Prudencia. Fidelidad. Egoísmo. Generosidad. Amor.**
23. Guardería – pasillo – WC. Woody consigue agarrarse al carro de un señor de la limpieza, que entra en un WC para limpiarlo. Woody consigue subirse a una ventana y sale fuera. **Valentía.**
24. Guardería – tejado – calle. Woody se encuentra en el tejado: lo tiene difícil para escapar: de ahí a más allá del muro, hay un jardín llena de niños jugando. Ve una cometa en el tejado y la aprovecha para salir volando. Por los pelos, llega fuera, pero un golpe de viento lo lleva muy arriba. La cometa se rompe y cae en picado. Lo detiene un árbol y queda colgado por su “cuerda parlanchina”. Aparece por ahí, Bonnie, que choca con él. Lo descuelga: “eres mi ayudante favorito”. Se lo mete en la mochila. Su madre la espera en el coche. Sube y se alejan. **Valentía.**
25. Sala ‘oruga’. Los juguetes están ansiosos para que jueguen con ellos. Pero algo no va bien: todos los juguetes “locales” se esconden. Entra una auténtica avalancha de niños que irrumpe en el aula. Tratan muy mal a los juguetes: los pintan, los pisotean, los llenan de cosas, los destrozan, los babean... En una de estas “arrojadas”, Buzz va a parar a la ventana, por la que ve la sala ‘mariposa’. Ahí todos los juguetes están muy tranquilos. Los niños juegan muy bien con ellos. **Prudencia. Impaciencia.**
26. Casa de Bonnie. Bonnie está jugando con Woody y sus otros juguetes. Púas, Ponnie, Dolly, Trixie... Comparado con la Sala ‘oruga’, eso es la gloria. Bonnie se ha encariñado con Woody: “nos has salvado, vaquero; eres nuestro héroe”. **Alegría.**
27. Sala ‘oruga’. Se ha terminado el juego. Están todos rotos (en el sentido figurado, aunque casi real). Habrá sido una confusión: están en la sala de los más pequeños. Buzz quiere aclararlo todo hablando con Lotso. Al intentar salir se da cuenta de que todas las puertas están cerradas: no hay posibilidad de salir... excepto por el tragaluz. Después de unos malabarismos, lo consigue. **Solidaridad. Valentía. Prudencia.**
28. Guardería – pasillo. Buzz ve a dos de los otros juguetes y a Ken: se da cuenta de que hay “gato encerrado”. Les sigue hasta una habitación, donde entran en una máquina expendedora de “snacks”. Puede entrever que en la parte alta de la máquina, están de fiesta... Decide entrar. **Valentía.**
29. Máquina ‘snacks’. Buzz les espía. Están jugando a una ruleta... de juguete, obviamente. Les oye como les desprecian: “son juguetes desechables”. Cuando va a salir, Grandullón le des-

- cubre y le arroja en medio de los demás. Lo agarran y lo enmascaran: “llevadle a la biblioteca”. **Egoísmo.**
30. Habitación de Bonnie. Bonnie está durmiendo con sus juguetes. De entre ellos, sale Woody: quiere irse. Los demás juguetes están dispuestos a ayudarlo.
31. Guardería – biblioteca. Tienen a Buzz atado en una silla. Aparece Lotso: ¿qué está pasando? Buzz le dice que tiene que pasar a la sala ‘mariposa’, él y sus amigos. Lotso parece estar de acuerdo, pero sólo él puede cambiar de sala, los demás tienen que quedarse con los niños pequeños. No: “somos una familia y...”. Entonces, manda volverlo a atar y llamar a Gusano. Saca un manual de Lightyear. Lo abren: “configuración original de serie”. Buzz GRITA. **Egoísmo. Obediencia.**
32. Sala ‘oruga’. Están los demás juguetes de Andy esperando a tener noticias de Buzz. Oyen un grito del pasillo. Por debajo la puerta, la Sra. Patata saca uno de sus ojos y mira... Ve a Andy recogiendo sus cosas: con el otro ojo que había perdido en el cuarto; se da cuenta de que les está buscando y que, realmente, Woody tenía razón: les quería subir al desván. Tienen que volver a casa. **Desconfianza. Sinceridad. Amor. Alegría.**
33. Sala ‘oruga’. Entran Lotso y los demás juguetes. Ven en él la solución: le dicen que ha habido una equivocación y tienen que volver; pero les dice que no. Tienen a Buzz totalmente cambiado: vuelve a ser el “guardián espacial” de antes y, esta vez, se encarga de ellos y los encierra en unos cajones como rejillas. Al Sr. Patata, que intenta rebelarse, lo encierran en “la caja”. Ven claramente que Lotso es una especie de dictador. **Obediencia. Egoísmo. Solidaridad.**
34. Habitación de Bonnie (mid point). Woody está con los juguetes de Bonnie. Buscan en Internet si su casa está muy lejos de la de Bonnie. No. Woody decide irse, no sin antes pedir que digan a los de Sunnyside que está bien. Entonces, Sonrisitas le explica su historia y el problema de la “dictadura” de Lotso. ¿Qué pasará? Woody tiene que decidir: intentar salvarlos, a costa de no poder volver; o irse con Andy a la universidad. **Solidaridad. Prudencia. Generosidad.**
35. Sala ‘oruga’. Los juguetes de Andy están desolados: en lo que parece una auténtica cárcel, vigilados por Buzz: “Woody no va a volver”. Llegan Lotso y sus secuaces. Devuelven al Sr. Patata, que está lleno de arena.
36. Pasillo Sunnyside. Llegan muchos niños. Entre ellos, Bonnie. Cuelga su mochila: de dentro, sale Woody. Sube por el falso techo y se dirige a la Sala ‘oruga’ y ve lo que está pasando y

-
- lo que hacen con los juguetes: ¡es espantoso! Mientras mira, por detrás aparece el teléfono de juguete que antes intentó comunicarse con él. Le “llama” y le cuenta que es imposible escapar, a no ser que quiera acabar en el vertedero. Woody le dice que necesita ayuda. Teléfono, se lo da: le dice qué hay que hacer: parece imposible... “¡Dale caña al mono!”. **Valentía. Prudencia. Fidelidad.**
37. Sala ‘oruga’. Hora del recreo. Todos los niños se van. Los juguetes pueden descansar. Woody se deja ver; todos contentos: ¡está vivo! Les cuenta el plan de fuga. **Alegría. Sinceridad. Humildad. Soberbia. Prudencia.**
38. Sala ‘oruga’ y otros. Empieza la fuga. Ken está pasando lista. El Sr. Patata no está: intenta escaparse. En realidad, provoca que lo vuelvan a meter a “la caja”. Barbie llora y convence a Ken para que le acepte de nuevo en “la casa de ensueño”: ok. Woody, hace que Slinky salga, haciendo que el mono ponga atención en la pantalla donde está el Sr. Patata con Ken. Woody y Slinky van a intentar amordazar al Mono que, en el último momento, se da cuenta y grita. Woody le intenta hacer callar, pero el Mono no se deja. Slinky consigue cinta de celo, y logra amordazarlo totalmente. Mientras tanto, el Sr. Patata, en la caja, ha sacado todas sus piezas por un pequeño agujero. **Valentía. Solidaridad. Prudencia.**
39. Casa de ensueño. Ken muestra a Barbie la habitación llena de trajes horteras. Ken está triste porque dice que nadie aprecia la ropa. Barbie le convence —no es nada difícil hacerlo— para que haga un pase de modelos para ella. **Solidaridad.**
40. Guarida de el Mono. Woody y Slinky han amordazado completamente al Mono y lo encierran en un archivero. Woody coge las llaves para poder abrir la puerta de la Sala ‘oruga’. **Valentía.**
41. Sala ‘oruga’. A una señal de Slinky (moviendo desde la ‘guarida del mono la cámara de vigilancia), Jam y Rex simulan pelearse. Buzz les quiere hacer callar, pero logran escapar y Jessie consigue hacerle caer una caja encima: Buzz queda encerrado: ¡un motín! Perdígón coge unas tortitas y arroja una por debajo de la puerta a...
42. Jardín. ... donde están las piezas del Sr. Patata, que usan la tortita para “tomar cuerpo”. Avista, a lo lejos, una ventana.
43. Casa de ensueño. Es como una discoteca. Ken sale de detrás del biombo con el traje de karateka, pensando que le estaría observando Barbie. Pero no: le pilla desprevenido por detrás y se le tira encima, amenazándole para que le diga qué han hecho a Buzz.

44. Pasillo. Woody y Slinky consiguen pasar la llave por debajo de la puerta de la Sala 'oruga'. La coge Jessie.
45. Jardín. Sr. Patata se dirige hacia la ventana de antes: es la de la Sala 'mariposa', donde duerme plácidamente Lotso. Des de ahí, hace señal a sus amigos reflejando una luz a través de un retrovisor.
46. Sala 'oruga'. Sra. Patata está esperando la señal para abrir la puerta con la llave. Lo hace y salen, montados a Perdigón, Jessie, Sra. Patata y los alienígenas.
47. Casa de ensueños. Ken está atado, en ropa interior de "corazoncitos". Barbie le tortura rompiendo los modelos de su vestuario. Consigue que cante: "hay un manual de instrucciones y lo pusimos en modos 'demo'. Está en la biblioteca". **Valentía**.
48. Biblioteca. Gusano sale de entre los libros, con una linterna. No entiende por qué Ken no podía esperar al día siguiente. Va vestido de astronauta... ¿con zapatos de tacón? ¡Es Barbie! Pero Gusano no se da cuenta.
49. Sala 'mariposa'. Desde el falso techo, Woody y Slinky esperan a alguien. Aparece Barbie, vestida de astronauta y les da el manual. Lotso sigue durmiendo. En la ventana sigue el Sr. Patata – tortita. Desde dentro le hacen señal: todo ok.
50. Jardín. Sr. Patata tiene que alejarse, pero aparece una paloma, que empieza a comerse la 'tortita', que se rompe a trozos. Mira un huerto de pepinillos.
51. Sala 'oruga'. Buzz sigue encerrado, insistiendo en que es "un motín". Por un despiste de Slinky y Jam, logra escapar de la caja, pero por poco tiempo. Lo cogen y, leen en el manual qué hay que hacer. Siguen las instrucciones, pero nada... ¿nada? Ahora Buzz es hispano y sigue buscando su nave *espasial*. Le dicen que ya la tienen. Corren porque tienen que escaparse y no hay tiempo. **Prudencia**.
52. Jardín. Completamente vigilado. Luna llena. Buzz ve a Jessie como por primera vez: un flechazo. Esperan al Sr. Patata que llega, en forma de pepinillo. Le dan su "patata". Ya están todos. Por poco, Woody y los alienígenas no son vistos por Grandullón. Buzz está súper hispano. **Amor**.
53. Boca contenedor. Consiguen subir. Por un mal entendido, se dejan caer todos: un poco más y se meten en el contenedor de la basura. Cuando van a pasar por encima del mismo, de repente, aparece Lotso y sus secuaces: han roto a Teléfono y le han hecho cantar. Lotso les ofrece un trato: o se quedan en la Sala 'oruga', o serán arrojados en el contenedor y, de

ahí, al camión de la basura que ya se acerca. Barbie: “la autoridad emana del consentimiento de los gobernados, no de la amenaza de la fuerza” (Jam y Sr. Patata ponen cara de no entender nada). Llega Ken y se pone de parte de Barbie y los demás. **Prudencia. Valentía. Egoísmo. Gracitud. Amor. Humildad. Soberbia.**

54. Boca contenedor. En un último intento de escapar, Woody le habla de Daisy, la niña de Lotso, Grandullón y Sonrisitas, y le saca la placa con el nombre de ella. Grandullón se entenece recordándola de nuevo. Lotso se enfurece y golpea a Grandullón, que se enfada, coge a Lotso y lo tira al contenedor. Woody y sus amigos corren. Uno de los alienígenas se queda atrapado en la tapa del contenedor. Woody lo salva, pero en el último momento, Lotso consigue cogerle y llevárselo dentro. Llega el camión de la basura que coge el contenedor. Los amigos de Woody saltan al camión, para salvar a Woody. Quedan Barbie y Ken, y los ‘secuaces de Lotso’. **Valentía. Fidelidad. Insinceridad. Generosidad. Valentía. Prudencia. Solidaridad. Amor.**

Tercer Acto

55. Camión basura. El camión vacía el contenedor. Caen todos dentro. Sr. Patata sigue tan realista como siempre: “¿cómo vamos a estar bien?; ¡estamos condenados!”. Entran nuevos contenedores. En una de estas, cae encima de Buzz un televisor. Lo sacan de ahí: no dice nada. ¿Estará muerto? Reacciona, y vuelve a ser el Buzz de antes. **Pesimismo.**
56. Vertedero. Han llegado. El camión es vaciado. Está todo lleno de basura. Los alienígenas ven un gran “gaaaancho” y se alejan y les pilla un “quita basura”. A los demás, otro distinto. Les empuja hasta una cinta transportadora...
57. Vertedero – cinta transportadora. Porquería hasta los topes. El techo es un gran imán que recoge el metal: el resto de cosas, es triturado completamente. Se cogen a algo de metal. Entre la basura, grita Lotso que está atrapado: pide ayuda. Woody se tira hacia él para ayudarlo. Buzz se deja caer, también: está bien atrapado. Se acercan a la trituradora. Justo a tiempo. Después, parece que está el sol... No, no es el sol: es el gran fuego, donde van a ser disueltos. Corren en contra dirección de la cinta. Lotso ve un botón de emergencia, a lo alto. Pide ayuda para llegar a él. Woody se la presta..., pero no le da al botón, sino que se va y les deja. Él se ha salvado. Los demás, al... **Generosidad. Valentía. Prudencia. Gracitud. Egoísmo.**
58. Vertedero – fuego. No hay nada que hacer. Sólo darse la mano y morir juntos. Pero... una luz aparece. No entienden qué pasa. Un gancho les coge, entre una gran amalgama de por-

quería. Ahí están: “¡el gaaaaaaancho!”. Los alienígenas les han salvado. Parece que, por fin, han sido salvados ¿Qué ha sido de Lotso? **Amor. Fidelidad. Solidaridad. Gritud.**

59. Vertedero. Lotso está perdido. Pasa por ahí un camión que se para justo al lado de Lotso. Un hombre lo coge: “yo tenía uno igual cuando era pequeño”. Lo ata en el radiador del camión, con otros juguetes más. Un final parecido al de “oloroso” Pete, de *Toy Story 2*.
60. Vertedero. Por ahí pasan los demás juguetes. Tienen que volver a casa de Andy. Pero Woody está reflexionando: él tiene que ir a la universidad, pero se da cuenta de que el desván no será un lugar tan bueno para sus amigos... Sra. Patata “echa un ojo” en la habitación de Andy: ya no queda tiempo. ¿Cómo ir? Ahí está el que recoge las basuras de la calle de Andy. **Prudencia.**
61. Casa de Andy. Los juguetes consiguen entrar en la habitación. Todos menos Woody, en la caja “al desván”. Despedidas. Woody, en la caja “a la universidad”. Entran Andy y su madre en la habitación. Woody les ve por una rendija de la caja. Está pensando algo: reflexiona. Llega Baxter y Andy se pone a jugar con él. Woody sale corriendo de la caja. Coge un rotulador y un post-it. Escribe algo y lo pega en la caja “al desván”. Andy se gira y ve lo escrito encima de la caja: “¿quieres que los *donemos*? –Decídelo tú, cariño. Haz lo que quieras”. **Prudencia. Amor. Fidelidad. Generosidad.**
62. Calles. Andy va en coche hacia algún sitio. Llega a una casa: es la casa de Bonnie. Con la caja. Woody había escrito la dirección de esa casa en el post-it.
63. Casa de Bonnie, jardín. Bonnie está jugando. Andy llega y empieza a enseñarle los juguetes: los trae para ella. Uno tras el otro. Hasta llegar a Woody: ¡también está ahí! “Es Woody, mi amigo desde hace tanto, que ni me acuerdo. Es valiente, como debe ser un vaquero. Es bueno, inteligente. Pero lo que le hace especial es que no defrauda a nadie; nunca. Él siempre estará a tu lado, pase lo que pase. ¿Podrás cuidarlo por mí? Pues ten”. Juegan con ellos. Andy se va. “Hasta siempre, compañero”, le dice Woody. El vaquero presenta a los juguetes de Bonnie a los demás. **Fidelidad. Gritud.**

Créditos

64. Sunnyside / habitación Bonnie. En Sunnyside se vive mucho mejor. Todos colaboran y se sacrifican para, cuando es necesario, ir a la “sala oruga”. Todo esto lo explican Ken en una carta que lee Woody, en casa de Bonnie.

BICHOS

Primer acto

1. Isla hormiga. Unas hormigas están recogiendo comida y almacenándola. Una “rama” de hierba cae a mitad de trayecto de la fila que están siguiendo las hormigas, y se ponen nerviosas... Son hormigas, sin más. **Laboriosidad. Orden. Compañerismo.**
2. Isla hormiga. La princesa y la reina están en otra parte. La princesa está preocupada por algo: recogen mucha comida para alguien. Princesa Atta; Dot, su hermana pequeña y la reina. Una ramita (para ellos, una gran rama) cae encima de la princesa. **Pesimismo. Prudencia. Orden.**
3. Isla hormiga. Es Flik. Está “vestido” de una especie de máquina recolectora de granos. Las ramas que corta, salen disparadas y... caen justo encima de la princesa. Es uno de sus inventos... pero Flik es un incomprendido. Nadie acepta su inventiva. **Audacia. Optimismo. Pesimismo. Antipatía.**
4. Isla hormiga. Flik se va preocupado. Le sigue la princesa Dot, a quien sí gustan sus inventos, y Flik le cae bien. Dot dice que no está a la altura de ser una princesa. Flik le explica la importancia que tiene una semilla para hacer crecer un árbol, comparándolo a su pequeñez, capaz de grandes hazañas. No le entiende. **Optimismo. Humildad. Amabilidad. Fraternalidad.**
5. Isla hormiga. ¡Llegan! No se sabe quién, pero llegan... aquellos para los que se ha ido preparando todo el “manjar”. Alerta: todo el mundo se mete en el hormiguero. Todos, menos Flik que estaba más alejado, con su “recolectora”. Corre a dejar la comida y... sin querer, toca la piedra de las “ofrendas”, que cede y todas las semillas van a parar en un charco. Por culpa de Flik. **Obediencia. Laboriosidad. Prudencia. Fortaleza. Orden.**
6. Hormiguero. Son los saltamontes, y están enfadados porque no encuentran “su comida”. Les dirige Hopper. Abren unos boquetes en el hormiguero y entran, amenazando a las hormigas. Coge a Dot por la cabeza. Flik sale en defensa suya, pero al ser amenazado por Hopper, se amedrenta. Tienen hasta la época de las lluvias para

-
- recolectar doble ración de comida. **Valentía. Pesimismo. Maldad. Egoísmo. Fraternidad.**
7. Hormiguero. Deliberación judicial de qué hacer con Flik para castigarle. En un arrebatado de ideas, Flik propone ir en búsqueda de ayuda. Él se presenta voluntario... pero nunca nadie ha salido de la “isla”. Acceden... para alejarlo de la recolección de semillas. Flik agradece lo que piensa es una muestra de confianza. **Valentía. Audacia. Prudencia. Optimismo. Gratitud. Obediencia.**
8. Pie del árbol. Flik va cargado con su “mochila” y su “gorra”. Se despide de las demás hormigas, que están trabajando otra vez. Al alejarse, se oyen gran griterío... de salvación porque se ha ido y así podrán estar tranquilas. **Optimismo. Audacia. Laboriosidad.**
9. Camino-frontera. Flik encuentra tres hormigas pequeñas que le dicen que sus padres no tienen fe en él. Se junta también Dot, que sí tiene fe en él. Llegan a la frontera. Se sube a un diente de león y sale volando... se empotrarse contra una roca. **Desconfianza. Confianza. Optimismo.**
10. Circo. Dim, Escarabajo rinoceronte; Rosie, una araña; Tuck y Roll, dos cochinillas; Slim, un insecto-palo; Francis, *m* mariquita (es macho); Gipsy y su marido Manny, dos mantis; Heimlich, un inmenso gusano de seda... todos estos insectos hacen el circo de P.T., para otros tantos insectos, como las moscas. El circo, dirigido por la pulga P.T., es un poco fraude. Francis se pelea con unas moscas. Todo acaba muy mal. Los insectos son despedidos. **Compañerismo. Egoísmo. Pesimismo. Impaciencia.**
11. Ciudad. La ciudad está justo al lado del circo, y debajo de una caravana. Ahí llega Flik. Hay bichos por todos lados... como en una ciudad real. Un bicho tirado por la calle. Otro haciendo de mimo... **Optimismo. Egoísmo.**
12. Taberna ciudad. Flik llega a una taberna. Ahí está la compañía circense, y más insectos. Llegan las moscas que estaban en el circo y se “mosquearon” con Francis... pero acompañados de un auténtico moscardón. Los bichos de circo intentan defender a Francis y a ellos mismos; no lo consiguen, pero destrozan la taberna. Flik cree que son los idóneos para salvar la colonia (piensa realmente que son unos gue-

rreros)... y ellos aceptan (creen que Flik es un cazatalentos), para huir del moscardón. **Compañerismo. Optimismo.**

Segundo acto

13. Campo. Vuelan hacia Isla hormiga. **Optimismo.**
14. Isla hormiga. Llegan. Todas las hormigas se esconden, asustadas. Al final se dan cuenta de que es Flik. Ha vuelto... ¡y con “bichos gigantes y feroces”! Todo el mundo los contempla. La colonia piensa que son realmente terroríficos y que vencerán a los saltamontes; la compañía circense piensa que quieren que les monten un gran espectáculo. **Optimismo. Compañerismo.**
15. Isla Hormiga. Representación de bienvenida a los invitados. Ahí se aclaran las cosas, por lo menos por parte de la compañía: les han hecho venir para acabar con los saltamontes. A Flik le dicen la verdad: son bichos de circo. Él es consciente de que no puede decirlo a los demás, y menos a la reina. **Optimismo. Pesimismo. Sinceridad. Insinceridad.**
16. **(mid-point)** Isla hormiga. La compañía huye; pero por el camino un pájaro les ataca, y tiene que acabar rescatando a Dot, que está a punto de ser devorada por el pájaro. Por cosas de la vida, la compañía entera acaba salvando a Dot y... la toda la colonia les aplaude: “esto es el sonido de los aplausos”. **Optimismo. Insinceridad. Valentía. Generosidad. Compañerismo.**
17. Hormiguero. Francis está en cama, con la pata rota —le cayó una piedra encima, durante el rescate—, y junto a toda la compañía. La princesa y Flik hablan: ella le pide disculpas. Los dos ven que son parecidos: sienten que a veces no se hacen valer. Él ya estaba enamorado de ella; ella, se va enamorando de él. Hablan y Flik cae en la cuenta de que también los saltamontes temen los pájaros: trama un plan con los bichos circenses. **Humildad. Audacia. Prudencia. Amor. Gritud.**
18. Hormiguero. Flik cuenta el plan a los bichos de circo. Al principio no quieren, pero acaban cediendo, más que nada, por vanagloria. Manny lo cuenta a la princesa; la princesa a toda la colonia... Lo cuentan como si fuera idea suya, no de Flik. **Soberbia. Insinceridad. Audacia. Optimismo.**

-
19. Isla hormiga. Todo el mundo colabora en la construcción de un pájaro falso. **Optimismo. Confianza. Compañerismo. Laboriosidad.**
20. Hormiguero. Francis sigue en la cama. Un grupo de hormigas “boy-scouts” le hacen compañía, jugando con él. Francis no lo soporta, pero poco a poco le va gustando. **Paciencia. Generosidad.**
21. Hogar saltamontes. Los saltamontes no quieren volver a Isla Hormiga. Están muy bien ahí. Tres de ellos hacen decir a Hopper, a través de su hermano, que quizá no sea una buena idea volver. Hopper “les hace ver” (aplastando a los tres) que si no las intimidan, se acabarán dando cuenta de que son muchas más que ellos. **Maldad. Egoísmo. Odio. Soberbia.**
22. Isla hormiga. Todo el mundo está celebrando ya el triunfo. Mientras, llega P.T. Pulga, buscando a la compañía... Se muestra la verdad: no es más que una compañía circense... El plan fue trazado por Flik. Flik ha engañado a toda la colonia. La princesa expulsa, en público, a Flik. **Pesimismo. Prudencia.**

Tercer acto

23. Isla hormiga / camino. Flik se aleja con la compañía circense y P.T. Éstos intentan animar a Flik con bromas bobas de circo, pero no lo consiguen: “Soy un fracaso garantizado”. Los saltamontes se llegan volando. Las hormigas están recolectando comida... la que pueden: es poca, porque tienen que guardar para ellas, durante el invierno. **Compañerismo. Laboriosidad. Prudencia. Pesimismo.**
24. Isla hormiga. Llegan los saltamontes, amenazan, acorralan a las hormigas... menos unas cuantas pequeñas, que han conseguido escabullirse. Se van al “club”, desde donde oyen a unos saltamontes el plan que tiene Hopper: acabar con la reina, coger la comida y largarse. Dot decide ir a buscar ayuda, pero por el camino se encuentra con el “saltamontes devorador”. Al final, consigue salvarse, por los pelos. **Maldad. Egoísmo. Valentía. Odio.**
25. Caravana circense. Dot los alcanza: ya vuela. “Flik, tienes que volver”. No quiere: “Soy un fracaso garantizado”. La compañía le anima: él sí ha hecho algo bien: “Nos has devuelto la esperanza”. Nada. Finalmente, Dot coge una piedra, y le cuenta una metáfora, como lo hizo Flik en su momento: “imagina que es una semilla”... Lo

-
- convence. Cogen a P.T. y lo Rosie lo ata con tela de araña. Se vuelven con la caravana. **Pesimismo. Gratitud. Optimismo. Audacia. Generosidad. Humildad.**
26. Isla hormiga. Los saltamontes tiene acorraladas a las hormigas y se lo están haciendo pasar mal. Llega el circo..., que les propone un show: comienza la función. Hopper lo acepta: les vendrá bien un poco de entretenimiento; por eso, lo aceptan. Mientras, Flik y las hormigas pequeñas van por el pájaro falso. Manny hace su truco de transformación con la reina... que se transforma en Gipsy. Las hormigas pequeñas están a punto de hacer volar el pájaro... la piedra que los echa, se atasca. Está a punto de llover. **Maldad. Valentía. Compañerismo.**
27. Isla hormiga. Consiguen hacer volar el pájaro. Todos los saltamontes se asustan. Están para irse, pero un golpe a la caravana circense hace que P.T. logre desatarse. Ve el pájaro y usa su “arma letal” de fuego e incendia el pájaro, que se estrella. Las hormigas salen ilesas, pero Hopper se da cuenta de que les han engañado. Sale el responsable: Flik. **Audacia. Valentía. Maldad. Odio. Compañerismo.**
28. Isla hormiga. Flik se defiende como puede. Hopper le arroja el “saltamontes devorador”. Con lo que dice Flik, las hormigas se dan cuenta de que son muchas más y pueden contra ellos. Los saltamontes huyen, acobardadas y dejan solo a Hopper. Las hormigas lo cogen y lo meten en el cañón del circo, pero se echa a llover y todas tienen que moverse rápidamente. **Deslealtad. Valentía. Compañerismo.**
29. Isla hormiga. Con la confusión, Hopper consigue salir del cañón y coger a Flik y sale volando. Los demás les siguen, pero no los alcanzan. La princesa Atta consigue sacarlo de sus garras y se alejan hacia el nido de pájaro que hay en la frontera. Hopper piensa que es otro pájaro falso, pero acaba dándose cuenta de que no. El pájaro lo agarra y lo da de comer para sus polluelos. **Valentía. Amor. Compañerismo. Maldad. Odio.**
30. Isla hormiga. Todo se ha acabado. Es primavera. El circo se va. Las hormigas usan las “recolectoras” de Flik. La compañía circense está muy bien, pero tiene que irse. La princesa Atta es coronada reina. Heimlich sale del capullo y se convierte en una mariposa... con unas alas minúsculas... **Optimismo. Audacia. Humildad. Amor. Prudencia. Gratitud.**

MONSTRUOS UNIVERSITY

Presentación

1. Bus escolar. Mike pequeño. Un autobús escolar: van de excursión. Cuando bajan del autobús, la profesora les dice que cada uno tiene que ir con alguien. A Mike, nadie lo quiere: acaba yendo con la profesora. Han ido de visita a Monstruos S.A. **Optimismo. Amabilidad. Egoísmo.**
2. Monsters S.A. - planta de sustos. Delante de la planta de sustos. Los niños se apelo-tonan. Mike, es pequeño y le marginan. Se queda detrás. Pero es muy espabilado: consigue colarse y cruzar la línea prohibida. **Egoísmo.**
3. Planta de sustos. Mike no sólo ha cruzado la línea, sino que ha conseguido meterse en una de las habitaciones de los niños en donde está trabajando uno de los monstros. Éste, cuando sale, ve que todo el mundo está expectante. No se ha enterado de nada, y Mike está detrás de él. Quiere ser asustador. **Optimismo. Amabilidad.**

Primer acto

4. Bus público. Mike mayor: está emocionado, radiante de alegría y optimismo. Se despide de todo el mundo. Va a matricularse a Monstruos University. Entra jovial al campus de la universidad. **Optimismo. Amabilidad.**
5. Edificio. Dan la habitación a Mike y conoce a su compañero, con quien espera que sean amigos para siempre. Resulta ser Randall (el archienemigo de *Monstruos S.A.*). Randall tiene la capacidad de desaparecer: al principio lo tiene como parte de su defecto de miedo, pero Mike le anima a potenciar esa capacidad suya, que le hace distinto. Pero tiene que quitarse las gafas. **Generosidad. Amabilidad. Compañerismo. Optimismo.**
6. Aula. Mike entra al aula con Randall. Los compañeros miran a Mike con desprecio de lo pequeño y ridículo que es. Entra Sulley, de repente, cuando Mike estaba haciendo una exposición, haciendo un gran rugido. Entra la decana Hardscrabble que les “anima” a trabajar duro. **Antipatía. Generosidad. Optimismo. Presunción. Soberbia.**

-
7. Habitación Mike y Randall. Randall quiere irse a la fiesta de hermandades; Mike quiere estudiar para prepararse bien desde el primer día, y se va. **Laboriosidad**.
 8. Habitación Mike y Randall. Aparece por la ventana un “sustipuerco” y, detrás, Sulley. Presentaciones un poco rápidas. El animal corre por la habitación y acaba escapándose por la ventana, otra vez, no sin antes coger la querida gorra de MU de Mike. Corren a perseguirlo. **Presunción**.
 9. Campus. Mike consigue atrapar el “sustipuerco” con un cubo de basura y un poco de astucia. Sulley solo quería unirse a la hermandad ROR. Su numerito con el cerdo ha conseguido atraer la atención y le acogen. Desprecian a Mike porque “no es de la misma liga”: dicen que no puede ser un auténtico asustador. Mike no lo acepta. **Presunción. Soberbia. Egoísmo**.
 10. Campus. Secuencia de planos: Mike estudioso; Sulley, vago. **Laboriosidad**.
 11. Aula. En unas pruebas en clase, el profesor alaba a Mike y critica a Sulley por no hacerlo mejor: “Poner cara de horror, no hace al asustador, Sr. Sullivan”. **Laboriosidad. Soberbia. Humildad**.
 12. Campus. El “cabecilla” de los ROR quita la chaqueta de la hermandad a Sulley hasta que no haga bien las cosas: “haz honor a tu nombre de Sullivan”, le dicen. **Profesionalitis**.
 13. Aula - Examen. Mike y Sulley se enzarzan en una refriega y acaba todo mal: Sulley tira por los suelos el único recuerdo de toda una vida de sustos de la decana, que lo ha visto todo. Parece que se lo toma de maravilla, pero no: les hace el examen ahí, sobre la marcha y no lo pasan. Los dos son expulsados de la Facultad de Sustos, empezando por Sulley, que se cree que porque sea un Sullivan ya es suficiente. **Soberbia. Antipatía**.

Segundo acto

14. Clase. Mike y Sulley están en una clase de diseñador de “conservagritos”. Sulley está muy enfadado con Mike, y éste está muy triste porque ha perdido el sueño de su vida. **Pesimismo. Odio**.

15. Habitación Mike y Randall. Mike, triste y enfadado, tira una cosa contra la pared, que hace caer el calendario. Detrás está el folleto de los *sustijuegos*: decide buscar un equipo para apuntarse y demostrar lo que vale. **Optimismo.**
16. Campus - plaza. Inauguración de los *sustijuegos*, Mike dice, delante de todos, que tiene un equipo: los Oozma Kappa (OK), que realmente son el hazmerreír de todo el mundo ahí presente. Pero le falta un jugador más. Mike reta a la Sra. Hardscrabble (la decana) a que le vuelva a aceptar a la Facultad de Sustos si su equipo gana. Lo oye Sulley y, a falta de alguien, se apunta en su equipo: Mike no tiene más remedio que aceptarle. **Valentía. Optimismo.**
17. Casa de OK. Presentaciones. Claramente, son inofensivos: no asustarían ni a una mosca. Son amables. Se quedan alucinados con Sulley: confían en que, gracias a él, sí podrían ganar y ser readmitidos en el programa de sustos. Mike les dice que es gracias a él, no a Sulley, que vencerán. Es el momento, también, de hacer el “rito de la admisión”. **Soberbia. Compañerismo. Amabilidad.**
18. Habitación Mike y Sulley. Tienen que convivir en una habitación muy pequeña: los dos se llevan a matar. Poca paciencia entre ellos. **Impaciencia. Egoísmo.**
19. Alcantarillas campus. Primera prueba. Mike es un creído; también Sulley. Compiten entre ellos, dejando a los demás del equipo atrasados. Dos de los equipos hablan de la necesidad del trabajo en equipo. Pierden. De todos modos, como al final uno de los equipos es eliminado por trampas, OK es readmitido en los *sustijuegos*. **Soberbia. Egoísmo. Compañerismo. Antipatía.**
20. Campus. Reunión de equipo. Mike no es realista: “Solo tenemos que usar mi inteligencia”. Sulley no acepta ser entrenado por Mike. Los demás, son híper inocentes y tienen poco de monstruos, pero Mike no está dispuesto a hacer trampas. **Soberbia. Amabilidad. Obediencia.**
21. Biblioteca. Prueba: no alterar a la gigantesca bibliotecaria. Sulley no tiene paciencia. Consiguen salirse con la suya en la prueba trabajando en equipo: otro equipo eliminado; ellos, se mantienen. **Compañerismo. Paciencia. Obediencia.**
22. Casa de RΩR. Fiesta en RΩR, a la que son invitados. Mike cree que, por fin, son aceptados como unos más. Pero ahí les humillan rociándolos de pintura, florecillas

-
- y muñecos de peluche. Les hacen una foto que publican al día siguiente en carteles y en el periódico universitario. Sulley a Mike: “Puedes entrenarles lo que quieras, pero nunca podrás cambiar lo que son”. Los demás, también se dan cuenta, y agradecen a Mike lo que hace por ellos, pero aceptan ser quienes son. **Soberbia. Humildad. Maldad. Gracitud.**
23. Monstruos S.A. (mid point). Mike decide llevarles a la fábrica Monstruos S.A., a través de los exteriores, rompiendo alguna valla: “¿Veis algo en común? No. No lo hay: los mejores asustadores sacan ventaja de sus diferencias”. Mike y Sulley se dan cuenta de lo “idiotas” que han sido. “Aún estamos a tiempo: solo tenemos que trabajar juntos”. Huyen porque les han pillado. Huyendo, Sulley acaba cargando con todos. **Generosidad. Humildad. Prudencia.**
24. Campus. Empiezan los entrenamientos matutinos (al estilo de lo que hará más tarde, en Monstruos S.A.) Ahora sí: Mike dirige. Pasan las siguientes pruebas (“No asustes al adolescente” y “Aquí te pillo, aquí te mato”) sin problemas, porque trabajan en equipo, cada uno haciendo lo que sabe. Sulley defiende a Mike ante la decana: “trabaja más que nadie. Es el alma de nuestro equipo”. **Prudencia. Humildad. Compañerismo. Soberbia. Generosidad. Antipatía.**
25. Cuarto Mike y Sulley. Hablan los dos. Sulley, muy pensativo: “me has dado un montón de buenos consejos, y algún día querría devolverte este favor”. Le anima, aunque se da cuenta de que no puede hacer nada. **Generosidad. Humildad. Gracitud.**
26. Estadio – simulador de sustos. Última prueba: cada uno da lo mejor de sí mismo en el simulador de sustos; pero con inteligencia. Sulley y Randall compiten juntos. Sulley pega un gran alarido que asusta hasta a Randall. “Es la última vez que pierdo contra ti, Sullivan”. Último turno: Mike. Sulley le anima: “tú no pienses en nada; entra ahí y muéstrales lo que Mike Wazowski puede hacer”. **Generosidad. Odio. Gracitud.**
27. Estadio – simulador de sustos. Gana Oozma Kapa. Mike descubre que Sulley ha hecho trampas. Mike ve que ni Sulley cree en él. Mike le dice que lo ha hecho por él mismo, no por los demás del equipo. Los demás se van, dejando el trofeo ahí. **Generosidad. Sinceridad.**

28. Campus. Sulley anda solo por el campus, con el trofeo. Se encuentra con los del ROR, que le quieren admitir de nuevo, pero no les hace caso. Se encuentra la decana Hardscrabble y le cuenta la verdad: reconoce que él ha hecho trampa, que su equipo no tiene nada que ver. Suena una alarma: alguien se ha colado en el laboratorio. **Sinceridad. Humildad.**

Tercera parte

29. Laboratorio – cabaña campamento. Es Mike. Le ven entrar a través de una de las puertas. Quiere demostrar que sí puede ser un asustador. Al otro lado hay una habitación llena de niños: un campamento. Al principio solo ve a uno. Los niños no se asustan, al contrario: “¡Ai! qué mono eres...”. Lo acorralan. Huye por la ventana. **Humildad.**
30. Laboratorio. Sulley corre hacia ahí: sabe que es Mike. Gracias a sus amigos, que despistan a los guardas consigue cruzar la puerta, también: tiene que ir a salvar a su amigo. **Valentía. Generosidad.**
31. Campamento. Sulley ve que se ha escapado por la ventana. Los niños ya no están y, fuera, hay policía y más personas mayores. Sale también por la ventana, pero le ven, y empiezan a perseguirle. Él, huye y consigue despistarles. Encuentra a Mike, cabizbajo y pensativo, sentado cerca del lago. Hablan de sus miedos y temores. De quiénes son. **Valentía. Generosidad. Humildad. Soberbia. Sinceridad. Confianza.**
32. Cabaña campamento. Tienen que volver, pero la puerta está precintada por el mundo de los monstruos. Mike tiene la idea de abrirla desde ahí, pero para ello tienen que provocar un grito muy grande. Acorralados por los adultos, consiguen asustarlos grandemente y que den el mayor grito que nunca se haya oído en Monstruópolis. Gracias al plan de Mike, cruzan la puerta y sorprenden a Hardscrabble. **Generosidad. Obediencia. Confianza. Valentía.**
33. Casa OK. Mike y Sulley han sido expulsados definitivamente de Monstruos University. Se despiden de los demás, a los que Hardscrabble ha readmitido en la Facultad de Sustos. **Compañerismo. Amabilidad.**
34. Entrada MU. Mike y Sulley se despiden: Mike quiere tener una “vida corriente”. En el último momento, Sulley hace que Mike pida detener el bus. Sulley le reconoce

como auténtico asustador. Llega la Sra. Hardscrabble, que dice a Mike que siga sorprendiendo a la gente. Mike y Sulley ven un anuncio en el periódico: se necesitan repartidores de correos en Monstruos S.A. Se apuntan. **Sinceridad. Humildad.**

35. Créditos. Mike y Sulley van evolucionando en Monstruos S.A., hasta convertirse en el mejor equipo de asustadores que acaban siendo. **Amabilidad. Laboriosidad.**

MONSTRUOS S.A.

Primer acto

1. Habitación. Unas voces desean las buenas noches a un niño, que se mete en la cama. El niño mira con miedo la puerta del armario. Se echa en la cama. Una inmensa sombra parece cubrirle: un monstruo que echa un fuerte gruñido hacia el niño, que chillaba horrorizado. El monstruo se asusta y cae: es un simulador en el que otros tres monstruos, dirigidos por una mujer monstruo, que controla la habitación simulada, observan. A la pregunta de qué ha fallado, no saben: han dejado abierta la puerta del armario. En ese momento, entra el Sr. Waternoose, el jefe de Monstruos S.A., que les habla de la importancia de no dejar la puerta abierta porque los niños —y cualquier cosa de los humanos— son tóxicos. Les habla muy bien del gran asustador James P. Sullivan.
2. Casa Sulley y Mike. James P. Sullivan (Sulley) está durmiendo a pierna suelta. Al cambio de hora, se oye una voz: es Mike, quien, como si fuera una radio, está diciendo cosas para que se despierte. Al final, con una vuvuzela. Se levanta. Le hace hacer ejercicios de entrenamiento de sustos. Hasta que empieza el nuevo anuncio de Monstruos S.A.: “cada vez que usted enciende algo, Monstruos S.A. está ahí”; “la inocencia infantil es cada vez menor: somos consciente de nuestro desafío”; “ahora es más difícil asustar a los niños humanos”. Al final salen los dos, con unos cuantos más. Mike es tapado por el logo: Sulley cree que se lo va a tomar mal, pero no: está felicísimo de haber salido en televisión. **Compañerismo. Humildad. Presunción. Optimismo.**
3. Calle Monstruópolis. Hacia el trabajo. Mike quiere usar su coche, pero Sulley no le deja: tienen que ir andando. Por la calle van saludando a los vecinos. Hablan de una “historia juntos”: que se conocen desde hace tiempo. Nos enteramos que está a punto de conseguir el récord, pero Sulley no le da importancia. **Compañerismo. Humildad. Alegría. Amabilidad.**
4. Monstruos S.A. - Entrada. Siguen saludando a la gente: son conocidos y los demás les aprecian, especialmente a Sulley, que es muy amable con todos. Mike, en cambio, un poco prepotente. Se acercan a la telefonista, Celia, a quien Mike saluda efu-

sivamente: está enamorado de ella y se acuerda de que hoy es su cumpleaños.

Compañerismo. Amabilidad. Amor. Alegría.

5. Vestuario. Mike y Sulley. Aparece Randall (es capaz de mimetizarse hasta el punto de casi desaparecer), que les dice que está muy bien preparado y que “se oyen vientos de cambio”. **Presunción. Envidia.**
6. Monstruos S.A - Archivo. Mike se dirige a la ventanilla de Roz, la monstruo que se encarga del archivo de documentos. Ésta le dice que el día anterior no le devolvió los documentos cumplimentados, como suele ser habitual. **Antipatía.**
7. Planta de sustos. Todo se está montando para empezar la jornada laboral. Mike, en su zona. Llegan los grandes asustadores: Sulley en la cabeza. Randall, al lado. Son los dos grandes competidores. El primero le gana por algunos puntos. Randall le tiene envidia y, en realidad, se cree por encima de él: parece que su único objetivo es ganar. Un monstruo sale horrorizado de una habitación: una niña de 6 años que casi lo toca: puerta inútil, “los niños de hoy en día no se asustan para nada”. **Presunción. Humildad. Laboriosidad. Envidia. Profesionalitis.**
8. Planta de sustos. El Sr. Waternoose anda por ahí. Felicita a Sulley, que acaba de hacer gritar a septillizos y se ha puesto a la cabeza, por mucho. Sulley le dice que aprendió del mejor (el mismo jefe). Mientras, Randall solo piensa en ganar y amenaza a su ayudante. **Soberbia. Laboriosidad. Compañerismo. Antipatía. Humildad. Profesionalitis.**
9. Planta de sustos. Mike habla con su vecino de zona de trabajo. En ese momento sale un monstruo de ese armario. Accidentalmente, se le ha pegado un calcetín de niño humano en la espalda: alarma. Llega la CDA (Child Detection Agency), como si fueran un ejército de GEO's. Lo aplacan, le quitan el calcetín, que hacen explosionar y, al monstruo, lo descontaminan: rapado al cero y un “cuello de perro”. **Amabilidad. Laboriosidad.**
10. Planta de sustos – cafetería. Waternoose habla con Sulley, mientras toma algo parecido a un café. El jefe está triste porque ve las dificultades de la empresa y dice que haría lo que fuera para mantenerla. Sulley, también. Waternoose le pide si puede ir

por la tarde a verle, para echarle un cable a enseñar a unos nuevos empleados [los del principio de la película]. **Compañerismo. Laboriosidad. Lealtad.**

11. Vestuario. Mike y Sulley hablan de lo que Mike va a hacer esta noche, que ha quedado con Celia. Sulley dice que seguirá practicando. **Compañerismo.**
12. Pasillo Monstruso S.A. Mike es un presumido: “soy tan romántico que a veces pienso que debería casarme conmigo mismo”. Tiene que irse puntualmente con Celia, pero se ha dejado los papeles (otra vez): se lo recuerda Roz, con quien se han topado. Sulley se presta para ir a buscarlos. **Generosidad. Compañerismo. Presunción. Antipatía.**
13. Planta de sustos. Sulley va a su mesa a recoger los papeles, pero hay algo raro: una puerta que no ha sido recogida. Mira dentro para ver si hay alguien: nadie. Cierra. Pero se ha metido por la puerta una niña de dos años que le está jugando con su cola: horror. La coge con pinzas e intenta devolverla a su cuarto, pero se escabulle y vuelve a entrar en el mundo de los monstruos. Otro intento de meterla en la cama, pero se tropieza y sale disparado de la habitación, con distintas cosas de los humanos encima. Ve llegar a alguien. Sale corriendo hacia el vestuario. **Compañerismo. Laboriosidad.**
14. Vestuario – baños. No sabe dónde esconder esas “cosas”, lo mete en un retrete, pero se atasca; lo saca de ahí, y lo mete en un armario del vestuario que estaba abierto... Piensa que ha pasado todo pero, de repente, se da cuenta de que tiene la niña pegada detrás. Asustado y subido en un banco, consigue una bolsa de deporte de Monstruos S.A.: mete la niña ahí y se la lleva. **Prudencia.**
15. Planta de sustos. Lleva a la niña hacia la puerta y su habitación, pero en ese momento, alguien está abriéndola desde dentro. Se esconde. Es Randall, que sale extrañado de que la niña no esté. Guarda la puerta. Sale de la planta de sustos con un carro de *conservagritos*. Sulley se queda con la niña, sin poderla devolver a su habitación. **Prudencia.**
16. Restaurante. Mike y Celia están cenando. De repente aparece Sulley con la bolsa de deporte. Interrumpe la cena y le cuenta a Mike, a escondidas, lo que ha pasado. Mientras, la niña sale de la bolsa, que empieza a asustar a todos los monstruos. Lle-

ga la CDA, con un despliegue nunca visto: por primera vez en la historia de Monstrópolis, una niña humana se ha colado en el mundo de los monstruos. **Prudencia. Compañerismo.**

Segundo acto

17. Casa Sulley y Mike. Los dos monstruos están intentando que la niña ni los toque. En un momento dado, la niña llora a moco tendido y empieza a acelerarse toda la electricidad. Mike se tropieza de modo muy gracioso y la niña se echa a reír: acelera al máximo toda la electricidad y funde los plomos, no solo de la habitación, sino de toda la vecindad. **Impaciencia. Lealtad. Prudencia.**
18. Casa Sulley y Mike. Mike planea modos de deshacerse de la niña: todo inútil. Sulley la está controlando a la distancia. La niña tiene sueño. Sulley la lleva hasta su cuarto, con señales de cereales para que siga: le prepara un rincón, pero ella se mete en la cama de Sulley. Sulley dice a Mike que no parece tan mala y se le ocurre una idea. **Impaciencia. Generosidad. Prudencia.**
19. Hacia empresa. Los tres: han disfrazado a la niña con tela de un sofá, una fregona y un par de lámparas como si fueran ojos saltones. Han decidido llevar a la niña a su habitación a través de su puerta. **Confianza.**
20. Monstruso S.A., entrada. Está todo lleno de agentes de la CDA. No lo notan. **Valentía.**
21. Vestuario / archivo. Mike no está nada contento con lo que está pasando. Sulley empieza a encariñarse con la niña, que necesita ir al baño. La lleva ahí, mientras Mike intenta convencer a Roz que le dé la tarjeta de Randall, pero no consigue nada: le cierra la ventanilla, literalmente, en sus morros y le pilla los dedos. **Antipatía. Generosidad.**
22. Vestuario – baños. Sulley está jugando al escondite con la niña. Vuelve Mike. En ese momento aparece Randall, con su ayudante Fungus: están hablando de la niña y de la foto de portada del periódico, donde sale la niña en el restaurante de anoche. Randall amenaza con matar a quien se haya llevado a la niña. **Amor. Odio. Maldad. Antipatía.**

23. Planta de sustos. Mike coge una tarjeta cualquiera, diciendo a Sulley que ya tiene la de Randall. Llega una puerta cualquiera. Sulley sabe que no es la suya. Mike intenta hacer que la niña entre, pero nada. Sulley ha puesto nombre a la niña: Boo. Mientras discuten, la niña se escapa. Mike quiere aprovecharlo para dejarla y pasar el problema a otro, pero Sulley no está dispuesto: corre a buscarla, y Mike detrás. **Amor. Impaciencia. Insinceridad.**
24. Pasillo. Se encuentran a Randall, que sospecha de ellos. Pero le despistan. Ve a lo lejos a Boo y empiezan a seguirla. Pero Mike es pillado por Celia, que está muy enfadada por lo de anoche. Sulley se aleja. **Amor. Odio.**
25. Pasillo. Randall se da cuenta de que Mike también sale en la foto de la portada del periódico: él sabe dónde está la niña. Le atrapa y le amenaza: le dice que dejará la puerta preparada durante el almuerzo. Si no la llevan, devolverá la puerta y perderá la oportunidad de devolver a la niña. **Odio. Egoísmo.**
26. Pasillo. Sulley sigue a Boo, que se mete en un cubo de basura, que se llevan unos empleados. A Sulley no le da tiempo de evitar que éstos vacíen el cubo hacia el vertedero general. Sulley no se ha dado cuenta de que Boo ha salido de ahí.
27. Vertedero general fábrica. Sulley corre al vertedero: no puede evitar que pase lo que ve: toda la porquería es triturada y convertida en bloques amasijo de cosas. De uno de esos bloques sale uno de los “ojos” del disfraz de Boo. **Amor.**
28. Pasillo. Boo sigue andando por la fábrica, sola, disfrazada. Se encuentra con unos niños monstruos, con una señora monstruo. Creen que es otro niño monstruo: la acogen. **Compañerismo.**
29. Pasillo. Mike está desesperado buscando a Sulley. Lo encuentra con un bloque de amasijo, llorando la supuesta muerte de Boo. Pero en ese momento la oyen, con más niños. Mike le explica que tiene la solución y le lleva hacia la planta de sustos. **Amor. Prudencia. Insinceridad.**
30. Planta de sustos (mid point). Ahí está la puerta de Boo. No hay nadie más. Mientras se dirigen a ella, Mike le cuenta que es una idea de Randall, de quien Sulley no se fía. Solo con oír el nombre de Randall, Boo se asusta. Mike únicamente piensa en recuperar la vida de antes; dice que no pasa nada y, para demostrárselo, entra en la

habitación y se pone a saltar encima de la cama. Alguien le tira una caja encima y lo encierra. Es Randall. Sulley y Boo se esconden. Randall sale con la caja y la mete en un falso carro de *conservagritos*. Se va. Suena la alarma de vuelta al trabajo. **Odio. Prudencia. Generosidad. Egoísmo. Maldad.**

31. Pasillos. Sulley corre detrás de Randall, hasta llegar a un pasillo... sin salida: aparentemente. Boo da a una palanca y se abre una puerta hacia un pasillo y un paso subterráneo. **Valentía.**
32. Subterráneo. Ahí encuentra a Randall y a Fungus, su ayudante. Creen que tienen a la niña, pero al abrir la caja, encuentran a Mike. Lo atan en una silla con grilletes. Le explica el plan: con una máquina enchufada a la boca de quien sea, extrae gritos. Están a punto de probarlo con él, pero en el último momento, la máquina deja de funcionar: Sulley la ha desenchufado, sin que se enteren. Consiguen despistar a Randall, salva a su amigo y escapan, no sin antes poner a Fungus en el lugar de Mike, con la máquina a todo gas, que “extrae” a todo Fungus, dejándole casi sin respiración. **Generosidad. Valentía. Odio. Confianza. Maldad. Profesionalitis.**
33. Pasillos. Huyen. Mike le dice que, hasta siempre, fuera de Monstruos S.A. Sulley le dice que tiene un plan: hablar con Waternoose, con quien había quedado para la demostración de grito, en el simulador. **Lealtad. Generosidad. Confianza. Prudencia.**
34. Sala de simulación. Unos novatos futuros empleados intentan aprender a asustar. Lo hacen muy mal. En ese momento entran Mike y Sulley abriendo de golpe la puerta. Waternoose dice a Sulley que haga la demostración. Lo hace. Boo lo ve y queda aterrorizada de Sulley. Sulley ve la cara de Boo en las pantallas del simulador. Boo no quiere estar más con él. **Amor. Obediencia. Lealtad. Laboriosidad.**
35. Sala de simulación. Se van todos. Queda ahí el jefe, Sulley, Mike y... Boo, que se tropieza y se le cae el disfraz de la cabeza. Waternoose la ve. Le cuentan que no pasa nada, que no es tóxica y le hablan del plan de Randall. El jefe parece lamentarlo todo. Mientras, aparece por detrás una puerta de metal, que es abierta por Randall, que aparece de repente. La abre: el Himalaya. Waternoose les empuja ahí y son desterrados. **Maldad. Odio. Amor.**

36. Himalaya. Mike y Sulley se han quedado ahí, en medio de la nada nevada. Mike está muy enfadado. Sulley, muy triste. Mike se le tira encima y a punto están de pelearse, cuando les descubre el Yeti, el Abominable Hombre de las Nieves, que los acoge a su casa (una cueva helada). **Generosidad. Amabilidad. Pesimismo. Amor.**

Tercer acto

37. Himalaya – casa del Yeti. El Yeti se muestra muy acogedor, pero Mike y Sulley no están para muchas palabras. Sulley está muy triste: “¿te has fijado cómo me ha mirado?”. Yeti les habla de un pueblo, a tres días andando... Sulley se da cuenta de que tienen que ir hasta ahí: monta un trineo. Mike no está dispuesto a acompañarle y congelarse. Sulley arriesga su vida lanzándose montaña abajo con el trineo casero. Llega. **Generosidad. Amor. Odio. Egoísmo. Envidia. Orgullo. Valentía.**
38. Planta de sustos – pasillos. Sulley consigue cruzar una puerta. Entra en Monstruos S.A. Corre por los pasillos hacia la puerta secreta que lleva al subterráneo. **Valentía. Amor.**
39. Subterráneo. Ahí está Sr. Waternoose, Randall y Fungus, a punto de “extraer” los gritos a Boo. Waternoose lamenta haber tenido que desterrar a Sulley. Sulley llega a tiempo: rompe la máquina y rescata a Boo y se alejan. **Profesionalitis.**
40. Subterráneo. Randall se vuelve invisible y empieza a dar una paliza a Sulley. En ese momento aparece Mike, que se sincera con Sulley, pero no se da cuenta de que Randall está a punto de ahogar a su amigo. Le habla sobre su amistad: “nada es más importante que nuestra amistad”. Gracias a un bolazo de nieve, Sulley consigue pegar a Randall, dejándole casi KO. Waternoose teme su puesto y le manda seguirle. **Generosidad. Odio. Valentía. Maldad. Sinceridad.**
41. Pasillos – planta de sustos. Corren por los pasillos. Randall les sigue. Durante la carrera, arrastrado por Sulley, Mike consigue explicar a Celia lo que está pasando. Ella se da cuenta de que es verdad: pensaba que la engañaba y les ayuda a despistar a Randall. Llegan a la planta de sustos. Randall les pisa los talones. Hacen salir la puerta, pero antes de que llegue, Sulley la detiene y se sube, con Mike, al sistema de transporte de puertas. Randall les sigue. **Amor. Prudencia. Odio. Confianza.**

-
42. Almacén de puertas. Gran persecución entre puertas. Al final, Boo es valiente y da una paliza a Randall con un bate de béisbol, justo cuando Sulley estaba a punto de precipitarse de muchos metros. Lo agarran y lo arrojan a través de una puerta: aparece en una caravana [la de *Bichos*], donde la madre de un niño le da una enorme paliza. Rompen la puerta. Llegan a la puerta de Boo, pero en ese momento son arrastrados hasta la planta de sustos. **Envidia. Generosidad. Valentía.**
43. Planta de sustos. Ahí les espera un “comité de bienvenida”: todo un equipo de la CDA, y Waternoose a la cabeza. Los van a capturar. Pero tienen un plan: engañar a la CDA y, sobre todo, a Waternoose. Mike se hace perseguir por la CDA y Sulley por el jefe, quien cae en la trampa:
44. Sala de simulaciones. Sulley entra en la habitación de simulaciones, a través de la puerta de Boo. Waternoose, creyendo que está en la habitación de la niña, cuenta el plan de raptar a miles de niños. Todo es grabado. Se levanta la pared de la habitación de simulaciones: ahí está la CDA al completo y Mike grabando: “Pienso secuestrar a mil niños, antes que dejar caer a esta empresa”. Arrestan a Waternoose. El “número 1” de la CDA quiere hablar con los que han conseguido descubrir todo el embrollo: es Roz. Les da cinco minutos para despedirse; después, la puerta es triturada. Mike le da el único trozo que queda de la puerta. **Odio. Maldad. Valentía. Prudencia. Lealtad. Antipatía. Amor. Obediencia. Generosidad. Profesionalitis.**
45. Fuera de la empresa. Encierran a Waternoose en un furgón de la CDA, con los empleados delante. Sulley está triste: es consciente de que la empresa se va a hundir... o no: tiene una idea, cuando Mike le habla de la risa. **Lealtad. Optimismo.**
46. Planta de sustos. Ya no se trata de dar sustos, sino de hacer reír. La planta es una fiesta. Mike lo hace bien (y se lo cree). Sulley es el máximo responsable. Echa mucho de menos a Boo. Mike quiere enseñarle algo. **Presunción. Lealtad. Laboriosidad. Amor. Optimismo.**
47. Sala de simulaciones. Por sorpresa: Mike ha estado un tiempo reconstruyendo la puerta de Boo. Con el trozo que se quedó Sulley, consiguen ponerla en marcha de

nuevo. “Siento haber tardado tanto: había mucha madera que unir”, le dice mientras le muestra sus manos ajadas del trabajo que le ha supuesto. Sulley entra: “¡Gatito!”. **Generosidad. Amor. Gritud.**

BUSCANDO A NEMO

Presentación

1. Arrecife. Marlin y Coral son un matrimonio muy feliz porque están a punto de tener muchos hijos. Pero les ataca una barracuda: muere Coral y se come todos los huevos, menos uno, al que Marlin llama Nemo y le hace una promesa: “No dejaré que nunca te pase nada”. **Amor. Paternidad.**

Primer acto

2. Anémona, casa Marlin y Nemo. Primer día de colegio. Marlin no acaba de estar convencido de dejar que Nemo vaya al colegio. Es muy sobreprotector. **Optimismo. Pesimismo. Paternidad.**
3. Escuela. Presentaciones. Nemo explica que tiene una aleta más pequeña. Los demás compañeros le animan, diciendo que también ellos tienen algún otro problema. Los padres piden a Marlin que, como pez payaso que es, cuente un chiste. No sabe contarlo. **Humildad. Compañerismo. Amabilidad.**
4. Cantil. Se han ido de excursión con el maestro. Nemo y alguno más se salen del grupo y se acercan hasta el cantil. Marlin, no concibe que los padres les dejen. De tan sobreprotector, avergüenza a Nemo, que se enfada, le dice “te odio” y le reta, desobedeciéndole: se acerca a un bote, mar abierto. Un submarinista lo coge y se aleja en el bote. **Desobediencia. Pesimismo. Egoísmo. Paternidad.**
5. Fondo del mar. Marlin intenta alcanzarlo, pero es imposible: se ha alejado muy rápidamente. Por el camino, encuentra peces que pasan de él: va en dirección contraria a todos. Choca con un pez cirujano azul: Dory, que se presta a ayudarlo, pero al cabo de poco, olvida qué estaba haciendo: tiene pérdidas de memoria a corto plazo. Marlin se lo dice claro: “Lo tuyo no es normal..., y me haces perder el tiempo”. **Amor. Amabilidad. Optimismo. Gratitud. Humildad. Antipatía.**
6. Fondo del mar. Se encuentran a Bruce: un enorme tiburón. Casi les obliga a ir a lo que llama una “reunión”, que Dory entiende como una “fiesta”. Le lleva a un lugar lleno de bombas flotantes y un barco hundido. Ahí le esperan dos tiburones más: Ancla y Chum. **Optimismo. Amabilidad.**

7. Fondo del mar – barco hundido. Una reunión en la que los tiburones declaran que quieren lavar su imagen de malos y se esfuerzan para no comer otros peces: hacen un “juramento de bondad”. Cada uno tiene que dar su testimonio del tiempo que pasan sin comer un bocado de pescado. También Dory y Marlin. Marlin niega tener problemas, pero no le creen y, mientras habla, ve, unos metros más allá, las gafas del buzo que cogió a Nemo. Habla de él, mientras se acerca a las gafas. Marlin da un golpe con las gafas, sin querer, a Dory. Sangra un poco. Bruce huele la sangre y se vuelve “normal” y empieza a perseguirles, loco de hambre: les quiere comer. Los otros intentan convencerles de que es amigo. Se salvan por los pelos. Dory sabe leer: en las gafas está el nombre de dónde estará Nemo. **Compañerismo. Optimismo. Sinceridad. Paternidad.**

Segundo acto

8. Pecera – consulta dentista. Ahí meten a Nemo. Conoce a sus habitantes: todos comprados en tiendas, menos él, que procede del mar. El dentista (quien lo pescó), dice que va a ser un regalo para su sobrina Darla. Los demás peces dicen que es una “pecicida”. Nemo se atasca en el conducto del filtro. Dice que no puede salir si no le ayudan, pero Gill, otro pez que también procede del mar y que tiene una aleta rota y es como el jefe de la pecera, le dice que sí puede. Lo logra. **Compañerismo. Prudencia. Amabilidad.**
9. Abismo. Marlin y Dory duermen, como pendientes de un hilo, dentro de las gafas de buzo. Debajo de ellos: el abismo más oscuro del mar. Por poco son aplastados por un submarino hundido. Pero las gafas se pierden en el fondo del abismo. Marlin tiene mucho miedo, Dory le anima y bajan: “Sigue nadando”. **Optimismo. Valentía.**
10. Profundidades abismales. Está todo muy oscuro. Dory no sabe que está donde está ni con quien está. Nemo le dice que es su conciencia. Mientras, ven una luz: es el “cebo” de un “diablo de mar”, que intenta comérselos. Huyen. Por el camino, encuentran las gafas. Dory consigue leer lo que pone. El “diablo” se queda atascado con las mismas gafas. Dory se acuerda de lo que ha leído y, contenta, no deja de repetirlo. **Valentía. Optimismo. Pesimismo.**

-
11. Pecera – consulta dentista. Rito de bienvenida a Nemo: lo pasa. Gill dice que le van a ayudar a escapar y escaparán todos gracias a él. Nemo tendrá que atascar el filtro, para que la pecera se quede muy sucia y el dentista les saque de ahí con bolsas cuando tenga que limpiar la pecera. **Valentía. Amabilidad. Prudencia.**
 12. Fondo del mar. Marlin y Dory siguen nadando. Dory no para de repetir lo que ha visto escrito en las gafas: “P. Sherman. Calle Wallabay 42. Sídney”. Marlin está desesperado y quiere que Dory se vaya, porque le está haciendo perder el tiempo. Se encuentran unos peces. Dory dice a Nemo que ella le va a ayudar. Los peces les indican cómo ir hasta Sídney: tienen que coger una corriente, pasando por un desfiladero: pero por dentro, no por encima. **Generosidad. Optimismo. Pesimismo. Confianza. Impaciencia. Amabilidad.**
 13. Desfiladero. Dory ha oído el consejo de los peces de antes de ir por dentro, pero no se acuerda, y por ahí tiene muy mala pinta. Pasan por encima, por insistencia de Marlin. Se encuentran entre un gran banco de medusas. Huyen, botando por encima (lo peligroso son los tentáculos), de medusa en medusa, como una carrera: Marlin consigue salir, pero Dory queda dentro, medio atontada. Marlin regresa a salvarla; salen de ahí, pero los dos quedan atontados y como muertos. **Confianza. Generosidad. Valentía.**
 14. Pecera – consulta dentista. Nemo piensa en su padre, pero está convencido de que no le está buscando porque le da miedo el océano. Ponen en marcha el plan de ensuciar el filtro. Nemo se mete por el filtro, lo atranca con una piedrecita, pasa por el tubo, pero... la piedrecita se mueve y el filtro vuelve a ponerse en marcha: por los pelos, consiguen sacar a Nemo. Gill se convence de que no hoy salida: no lo va a probar más (ha intentado salir de ahí muchas veces). **Valentía. Compañerismo. Prudencia.**
 15. Corriente. Marlin y Dory están en la corriente, con las tortugas, que han visto cómo Marlin salvaba a Dory. Conocen a Crash una tortuga marina mayor, y a Chiqui y a otras más pequeñas. “Dory y yo tenemos que ir hasta Sídney”. Dory está jugando con las pequeñas tortugas. Marlin se sorprende de cómo los padres tortuga se preocupan de los hijos, “sin preocuparse”: confían. **Optimismo. Gritud. Confianza. Amabilidad. Paternidad.**

16. Corriente (mid point). Marlin les cuenta su aventura hasta ese momento. Empieza reconociendo que quizás se equivocó por ser tan estricto. Lo que cuenta pasa de boca a oreja de muchos animales. Llega hasta los pájaros y, así, hasta Nemo. **Humildad. Valentía. Amabilidad. Optimismo. Paternidad.**
17. Pecera – consulta dentista. Nemo está triste por no haber conseguido lo del filtro. Gill reconoce que ha puesto en peligro a Nemo, por las ganas que tiene de salir de ahí. Pero llega el pelícano Nigel por la ventana, que le dice que su padre le está buscando. Eso le anima, se mete en el filtro y consigue atascarlo, él solo. **Humildad. Valentía. Pesimismo. Optimismo.**
18. Corriente – fondo mar. Marlin y Dory salen disparados de la corriente. Se encuentran con una gran ballena. Dory habla “balleno”. Pide a Marlin que confíe en ella. Son engullidos por la ballena: no parece haber salida. **Optimismo. Pesimismo. Gratitud. Confianza.**
19. Pecera – consulta dentista. La pecera está completamente sucia: es lo que querían. Llega el dentista y dice que mañana por la mañana lo va a limpiar. **Optimismo. Compañerismo.**
20. Interior ballena. Marlin y Dory se encuentran dentro de la ballena. Marlin muy enfadado por haber confiado en Dory. Enfadado y triste. Intenta, con todas sus fuerzas, salir por la boca del animal. Al final, Dory entiende lo que le dice la ballena: que se dejen llevar hacia dentro y... son disparados por encima de la ballena, por su espiráculo. **Optimismo. Pesimismo. Amor. Gratitud. Impaciencia.**

Tercer acto

21. Pecera – consulta dentista. Nuevo día: ¡La pecera está limpia! El dentista ha puesto un filtro nuevo y moderno durante la noche. Eso impide sus planes. El dentista coge a Nemo y lo mete en una bolsa. Llega Darla. **Compañerismo.**
22. Puerto. Marlin y Dory buscan el bote con el que se llevaron a Nemo. Llega un pelícano y los atrapa. Fuera del agua, intenta tragárselos, pero Marlin impide que caigan dentro del estómago del pájaro, que se está ahogando. Lo ven otros compañeros, pero solo uno se le acerca a echarle un cable. Éste es Nigel, el que conoce a Nemo. Cuando descubre lo que está intentando tragarse el otro, les ayuda. Les salva de ser

-
- zampados por unas gaviotas y les lleva hasta la consulta. **Compañerismo. Valentía.**
23. Consulta dentista. Darla está ahí. El dentista va a regalarle el pez, pero éste se hace el muerto, dentro de la bolsa, para ser tirado por el váter. Los demás se dan cuenta de ello, y el dentista lo va a tirar a... ¡la papelera! En ese momento llega Nigel, con Marlin y Dory. Ven lo que está a punto de hacer el dentista, y Marlin provoca que Nigel entre dentro. Marlin ve a Nemo y cree que está muerto. El dentista consigue atrapar al pelícano y lo echa por la ventana. El dentista se da un golpe en la cabeza y cae inconsciente. Darla coge la bolsa con Nemo. Gill se hace disparar, por la “columna de fuego” y cae en la cabeza de Darla, que deja caer la bolsa, que se rompe. Nemo queda en una bandeja. El dentista se despierta. Gill pega un salto y hace que Nemo caiga por el desagüe del lavabo del box del paciente. El dentista vuelve a meter a Gill en la pecera. **Generosidad. Compañerismo. Prudencia. Valentía.**
24. Mar. Nigel deja a Marlin y a Dory cerca de la costa. Están muy tristes: creen que Nemo ha muerto. Marlin agradece a Dory haberle acompañado hasta ahí, pero se va. Dory no quiere que se vaya: con él, es mejor, recuerda más cosas. Pero se va. **Gratitud. Sinceridad. Fidelidad. Amor.**
25. Fondo del mar. Nemo sale de una tubería, en el fondo del mar, llamando a su padre. Justo por ahí acababa de pasar Marlin. Encuentra a Dory, dando vueltas sin sentido, lamentándose por algo que no recuerda: ha perdido algo, pero no sabe qué ni a quién. Nemo también está buscando a alguien: buscan juntos. Presentaciones. Dory no recuerda nada. De repente, ve “Sídney” en una tubería y lo recuerda todo. Dory fuerza a unos cangrejos a que les indique hacia dónde ha ido Marlin, que lo han visto. **Generosidad. Egoísmo. Antipatía.**
26. Fondo del mar. Dory y Nemo van a buscar a Marlin, que está navegando, sin rumbo fijo, con centenares de peces grises. Oye a Nemo: se encuentran. Una gran red de pescadores se lleva a muchos peces, entre ellos a Dory. Nemo tiene una idea, la que aplicaron en la pecera sus amigos: nadar hacia abajo dentro de la red. Lo dicen a todos los peces, y lo hacen, hasta que se rompe el sistema del barco pesquero y salen todos los peces, libres. **Confianza. Valentía. Compañerismo. Amor. Paternidad.**

Final

27. Arrecife. Día de colegio. Marlin, mucho más tranquilo. También, chistoso. **Confianza. Amor. Amabilidad.**

28. Consulta dentista. La pecera se ha vuelto a ensuciar, a pesar del filtro con “garantía de por vida”. El dentista la ha tenido que limpiar a mano. Los peces han conseguido saltar, cruzar la calle y... llegar al mar, dentro de las bolsas. **Prudencia. Compañerismo.**

BUSCANDO A DORY

Presentación

1. Fondo del mar. Dory pequeña está con sus padres: “Sufro pérdidas de memoria a corto plazo”. Es lo único de lo que se acuerda. Sus padres juegan con ella. “Nunca nos olvidaremos de ti. Y sabemos que tú nunca nos olvidarás...”. **Amor. Paternidad.**
2. Fondo mar sucio. Dory pequeña está perdida, gritando “hola”, buscando a sus padres. Encuentra un “matrimonio” de peces. Ella quiere ayudarlo. Él no quiere liarse. Pero a la que se despistan, Dory desaparece y se vuelve a perder. Sigue nadando, encuentra a muchos peces, que no le hacen caso; algunos cree que ha perdido la cabeza. **Generosidad. Egoísmo. Humildad. Amabilidad. Antipatía.**
3. Fondo del mar. Choca con Marlin, muy preocupado porque se han llevado a su hijo en un bote y pregunta por él. Dory le dice que lo acaba de ver y le quiere ayudar. **Gratitud. Generosidad.**

Primer acto

4. Arrecife. Dory es incapaz de estar un momento quieta durmiendo. Despierta varias veces a Marlin y Nemo: se olvida de que ya le han dicho que no es la hora. Al final, deciden levantarse. **Paciencia. Generosidad. Paternidad.**
5. Arrecife – escuela. Marlin intenta hacer entender a Dory que el Maestro Raya no cuenta con ella. Pero entiende justo lo contrario y acaba haciendo de ayudante de maestro. Hablando de la migración de las rayas, hablan de la procedencia de cada uno. Ella no recuerda de dónde procede, pero sabe que sí tiene que tener una familia. **Prudencia. Generosidad. Optimismo. Paciencia. Amabilidad.**
6. Límite arrecife. Contemplan las rayas cómo migran. La corriente que provocan al pasar, se lleva a Dory, que sufre un golpe y se queda como inconsciente. Pero, cuando despierta, recuerda algo que tiene que ver con sus padres y tiene que ir a buscarles: “la joya de Morro Bay, California”. Pide a Marlin que le acompañe a buscarlos: ella sabe que no puede sola, porque puede olvidarse de qué está haciendo.

Marlin, al principio no quiere, pero acaba accediendo, pensando en las tortugas.

Humildad. Generosidad. Valentía. Amor. Confianza.

7. Fondo del mar sucio. Con las tortugas de mar (ya conocidas en *Buscando a Nemo*) cruzan el océano. Los tres van con ellas, a través de las corrientes. Salen de las ahí y llegan a aguas profundas y oscuras, donde algunos animales escondidos les mandan callar: entienden por qué cuando se encuentran un gran monstruo (un calamar gigante) que les empieza a perseguir y a punto está de comerse a Nemo. Mientras, Dory recuerda el nombre de sus padres: Jennie y Charlie. **Prudencia. Optimismo. Antipatía.**
8. Fondo del mar sucio. Marlin aún es algo sobreprotector con Nemo. Dory quiere ayudar, pero Marlin pierde la paciencia y le dice algo duro: “Vete por ahí y olvídalos, que esto se te da genial”. Dory, triste, nada hacia arriba a buscar ayuda. Oye una voz: una grabación del Instituto de Vida Marina al que han llegado. Cree que es alguien que le habla. Sale al aire y en ese momento, dos empleados del instituto la cogen, quitándole un plástico que se le había enganchado durante la persecución. La voz del instituto dice: “donde creemos en rescatar, rehabilitar y liberar”. **Impaciencia. Generosidad. Optimismo. Antipatía. Paternidad.**
9. Instituto (mid point). Meten a Dory en una pecera, pegándole una etiqueta como una abrazadera en la aleta. Aparece por ahí el pulpo Hank. Le dice que, si está ahí, es porque está en cuarentena y le pregunta por qué... ella, lógicamente, no lo sabe. El pulpo ve la etiqueta: le dice que se la ponen a los peces que llevan a Cleveland, a un acuario para siempre porque no puede sobrevivir en el mar. Le llevará a sus padres, a cambio de la etiqueta: Hank solo piensa en ir a vivir a un acuario, que le da miedo el mar. **Optimismo. Egoísmo. Amabilidad.**
10. Fuera del Instituto. Marlin y Nemo no saben cómo entrar. Un par de focas les dicen que ahí su amiga estará muy bien, ya que acabará siendo liberada. El único modo de entrar es con la ayuda del pájaro Becky, a quien empiezan a llamar con ruidos. **Generosidad. Egoísmo. Valentía. Confianza. Amabilidad.**
11. Instituto – pasillos. Hank lleva a Dory, en una cafetera de cristal, hacia donde cree que están sus padres: primero ella tiene que recordar bien dónde pueden estar. La lleva delante de un mapa... Lo que va viendo le recuerda cosas del pasado. Como

un cubo lleno de peces muertos (comida) donde pone “Destiny”. Se mete en el cubo y va a parar arrojada en la piscina de Destiny, un tiburón ballena miope. Hank, que se va mimetizando con todo para no ser visto, la ha perdido. Su único objetivo sigue siendo conseguir la etiqueta para ser enviado a Cleveland, y evitar ser devuelto al mar. **Generosidad. Optimismo. Valentía.**

12. Piscina ballenas. Destiny, cuando la reconoce al hablar “balleno”, dice a Dory que eran “amigas de cañerías”. Des de ahí, en una piscina contigua, Dory conoce a Bailey, una ballena beluga. Aparece Hank, que sigue reclamando la etiqueta del trato. Ella no se rinde: recuerda que tiene que ir a la exposición “Mar abierto” y antes tiene que llevarla ahí. “Siempre hay otra manera”, recuerda de su padre y encuentra otra manera que no sea por las tuberías: con un cochecito de bebé, manejado por Hank y ella en un pote lleno de agua. **Optimismo. Egoísmo. Confianza. Antipatía. Fidelidad.**
13. Fuera del Instituto. Marlin y Nemo, siguen con las focas, que siguen llamando al pájaro Becky. Cuando llega, ella les lleva volando al Instituto, en un cubo lleno de agua. Marlin no quiere ir volando, pero en realidad no hay otra manera. **Pesimismo. Confianza. Generosidad. Valentía.**
14. Instituto – parque. Hank y Dory, hablan desde un cochecito de niño: Hank habla de las ventajas que tiene tener pérdidas de memoria a corto plazo: vivir sin preocupaciones. Dory no quiere eso: “Yo quiero a mi familia. – Pues yo no: no quiero preocuparme de nadie”. Recorren el parque, siguiendo las señales hacia “Mar abierto”. **Egoísmo. Amor. Generosidad.**
15. Instituto. Becky lleva a Nemo y Marlin, volando. Se detiene a comer unas palomitas tiradas, mientras deja a los peces, en el cubo, colgados de un árbol. Eso, justo en el momento en que pasan por ahí Hank y Dory, en el cochecito. **Desconfianza. Pesimismo. Antipatía.**
16. Instituto – parque – zona infantil. Hank y Dory discuten, porque Dory ha empezado a seguir otro cartel: dice que está recuperando memoria, y eso le gusta y le anima a buscar otras cosas. Hank se enfada y le dice que le dé la etiqueta y que si perdió a sus padres es por su culpa, por su falta de memoria. Dory le reprocha tener poco cariño y tacto, a pesar de tener tres corazones. Él dice que no es verdad que tiene

- tres corazones. Accidentalmente (el cochecito se ha movido y deslizado calle abajo), acaban en la pecera de la zona infantil (justo a lo que Hank tiene mucho miedo porque los niños tocan y en él perdió una vez un tentáculo). De hecho, le tocan y pierde tinta: el agua de la pecera se vuelve negra. **Impaciencia. Egoísmo. Optimismo. Confianza. Generosidad. Antipatía.**
17. Instituto – exposición “Mar abierto”. Consiguen salir de la pecera del lugar para niños. Dory abraza a Hank. Hank empieza a cogerle cariño y acepta que: “¡Lo hemos encontrado! – No, no: tú lo has encontrado”. **Generosidad. Optimismo. Confianza.**
18. Instituto – parque. Marlin y Nemo han ido a parar a una pecera en la tienda de suvenires. Intentan llamar la atención de Becky. No vuelve. Empiezan a pensar y actuar como lo haría Dory en esas circunstancias: sin pensarlo. Caen en la “piscina” de la ostra. **Confianza. Prudencia. Amor.**
19. Instituto – exposición “Mar abierto”. Hank y Dory, ven un cartel: “el pulpo tiene tres corazones”... Dory lo lee como si fuera algo nuevo para ella... Se despiden. Les cuesta. Sobre todo a Hank, que reconoce que le va a ser difícil olvidarla. Dory le da la etiqueta. Hank vuelca el bote con agua con el que lleva a Dory, en el acuario “Mar abierto”. **Amor. Generosidad. Optimismo. Valentía. Gratitud. Lealtad.**
20. “Mar abierto”. Dory recuerda más cosas: las conchas, su casa... y cómo se perdió por la corriente. Cree que fue culpa suya. Ahí unos cangrejos le dicen que los peces como él (peces cirujanos azules), están en cuarentena porque están montando una exposición en Cleveland. Dory piensa que ahí estarán sus padres. El único modo de llegar ahí es por las cañerías, pero le da miedo no recordar las sencillas indicaciones y perderse. **Amor. Valentía. Amabilidad.**
21. Cañerías. Dory se pierde, pero se acuerda de sus “amigas de cañerías” y empieza a hablar con ellas. Destiny y Bailey. Éste empieza a usar su “ecolocalización”, y le funciona: era cuestión de ponerse a ello. Guía a Dory. Por el camino se encuentra a Nemo y Marlin. Hablan. **Fidelidad. Alegría. Optimismo. Pesimismo. Amor.**
22. Instituto – cuarentena. Se vuelven a encontrar con Hank, que les ayuda, aunque con impaciencia, porque el camión a Cleveland está a punto de salir. Encuentran una

pecera llena de peces cirujano azules. Ahí le dicen que sus padres desaparecieron buscándola; desde entonces, no saben nada de ellos. Pillan a Hank. Dory se cae por el alcantarillado, hasta el mar. **Optimismo. Generosidad. Fidelidad. Impaciencia.**

Tercer acto

23. Fondo del mar sucio. Dory está perdida, preocupada y triste: cree que sus padres han muerto y lo está olvidando. Olvida cosas importantes, sin saber el qué. Pero siguiendo su instinto, encuentra un camino señalado con conchas y, al final, a sus padres, que están ahí, desde que Dory desapareció, esperando que volviera. **Amor. Valentía. Paternidad.**
24. Instituto – cuarentena. Marlin y Nemo, atrapados en la pecera de los peces cirujano azules. Hank, en otra pecera, que les dice que la ha perdido. El camión se cierra. **Confianza. Valentía.**
25. Fondo del mar sucio. Dory cuenta a sus padres lo que ha hecho todo este tiempo, y cómo Marlin y Nemo la han acogido, y Hank le ha ayudado... Recuerda que tiene que ayudar a sus amigos. Llama a Destiny, en balleno. **Fidelidad. Confianza. Gratitude. Prudencia.**
26. Piscina ballenas. Destiny y Bailey deciden salir de la piscina para ayudar a Dory. Al principio, Destiny tiene miedo porque choca con todo. Bailey le anima: “Voy a ser tus ojos. –En el océano no hay paredes... –Y, ¿por qué no me lo decías antes?”. Salta. **Fidelidad. Confianza. Humildad.**
27. Superficie del mar. Dory piensa aceleradamente, que no quiere que se le olviden las cosas, pero tiene que ayudar a sus amigos, y no sabe cómo... Sus padres: “para el carro”, que detener un camión es mucho. Destiny la lanza a la carretera, ahí la cogen las nutrias, que consiguen parar el tráfico. Entra en el camión. **Prudencia. Optimismo. Valentía. Paternidad.**
28. Camión. Consigue salvar a Marlin y Nemo, que, transportados por Becky, caen de nuevo en el mar. Pero Dory se queda en el camión (han cerrado la puerta en el último momento), con Hank. Los padres le agradecen todo lo que han hecho por Dory. **Gratitude. Amor.**

29. Camión. Dory no está dispuesta a irse sin Hank. “Nunca planeé nada, y aquí estamos”. Rescate, rehabilitación y... liberación: lo gritan todos los animales en el camión..., que se acaba cerrando. Parece que no hay salida, pero: siempre hay otra manera... Logran salir del camión por el respiradero de encima. Echan al conductor y al copiloto y Hank conduce el camión, guiado por Dory, hasta el mar. Todos los peces son liberados. **Optimismo. Fidelidad. Valentía.**

Final

30. Arrecife. Dory y su familia vive también en el arrecife. Dory quiere ir al cantil, a ver vistas. Marlin no se fía. “Lo has conseguido”... “Puedes hacer cualquier cosa que te propongas”. Son unas vistas increíbles... sí: inolvidables. **Prudencia. Optimismo. Amabilidad.**

LOS INCREÍBLES

Prólogo

1. Entrevistas a los superhéroes... Cada uno/a dice la suya sobre si están bien siendo quienes son: Elasticgirl, Mr. Increíble y Frozono.
2. Ciudad. Bob Parr va muy elegante en un coche: oye la radio que hay una persecución. Ve que aún tiene tiempo para algo que no sabemos. Transforma su coche y él en Mr. Increíble. Por el camino: una anciana con un problema con su gato, colgado de un árbol. Lo “rescata” y, por los pelos, captura al delincuente. Se lo agradecen, “para esto estoy”. Notificación de otro problema. En el coche se encuentra un chico del club de fans que dice ser “Incrediboy” (Mr. Increíble le reconoce como Buddy) y dice ser su mayor admirador. Mr. Increíble lo expulsa. **Generosidad. Orden. Gratitud. Presunción. Humildad.**
3. Azotea edificio. Mr. Increíble va a atrapar a un ladrón, pero se interpone Elasticgirl. Pequeña discusión. Hablan de un compromiso. Mr. Increíble ata al ladrón para que lo vengán a buscar y en ese momento, oye un grito: alguien que se va a tirar de lo alto de un rascacielos, justo delante. Se tira. Mr. Increíble le intercepta, saltando hasta el edificio y entrando en él, rompiendo el cristal de una de las plantas. **Lealtad. Generosidad.**
4. Banco. El edificio resulta ser un gran banco. Mr. Increíble oye un pitido, muy suave. Explosión: por detrás de la pared sale Bomb Voyage, un ladrón de bancos. En ese momento aparece por la ventana “Incrediboy”, volando con unas botas especiales que se ha fabricado él mismo...: quiere ser su ayudante e intenta convencerle, pero Mr. Increíble le dice que trabaja solo. En ese momento, Bomb Voyage arroja una bomba lapa a Buddy, que sale volando para mostrarle lo bien que funcionan sus botas. Mr. Increíble quiere detenerle, para salvarle, dejando al delincuente. **Generosidad. Egoísmo. Valentía.**
5. Ciudad. Consigue que no pase nada, pero la bomba cae en una vía, en el momento en que va a pasar un tren. Lo detiene a tiempo y entrega a Buddy a la policía. Bomb Voyage se ha escapado, pero Mr. Increíble tiene que irse, que llega tarde a un compromiso. **Orden. Lealtad. Gratitud.**

6. Iglesia. Le está esperando Elasticgirl, para casarse. Ha llegado tarde. Se casan. “Esto solo funcionará a las buenas y a las malas... ¿Qué nos puede pasar? Somos superhéroes”. **Amor. Presunción.**
7. Noticias. Giro inesperado: el que se quería suicidar no quería ser salvado. Varias denuncias de personas que han sufrido “daños colaterales” por sus acciones heroicas. El Gobierno decide que tienen que esconderse. En agradecimiento a sus actos a lo largo de la historia, les facilitan todo lo necesario. **Gratitud. Egoísmo.**

Primera parte

8. Oficinas. Han pasado 15 años. Bob Parr trabaja en una correduría de seguros. No es feliz y tiene que actuar del modo que le obligan: denegando facilidades. Aunque su bondad le puede y acaba ayudando a los clientes a descubrir los “entresijos” de la empresa. Está desolado. Su mujer lo llama muy animada. Llevan tres años en la nueva casa. Está lavando al pequeño de la casa: Jack-Jack. El jefe de Bob entra quejándose de que haya pagado a un cliente (cuando es lo que tenía que hacer). **Optimismo. Pesimismo. Generosidad. Laboriosidad. Egoísmo. Antipatía. Profesionalitis.**
9. Escuela. Helen Parr ha tenido que ir a la dirección de la escuela. Ahí está su hijo Dash, con el director y un profesor, que culpa al niño de haber puesto una chinche-ta en la silla. Muestra un vídeo, en el que no se ve absolutamente nada: Dash es muy rápido, porque también es superhéroe. El director se disculpa y les despide. **Paternidad. Antipatía. Amabilidad.**
10. Coche. Con esta, Dash ya ha ido tres veces al despacho del director. Dash quiere hacer deporte, pero su madre no le deja, porque “el mundo nos pide integrarnos”. En el asiento de atrás está Jack-Jack. **Prudencia. Pesimismo (tristeza). Fortaleza.**
11. Instituto. Pasan a buscar a Violeta, que está en la puerta, esperando ver salir a un chico. Sale, pero cuando se gira hacia ella, ella desaparece: tiene ese poder. Tiene el pelo tirado por encima, de modo que le tapa un ojo. **Pesimismo.**
12. Ciudad. Atasco. Bob Parr conduce un coche muy pequeño, para sus medidas. Tiene cara de pocos amigos. **Paciencia. Pesimismo.**

-
13. Casa de los Parr. Llega a casa, sale del coche, está a punto de caer por un patinete que pisa. Se agarra al coche y deja marcada la mano, cosa que impide que se cierre la puerta. Se enfada y la cierra de golpe: se rompe el cristal. Cabreado, coge el coche, como para tirarlo. Un niño en un triciclo lo ve, y se calma: deja el coche. **Impaciencia. Pesimismo. Prudencia.**
14. Comedor casa de los Parr. Discusión “familiar”, cenando. Bob se desentiende. En el periódico ve que hablan de la desaparición de alguien que él reconoce como Ultravisión. Dash y Violeta se pelean porque él le habla de Tony Rydinger, de quien Violeta está enamorada (el chico de antes). La madre se enfada con Bob porque no hace nada. Alguien llama al timbre: Lucio (Frozono), que viene a buscar a Bob: es miércoles y se van a jugar a la “bolera”. Discusión de qué es “ser normal”. **Insinceridad. Pesimismo. Paternidad. Fraternidad. Egoísmo.**
15. Coche. Lucio y Bob están dentro de un coche, escuchando desde una radio a la policía. Oyen de un robo: Bob tiene muchas ganas de volver a sus andadas. Lucio no está convencido. Oyen que hay fuego: un edificio está ardiendo. Van hacia él. Una mujer en otro coche, les espía. **Insinceridad. Optimismo. Compañerismo.**
16. Edificio ardiendo. Salvan a las personas que se han quedado ahí, transportándolas a hombros, inconscientes; pero no pueden salir. Lucio intenta hacer agua, pero no lo logra porque no tiene humedad del aire: está todo seco: el único paso posible está atascado por fuego y ruinas. Consiguen salir gracias a que Bob derrumba una pared, cayendo al edificio de al lado: una joyería. **Generosidad. Prudencia. Compañerismo.**
17. Joyería. Salta la alarma. Entra un policía de los que están fuera, con lo del fuego: les amenaza con una pistola. Lucio bebe un poco de agua y consigue hacer hielo, con el que congela al poli y la bala que ha disparado: escapan por los pelos. Al subir al coche y alejarse, la mujer que les espía sigue ahí. Habla con alguien por teléfono y dice haber encontrado a quien estaba buscando. **Prudencia. Compañerismo. Maldad.**
18. Casa de los Parr. Su mujer le está esperando y se da cuenta de qué ha hecho. Discuten. Por ahí estaban “espíaando” Dash y Violeta. Les dicen que no pasa nada, que a

- pesar de las discusiones, son un equipo. **Prudencia. Fidelidad. Perdón. Humildad. Fraternidad.**
19. Oficina. El jefe llama a Bob. Mientras no está en su mesa, la mujer que antes les espiaba desde el coche le mete un sobre en su maletín. El jefe le dice que no está feliz. Le pega una bronca de por qué sus clientes se convierten en expertos para conseguir lo que quieren y necesitan: “Dominan la tediosa burocracia”. Sólo piensa en sus accionistas. Mientras le echa ese discurso, Bob ve por la ventana que atracan a un hombre y quiere ir a ayudarlo. El jefe le amenaza con despedirlo si da un paso más. Han robado al hombre y lo han dejado tirado. Bob no aguanta más y coge a su jefe con una mano y lo manda varias habitaciones más allá a través de las paredes correspondientes. Ingreso hospitalario, completamente vendado. **Laboriosidad. Egoísmo. Generosidad. Paciencia. Impaciencia. Profesionalitis. Antipatía.**
20. Hospital. Bob está con Rick, el agente del Gobierno encargado de supervisar el programa de reubicación de los superhéroes. Pero le dice que esta vez ya no puede hacer nada más y Bob no quiere volver a reubicar a su familia: no puede hacerles esto. De todos modos, Rick, en agradecimiento, le dice que buscará algo para ayudarlo. **Amor. Generosidad.**
21. Casa de los Parr. Ahí, en la entrada, está el mismo niño del triciclo, esperando ver algo “alucinante”. **Pesimismo.**
22. Casa de los Parr – estudio. Vacía su maletín y lo tira todo a la papelera. Cae un sobre, con algo duro: lo saca. El que le metió la mujer “espía”. Una tableta que se enciende al identificar a Mr. Increíble. En la tableta aparece la “espía” (dice llamarse Mirage), que le da un mensaje: le necesitan para cumplir una misión. La tableta se autodestruye: salta la alarma antincendios. **Optimismo. Maldad.**
23. Casa. Engaña a su mujer diciéndole que en su trabajo le han mandado a un congreso, y eso implicará unos días que esté fuera de casa. Ella cree (y se lo dice) que eso es porque le ven muy bien. Bob llama a Mirage y le dice que acepta. **Insinceridad. Egoísmo.**

Segunda parte

24. Jet. Mirage le explica cuál es el plan: tiene que acabar con una máquina que aprende de sus atacantes y está provocando estragos. Lo lanzan en una cápsula hasta la isla. **Presunción. Egoísmo.**
25. Isla - selva. Intenta salir de la cápsula, pero no puede: está muy gordo. La revienta. Corre por la selva. No está nada en forma. Le sorprende la máquina en cuestión. Le ataca. Está a punto de arrojarlo a un río de lava. Consigue acabar con él. Le están observando, sin él saberlo: Mirage y alguien más que le dice que le invite a cenar. **Maldad. Optimismo.**
26. Sala comedor. Mirage y Mr. Increíble, cenando.
27. Secuencia - montaje. Las cosas han cambiado mucho en la relación entre Bob, Helen y los niños. Él se muestra mucho más contento. Bob está mucho más por los hijos: da de comer a Jack-Jack, juega con Dash, besa a Violeta. Y hace ejercicio para adelgazar y ponerse en forma. Mientras, cada día se supone que va al mismo trabajo de antes. **Insinceridad. Paternidad. Amor. Orden. Generosidad. Optimismo.**
28. Casa Emma Moda. Bob ha ido para que le arregle el traje, que el robot le provocó un buen roto. Ella, no obstante, dice que le hará uno nuevo. **Presunción.**
29. Casa de los Parr. Helen está limpiando la casa. Ve un pelo blanco largo en un traje de Bob. Lllaman al teléfono: Bob grita que lo coge él. Helen no aguanta (sospecha que algo no va bien) y escucha, por el otro teléfono, el final de una conversación breve: una mujer que dice estar ansiosa de verle de nuevo. Él dice que le han llamado para otro congreso, que avisan con poca antelación. **Laboriosidad. Desconfianza. Amor. Fidelidad. Insinceridad. Egoísmo.**
30. Jet - isla. Bob, ya con el traje nuevo, vuela a la isla. Ahí le espera Mirage, que le lleva a una habitación de lujo y le cita para una reunión, un rato después. **Optimismo.**
31. Casa de los Parr. Helen está pasando el aspirador por la casa. Cerca del estudio de Bob hay mucho polvo: entra. Ve la reparación del traje y entiende que solo ha podido ser Edna. La llama. Edna da a entender que ya tiene listos su traje y el de los

- niños y que le ha hecho uno nuevo a su marido: Helen no entiende nada de lo que le está diciendo, pero decide ir a verla. **Orden. Fidelidad. Laboriosidad. Desconfianza.**
32. Central Síndrome. Bob se dirige a la sala de reunión donde le han citado. No hay nadie. De repente, se abre un portón y la máquina que antes había destruido, mete un brazo y le agarra con fuerza y lo zarandea hacia fuera. Lo ataca y casi lo mata. Aparece Síndrome: Mr. Increíble se da cuenta de que se trata de Buddy, el otrora niño admirador. Consigue escapar, tirándose por una cascada. Síndrome deja caer en ella una bomba. Se salva metiéndose en una cueva. **Envidia. Odio. Maldad.**
33. Cueva. Ve ahí un esqueleto, de Ultravisión, en una posición como indicando algo: una palabra escrita en la pared: “kronos”. Un “detector de vida” tirado por Síndrome desde lo alto de la cascada, observa. Mr. Increíble se esconde detrás del esqueleto de Ultravisión y no le ve. El detector dice que está liquidado, y eso cree Síndrome. **Maldad.**
34. Casa de Edna (mid point). Le enseña los trajes: para cada uno de los niños. Helen le dice que están retirados, viviendo en la clandestinidad. Edna le pregunta si está segura de dónde está su marido. **Desconfianza. Soberbia. Amor.**
35. Isla / Casa Edna. Mr. Increíble consigue entrar en la base de Síndrome, hasta un gran ordenador como una especie de control de todo y, para entrar, pone la palabra “kronos”. Efectivamente, es la contraseña. Mientras, Helen llama al trabajo y confirma sospechas: Bob le está engañando: le despidieron hace dos meses. Se echa a llorar a moco tendido. Mr. Increíble descubre el plan de Síndrome: acabar con todos los superhéroes y mandar una bomba en la ciudad. Tiene pocas horas. Edna conmina a Helen a ser valiente y enfrentarse a la realidad. Helen decide dar a un localizador que tiene Edna, para saber dónde está el traje, que lleva puesto su marido. Suena una alarma en el traje de Mr. Increíble, que es descubierto y apresado. **Valentía. Prudencia. Amor. Desconfianza.**
36. Casa Edna. Helen está llorando, desconsolada: no sabe qué hacer. Edna le amonesta a que vaya a buscarle y a que afronte la realidad con valor. **Valentía. Optimismo. Pesimismo (tristeza).**

-
37. Casa de los Parr. Dash y Violeta descubren los trajes de superhéroes. Dash se lo pone, aunque Helen intenta impedirlo. Helen les dice que tiene que irse, que Bob tiene un problema (o lo es...). Pide un avión a un amigo (se ve en una foto con ella, cuando debió hacer de piloto). **Prudencia. Fidelidad. Optimismo.**
38. Avión. Helen pide a la torre de control de la isla que alguien le dé pista. Nadie responde. Decide ponerse el traje, aunque insegura de lo que hace. **Valentía. Prudencia.**
39. Unidad de contención: Mr. Increíble está atrapado en una máquina cogido de los brazos y piernas. Síndrome le dice que ha pedido ayuda, pero él no sabe de qué le habla. Le dice que hay un avión del gobierno y le pone la voz del aviso de Helen: la reconoce. Síndrome manda un par de misiles al avión. **Maldad. Odio. Amor.**
40. Avión. Helen descubre a Violeta y a Dash. Han dejado a Jack-Jack con una canguro. Helen la llama, para saber quién es. El detector de misiles avisa: alerta roja. Bob lo oye todo, en directo. “Hay niños”, clama Helen. Pide a Violeta que haga un campo de fuerza: no puede, nunca ha hecho uno tan grande. Bomba. Helen los ha protegido con su cuerpo elástico. Caen al mar. **Amor. Prudencia. Paternidad. Maldad. Fraternidad.**
41. Mar. Los niños están muy nerviosos: no paran de chillar. Helen les manda callar. **Impaciencia. Prudencia.**
42. Unidad de contención. Mr. Increíble está desolado. Síndrome se ríe. En un despiste de éste, Mr. Increíble se le tira encima, pero Mirage lo ha visto y se ha interpuesto. Él la agarra con fuerza y amenaza con que la va a matar si no le suelta. Pero *le puede* la bondad. Mirage no está satisfecha con lo que ha pasado; está triste. Los dos se van de la sala. Mr. Increíble llora. **Amor. Generosidad. Maldad. Soberbia. Egoísmo.**
43. Mar. Helen ve que el misil es de corto alcance: hay que nadar a tierra. Llegan: Helen haciendo como de barca; Dash, nadando con los pies, como si fuera unas hélices. **Confianza. Amor. Paternidad.**
44. Cueva. Se meten en una cueva y Helen les da sus máscaras, diciéndoles que tiene que ir a buscar a Bob, que le esperen ahí. Violeta **pide perdón** por no haber podi-

do hacer lo que le pedía. Su madre le dice que no es su culpa. **Optimismo** de Dash (inconsciencia). **Pesimismo** de Violeta (adolescente). **Prudencia. Amor. Humildad. Obediencia. Fortaleza.**

45. Central Síndrome – lanzador cohete. Un enorme cohete. Mirage reprende a Síndrome por lo que dijo en la sala de contención. Mientras, Elasticgirl ha conseguido entrar. Investigando. Ve el cohete. Se libera de varios guardas. **Egoísmo. Soberbia.**

46. Cueva / lanzador cohete. Violeta intenta hacer campos de fuerza grandes. Dash está aburrido y da una vuelta por la cueva... Violeta le dice que puede estar en peligro el matrimonio de sus padres. Dash no entiende. El cohete es lanzado. El fuego reactor entra con fuerza en la cueva. Dash lo ha visto a tiempo y corre a salvar a Violeta y salen fuera de la cueva. **Fraternidad. Prudencia. Obediencia.**

47. Selva. Se han quedado dormidos al aire libre. Un “pájaro mecánico” no les reconoce y da la voz de alarma. Les persiguen. Huyen por separado. se reencuentran, se ayudan. Violeta y Dash combinan campo de fuerza y velocidad para defenderse y huir a la vez. **Prudencia. Fraternidad. Valentía.**

48. Unidad de contención. Mirage libera a Mr. Increíble y le dice que su familia se salvó de los misiles. Llega Elasticgirl. Confusión: les pilla abrazados (él estaba muy contento de saber que su familia está viva): “¿Cómo iba a traicionar a la mujer perfecta?”. Mirage les dice que los niños están en peligro: han dado la voz de alarma. **Fidelidad. Amor. Compañerismo. Generosidad.**

49. Selva. Se encuentran todos juntos: la familia al completo funcionan como equipo. Hasta que llega Síndrome y los paraliza con su “láser”. Se da cuenta de que son una familia de superhéroes. **Fidelidad. Fraternidad. Paternidad. Amor. Odio.**

Tercera parte

50. Unidad de contención. Los cuatro ahí atrapados. Síndrome les enseña lo que ha hecho con el cohete, a través de una gran televisión donde dan las noticias: ha impactado en la ciudad y pone en marcha un robot. Y cuenta su plan: matar a todos los superhéroes para convertirse él en el mejor superhéroe, deteniendo esa máquina. **Soberbia. Egoísmo. Odio. Pesimismo (tristeza).**

-
51. Ciudad / unidad de contención: El robot se pone en marcha destruye todo lo que se venga por delante. Los Increíbles lo ven todo. Mr. Increíble se disculpa: “Vosotros sois mi mayor aventura”. Violeta consigue liberarse haciendo un campo de fuerza y libera a los demás. **Amor. Paternidad. Humildad.**
52. Central Síndrome. Buscan un modo de salir... no hay aviones, pero sí un cohete. Mirage les echa un cable. **Generosidad. Prudencia.**
53. Casa de Lucio. Por las calles, el robot sigue haciendo el mal. Lucio busca su *súper-traje*, pero su mujer lo ha escondido... Tienen una cita para cenar, pero él dice que tiene que ayudar, por el bien común. “Yo soy tu bien común. Y como no me veas como tu bien, me voy a coger un rebote fuera de lo común”. **Amor. Generosidad.**
54. Ciudad. Aparece síndrome diciendo que es un nuevo superhéroe; simula atacar al robot, pero en realidad lo controla por un mando que tiene en el brazo; pero la máquina aprende y le quita el mando. Síndrome pierde el equilibrio (estaba volando con sus “botas a reactor”) y sale disparado, se da un golpe y queda inconsciente. **Presunción.**
55. Cohete. Los Increíbles en una autocaravana de la central de Síndrome, sujetados por Elasticgirl en el cohete, volando hacia la ciudad. **Impaciencia. Generosidad.**
56. Ciudad. Aterrizan a lo bestia: un poco como pueden... Él quiere ir solo. Ella le dice que no. Mr. Increíble: “No quiero perderos otra vez”. El robot ataca. Violeta salva a Dash. Y Dash se preocupa de Violeta. Aparece Frozono, que ayuda. Mr. Increíble encuentra el mando. Intenta controlar el robot: es muy difícil. Todos actúan. EN EQUIPO. “Niños, corred: buscad un lugar seguro. —Nosotros nos quedamos aquí” (Violeta). Vencen. Les aplauden: justo en el momento en que lo ve Síndrome, desesperado porque vuelve a perder. **Humildad. Fidelidad. Valentía. Fraternalidad. Generosidad. Optimismo. Compañerismo.**
57. Coche del gobierno. Rick les dice que las cosas están más tranquilas. Quizás los políticos les acepten de nuevo y no tengan que esconderse. “El país está en deuda con vosotros”. Mientras, Helen escucha los mensajes que la canguro, ha dejado en el contestador automático, a cuál más extraño. El último mensaje: “gracias por mandarme a un sustituto...”. **Gratitud. Paternidad. Optimismo.**

58. Casa de los Parr. Baján corriendo del coche y entran. Síndrome les atrapa con su láser. Tiene a Jack-Jack. Se lo lleva volando. Justo antes de llegar a su nave, Jack-Jack se vuelve como un demonio y consigue soltarse de Síndrome. Mr. Increíble lanza a su mujer, que lo coge al aire. Lanza el coche contra la nave, que explota y Síndrome... es enganchado, con la capa, en las turbinas de la nave. Todo explota. **Paternidad. Fraternidad. Maldad.**

Fin

59. Estadio. Dash corre una carrera: controlando la velocidad para quedar segundo. Violeta está hablando con otra chica. Le ve Tony. “Estás diferente. —Me siento diferente” (mucho más segura de ella misma)”. Le invita al cine. Dash es pequeño, aún: no sabe qué hacer en la carrera; se lo tienen que decir. **Fraternidad. Paternidad. Templanza. Amor.**

CARS

Primer acto

1. Tráiler Rayo. Rayo McQueen está en su tráiler concentrándose para la carrera que tiene en breve.
2. Estadio carreras. Gran competición de la Copa Pistón. El veterano Strip Weathers El Rey (la leyenda que ha ganado siete veces); Chick Hicks, que siempre ha quedado detrás de El Rey; y un novato, Rayo McQueen. Quedan estos tres. Rayo consigue mucha ventaja. Durante la última vuelta, en boxes, no acepta que le cambien las ruedas: dice que se vale él solo. No tiene director de equipo (es el tercero que despide). A poco de alcanzar la meta se le revientan las ruedas: primero una, después otra. Los otros dos, le alcanzan. Acaban empatando. **Presunción. Soberbia. Humildad.**
3. Estadio – base Rayo. Entrevistan a Rayo, que se cree realmente ganador, mientras le están cambiando las ruedas. Se hace el soberbio. Sus grúas acaban hartos de él y dimiten. Todo el mundo le hace fotos. Él, más contento, aún: favorece que sea así. **Soberbia. Presunción. Paciencia.**
4. Estadio – base Chick. También es un creído y piensa que la copa es suya y que se llevará el patrocinador azul del campeón, Dinoco. **Presunción.**
5. Estadio – base Weathers. Weathers habla con su jefe: totalmente distinto a los demás. Agradece el trabajo que hacen por él. Agradece el apoyo a su esposa. **Humildad. Amor. Generosidad. Gratitud.**
6. Estadio – parking. El Rey saluda a McQueen y le felicita, pero le dice las cosas claras: no puede correr solo, necesita a los demás. No le hace caso: sueña con Dinoco; sueña con ser un superhéroe. **Humildad. Soberbia. Generosidad. Sinceridad.**
7. Escenario ganadores. Anuncian el resultado. Rayo salta primero, pensando que ha sido él el ganador. Pero no: recibe una humillación. Empate a tres. Se celebrará una carrera de desempate en una semana, en Los Ángeles. **Soberbia. Humildad.**

8. Base Rust-Eze. Rayo quiere marcharse, pero antes tiene que pasar por la base de sus patrocinadores, pero no quiere porque todos son coches antiguos oxidados (no son buenos para “su imagen”). No tiene más remedio que hacerlo. Mack, su camión es amable con él, aunque Rayo sea muy creído. Dentro del camión, está todo lleno de sus trofeos y *merchandising*. **Amabilidad. Soberbia. Gratitud. Presunción. Egoísmo.**
9. Autopista. Le llama Harvey, su representante. Le ofrece 20 entradas para sus amigos. Rayo no sabe quiénes son sus amigos (no tiene). **Egoísmo.**
10. Autopista. Mack está cansado y decide parar a dormir. Rayo no le deja, que quiere llegar el primero. Le dice que él también se quedará despierto: se duerme. Mack lucha para no dormirse. Unos gamberros juegan con él y lo desvían un poco. Con los golpes, accidentalmente se abre la compuerta de atrás. Cars se desliza y cae fuera. Mack se repone y sigue. **Egoísmo. Generosidad. Antipatía.**
11. Autopista. Rayo se despierta en la autopista, en contra dirección. Es de noche y Rayo no tiene faros. Asustado, empieza a correr en busca de Mack. Cree que es un camión que ve a lo lejos: se equivoca. Busca la autopista, pero se mete en la Ruta 66.
12. Ruta 66. Asustado, Rayo corre muy rápido, dirección (piensa) a la autopista. Un policía que estaba escondido, le empieza a perseguir porque va más rápido de lo permitido. El policía es mayor y su tubo de escape “peta”: Rayo cree que le está disparando. **Laboriosidad.**
13. Radiador Springs. Ahí llega Rayo, perseguido por el policía. Apenas ve nada, choca con una alambrada y más cosas, rompe el asfalto de la calle con lo que va arrastrando de todo con lo que se engancha. Acaba atado a un poste, al que se ha quedado enredado él mismo.
14. Circuito Los Ángeles. Llega Mack, el primero de todos. Abre la compuerta: Rayo no está y nadie sabe nada de él.

Segundo acto

15. Radiador Springs. McQueen se despierta detrás de una reja y se da cuenta de que tiene un cebo. Al otro lado de la reja está Mate, una grúa oxidada. Se presentan. Rayo se extraña de que Mate no sepa quién es. **Humildad. Amabilidad. Soberbia. Antipatía.**
16. Juzgado. Todos en el pueblo están enfadados por los destrozos que ha hecho Rayo. Nadie quiere ser su abogado: se presta Mate, como “abogado de oficio”. El juez es Doc Hudson Horner. Al entrar suelta una serie de amenazas, hasta que le ve y dice que hay que expulsarlo cuanto antes. **Amabilidad. Antipatía. Soberbia. Humildad. Prudencia.**
17. Juzgado. Entra Sally. McQueen queda prendado de ella, quien pasa olímpicamente de él. Hudson dice que tiene que irse, que conoce a los de su calaña, es un corredor. Sally hace un discurso hablando sobre la importancia de mantener la carretera que se ha cargado Rayo. Convince al juez: le castiga a arreglar la carretera. **Presunción. Soberbia. Prudencia.**
18. Calle. Mate quita el cebo a Rayo. Este lo aprovecha para huir. Se queda sin gasolina por el camino: le pillan el policía y Sally, que estaban esperándole detrás de una marquesina. Le sacaron gasolina mientras dormía. **Egoísmo.**
19. Calle. Rayo está tirando de Bessie, la máquina asfáltadora. Se mancha. Rayo exclama que es un “precioso instrumento veloz y aerodinámico”, un coche de carreras. Luigi se emociona..., pero le dice que seguía carreras de Ferrari. **Soberbia. Amabilidad. Pesimismo.**
20. Calle. Llegan unos “viajantes”: ¡los primeros en mucho tiempo! Son un matrimonio de monovolúmenes que se han perdido. Les atiende muy bien, pero pasan de largo... solo buscan la autopista. McQueen, al verles, les dice que es un corredor famoso, que está secuestrado, que avisen a la organización de la carrera... “si no, ¡voy a acabar loco como ellos!”... Sally siempre intenta animar a los demás del pueblo. **Compañerismo. Amabilidad. Pesimismo.**
21. Calle. Rayo oye en una radio antigua que están buscando a McQueen... Siente **envidia** porque oye a Rick cómo ha llegado y es el primero. Decide hacer la carretera,

tirando con fuerza de Bessie, muy de prisa. Lógicamente, la hace muy mal. Sally: “pero esto está muy feo”... Rayo: “a juego con el resto del pueblo”... En ese momento, el tímido camión bombero Rojo, se aleja, llorando... Doc le dice que está muy mal y que tiene que levantar lo que ha hecho y hacerla de nuevo. Rayo dice que es un corredor y que tiene que irse. Doc le reta a una carrera: si gana, se podrá ir; si no, la acabará. Rayo piensa que eso es pan comido. **Antipatía. Amabilidad. Presunción. Compañerismo. Envidia.**

22. Circuito de tierra. “Ligero como una moto; potente como un camión”. Doc, ni se inmuta. Los italianos, muy contentos: se prestan a ayudar a Rayo, pero insiste en que trabaja solo. Disparo de salida. Rayo sale disparado. Doc, ni se mueve, hasta el caso de un rato. En una curva, resbala y se va del circuito y se mete en una zarza de cactus. Doc le gana. Mate se lo lleva con el gancho. “Corres igual que arreglas carreteras”, le dice Doc. Esto le pica mucho. **Soberbia. Humildad. Paciencia.**

23. Calle. Rayo está levantando el asfalto malo, mientras se va repitiendo la frase de Doc y no entiende por qué no ha sabido girar en tierra. Todos se van a dormir. Rayo quiere terminar cuanto antes y se queda a trabajar. **Soberbia. Sencillez. Pesimismo.**

24. Radiador. Rayo ha hecho un trabajo increíblemente bueno. Todos están encantados. Aún le queda un buen trecho. Pero, ¿dónde está? **Laboriosidad.**

25. Circuito de tierra. Doc lo encuentra con el sheriff, que está vigilándole: prueba una y otra vez volver a hacer la curva que no consiguió. Se le había terminado el asfalto a medianoche y pidió al sheriff si podía ir a probar ahí. Doc le da un consejo, que no acepta y Doc se va, viendo que no se deja ayudar. **Soberbia. Amabilidad. Confianza.**

26. Radiador. Rayo sigue tirando de Bessie, asfaltando la calle. Luigi y Guido están en su garaje. Un comentario de Rayo no les ha gustado y se pican. Pero el pueblo es más feliz con la carretera asfaltada: algo ha cambiado. Lavan cosas que antes estaban muy sucias. Rojo es menos tímido. Por idea de Sally, ducha a Rayo, en la cara. Rayo se da cuenta de que Sally es amable con él. Mate le dice que esta noche le toca vigilarle a él y le reta a algo; éste, como es un orgulloso, por supuesto, acepta. **Antipatía. Amabilidad. Amor. Optimismo. Soberbia. Gratitud.**

-
27. Campos. Mate le enseña a asustar a los tractores, que están durmiendo. Uno a uno, con el claxon, los asusta, se despiertan y se caen hacia atrás. Esto no le parece nada divertido a Rayo, pero Mate le dice que es un cobarde. De todos modos, él no tiene claxon, pero no acepta lo de “cobarde”: lo intenta, dándole al motor a todo gas. Hace mucho ruido y despierta a todos los tractores, que les ocurre lo mismo. Pero también se despierta Frank, a quien no debían de despertar: una gran cosechadora, que empieza a perseguirles. **Compañerismo. Soberbia. Optimismo.**
28. Radiador Springs (mid point). Llegan al pueblo. Sally les está observando. Mate enseña a Rayo —que se queda alucinado de lo bien que lo hace, y rápido— cómo va marcha atrás. Rayo le cuenta por qué le importa tanto esa carrera: cuando gane, tendrá el mejor equipo, con un helicóptero. Mate le pide que le deje volar en él. Ok. Mate le dice que ha escogido bien a su mejor amigo. Esto, a Rayo, le toca. **Compañerismo. Humildad.**
29. Motel. Sally le da un lugar normal para dormir (uno de los “conos” del motel), no como “preso”. Le dice que no puede defraudar a Mate, que confía plenamente en él. Rayo le da las gracias, y ella se sorprende. **Gratitud. Compañerismo.**
30. Cono. Rayo, durmiendo, tiene una pesadilla: Frank (la cosechadora) le sigue durante la carrera y acaba ganando la Copa Pistón, superando a Rayo.
31. Radiador Springs. Rayo busca al sheriff, que necesita su ración diaria de gasolina. Está en el garaje, con Hudson, que le dice que se espere. Da una “patada” a una lata, que va a parar a un garaje, al lado del taller de Hudson, y oye caerse algunas cosas. Entra en el garaje: descubre que Hudson es Doc Hudson Hornet, el que fuera tricampeón de la Copa Pistón. Doc le ve y le echa de ahí...: “—Mira estos trofeos —Míralos tú: yo solo veo montón de copas vacías, le dice Doc”. Por algún motivo, no quiere recordar esos tiempos gloriosos. **Insinceridad.**
32. Gasolinera. Rayo corre a la gasolinera, gritando a los demás si saben quién es realmente Doc Hudson. No le creen que sea un corredor. Sally llega y le llena de gasolina, delante del sheriff: le dice que se fía de él. Sally invita a Rayo a dar un paseo: “Los coches de carreras, no paseamos”. Doc estaba escuchando por ahí. No le gusta ver que saben quién es. **Amor. Confianza. Insinceridad.**

33. Radiador Springs. Con el depósito lleno, Rayo tiene la opción de alejarse definitivamente: a un lado, la carretera; al otro, Sally que le está esperando. Al final, no lo hace y sigue a Sally. **Confianza.**
34. Carretera. Pasean y llegan a un antiguo motel: *La Rueda*, que fue muy popular en toda la Ruta 66. Sally le habla de su vida anterior (era abogada en Los Ángeles) y sobre por qué está ahí. Le habla de cuándo y cómo construyeron la autopista, y la Ruta 66 desapareció del mapa: “Los coches no la usaban para ir más rápido, sino para disfrutar de ella” [canción: “era tu ciudad parte de ti. Tu ciudad, la tienes que querer: siempre va a ser tu ciudad”]. **Amor. Generosidad. Humildad. Sinceridad. Serenidad.**
35. Radiador Springs. Rayo dice que le hubiera encantado conocer el pueblo entonces. Agradece “dar un paseo despacio”. **Gratitud. Serenidad.**
36. Radiador Springs. De repente aparece Mate seguido de muchos tractores, que pasan por el pueblo armando mucho alboroto. Uno se escapa de la manada y Rayo le sigue para intentar devolverlo con los demás. **Amabilidad. Generosidad. Compañerismo.**
37. Circuito de tierra. Rayo ve a Doc Hudson en la línea de salida del circuito donde antes habían hecho una carrera los dos. Doc está ahí con ruedas de competición. Le observa: ha hecho la vuelta al circuito, sin salirse en la curva maldita, haciendo lo que había dicho a Rayo: girar al revés de lo que podría parecer normal. Doc lo celebra: lo ha conseguido, una vez más... Rayo sale y le felicita, pero Doc, sin decirle nada, se va. **Egoísmo. Insinceridad. Antipatía.**
38. Garaje Doc. Rayo le sigue hasta ahí: le pregunta porque no se muestra como quien es realmente. Dice que le apartaron, después de un accidente. Reprocha a Rayo que él también es como ellos: “¿Cuándo fue la última vez que te preocupaste por alguien que no fueras tú?”. “—Y, ¿qué hay de ti? Llevas aquí una eternidad, y ni siquiera saben quién eres; ¿quién es el egoísta? —Termina la carretera y lárgate”. **Generosidad. Egoísmo. Soberbia.**
39. Radiador Springs. Nuevo día. Ha terminado la carretera: está perfecta. ¿Y Rayo? Nadie sabe dónde está. Piensan que se ha marchado. El sheriff llora, pero lo disi-

mula. Rojo (el camión de bomberos), se aleja llorando. Pero aparece por ahí Rayo, que no se ha ido. Dice que se va a ir, pero antes tiene que cambiar los neumáticos.

Generosidad. Compañerismo. Humildad. Laboriosidad.

40. Garaje Luigi. Rayo le deja poner los neumáticos que Luigi quiere. Doc, por detrás, pone cara de “vaya tontería”... Rayo se dedica a pedir a cada uno lo que le gusta...

Generosidad. Humildad. Serenidad. Optimismo.

41. Radiador Springs. Todo está preparado para cuando llega Sally. Se está haciendo de noche y... se encienden todas las luces de neón: “—Es como en tus sueños, ¿verdad? —Mucho mejor que mis sueños...”. Están todos muy felices. **Generosidad.**

Amor. Optimismo.

42. Radiador Springs. Mientras están así, llegan miles de periodistas, un par de helicópteros y... Mack, su camión tráiler. Lo han encontrado. Harvey, su representante, al teléfono: el contrato. Se despiden: tiene que irse, que Chuck está haciendo de las suyas... Sally le agradece lo que ha hecho. “—¡Bah! solo es una carretera —No. Ha sido más que eso...” Le cuesta irse: le da mucha pena. Los fotógrafos no le dejan despedirse de sus amigos como querría. **Generosidad. Amor. Egoísmo. Serenidad. Optimismo.**

43. Radiador Springs. Doc está en una esquina, medio escondido. Un coche le agradece que haya llamado: ha sido por él, y Sally lo ve y lo oye: “—¿Les has llamado? —Es lo mejor para todos, Sally —¿Lo mejor para todos, o para ti? Mate está triste porque no se ha podido despedir de él. Cada uno se va a su lugar. Apagan las luces y dejan solo a Doc, debajo del semáforo, que vuelve a parpadear en ámbar. **Egoísmo. Pesimismo.**

Tercer acto

44. Parking circuito de Los Ángeles. Se han reunido casi 300 mil coches. Una carrera, 200 vueltas, un solo campeón. Rayo sale del tráiler: agradece a Mack que será su ayudante, hoy... **Gratitud. Humildad.**

45. Circuito. Chick es insoportable. Y Rayo recuerda a Sally. Rayo se despista porque no deja de pensar en los de Radiador Springs. Se recupera, al ver que su director

ahora es el mismo Doc Hudson. Todos los espectadores se dan cuenta de quién tiene como director Rayo. Las grúas del equipo de Chick se ríen de Guido. **Confianza. Compañerismo. Humildad. Soberbia. Amor. Optimismo.**

46. Circuito. En un momento de la carrera, Chick da un golpe a Rayo, que se queda de espaldas, pero no pasa nada: unos metros, corre así... Mate, desde boxes, dice a los de Chick: “Eso se lo he enseñado yo”. **Optimismo.**

47. Circuito. A Rayo se le pincha una rueda. Boxes. Ante la sorpresa de las grúas de Chick, Guido cambia las ruedas en tiempo récord. Consigue volverse a meter en pista, con el tiempo justo. **Humildad. Compañerismo.**

48. Circuito. Última vuelta. Doc: “Pisa a fondo y reza para no salirte...”. En cabeza, Rayo; segundo, El Rey; tercero, Chick: éste no está dispuesto a quedar detrás de El Rey, otra vez. Le da un empujón y sale totalmente accidentado de la pista. Rayo se da cuenta de lo que ha pasado, y se detiene justo en la línea de meta, para ir a buscar a El Rey...: ha recordado lo que le contó Doc que le ocurrió y piensa que le podría pasar lo mismo al Rey. Gana Chick. **Humildad. Generosidad. Compañerismo. Soberbia. Envidia.**

49. Podio. Chick gana la Copa Pistón, pero nadie celebra con él: se la arrojan. En cambio, El Rey, acaba sus años como “El Rey”. **Soberbia.**

50. Equipo Rust-Eze. Doc le felicita: “—Eso es tener estilo, chico —Gracias”. El equipo Dinoco se ofrece ser su sponsor, aun sin haber ganado: “Rayo, en las carreras, lo más importante no es ganar”... Se lo agradece, pero decide seguir con el equipo que le ha apoyado hasta ese momento. “Esa decisión te ennoblece”. Rayo les pide que dejen volar a su amigo Mate. Dicho y hecho. Mate está volando en un helicóptero. **Generosidad. Humildad. Gratitud. Compañerismo. Optimismo.**

Final

51. Garaje Luigi. Llega un Ferrari a comprar unas ruedas, para él y para sus amigos “Mustang”. Luigi se emociona y se desmaya. Lo mismo Guido. **Compañerismo.**

52. Motel La Rueda. Ahí está Sally. Llega Rayo, que dice que “alguien conocido de la Copa Pistón” va a poner ahí su cuartel general. **Amor. Gratitud. Serenidad.**

RATATOUILLE

Prólogo

1. Anuncio televisión. Chef Gusteau, el chef más joven en haber conseguido cinco estrellas. Publicó un libro: *Cualquiera puede cocinar*. Su gran enemigo: el crítico culinario Anton Ego, que se ríe del “cualquiera puede cocinar”: “No, yo no creo que cualquiera pueda cocinar”.

Primer acto

2. Granja. Se oyen golpes. Es Rémy, que sale disparado, rompiendo la ventana, con un libro. Es una rata, pero tiene la capacidad de oler la comida más que nadie. Su hermano Émile, en cambio, no: es mucho más “simple”. Como describe Rémy, Émile es “muy impresionable”: se impresiona por la capacidad que tiene su hermano de oler las cosas; al contrario de su padre, Django, que “no es nada impresionable”, además de ser el patriarca del clan. A él no le gusta nada las peculiaridades de Rémy.
Fraternidad. Amabilidad. Antipatía.
3. Granja. Comen de la basura. Django va a comer algo y, de repente, Rémy le dice que no lo haga: se ha dado cuenta de que tiene raticida. Su padre ve una salida a su talento: oler la comida antes de que las ratas se la coman, cosa a la que se dedica inmediatamente después. **Obediencia. Prudencia.**
4. Colonia de las ratas. El padre dice a Rémy que lo que hace es una contribución noble. Rémy le dice que lo que hacen es robar basura. “Si nadie lo quiere, no estamos robando. —Y si nadie lo quiere, ¿por qué lo robamos?!”... No se entienden: para Django, la comida es como gasolina: “Si eres quisquilloso con lo que metes en el depósito, el motor se funde...”. “Si somos ladrones, ¿por qué no robamos cosas ricas de la cocina, donde nadie las envenena? —Primero, porque no somos ladrones; y, segundo, aléjate de la cocina y de los humanos: es peligroso”. En todo momento, Émile, intenta detener la discusión. **Pesimismo. Insinceridad. Fraternidad.**
5. Granja, exterior. Rémy dice (VO) que no odia a los humanos porque “no se limitan a sobrevivir, sino que descubren, crean... solo hay que ver lo que hacen con la comida”. **Optimismo.**

6. Cocina. La televisión está encendida y se ve a Gusteau. Rémy prueba cosas que encuentra en la cocina, mezcla sabores...; la luz se enciende: una anciana es la que vive en la granja. Rémy huye. **Audacia. Optimismo.**
7. Granja, exterior. Rémy y Émile están por fuera, buscando comida: “El único que conocía mi vida secreta era mi hermano”. Rémy encuentra una seta, que dice es exquisita: encuentra un poco de queso, un poco de romero para hacer una *delicatesen* y algo más: suben al tejado, para ahumarlo desde la chimenea. A lo lejos, se acerca una tormenta. Un rayo les cae encima y salen disparados. Rémy está emocionado: solo falta un poco de azafrán, que está en la cocina. **Fraternidad. Optimismo. Humildad.**
8. Cocina. Rémy busca el azafrán. Émile, vigila. La señora mayor, duerme en el sofá, delante de la tele. Émile se da cuenta de que su hermano también sabe leer porque le habla del libro *Cualquiera puede cocinar*. Tele: sale Gusteau, animando a ser uno mismo. El relato sigue diciendo que Gusteau murió de un ataque al corazón, debido a que perdió una estrella, por una crítica negativa de Anton Ego. En ese momento, se despierta la anciana, que les ve y empieza a dispararles con una escopeta. Disparos por todos lados. Émile se dirige hacia el techo: ahí está la colonia. De tantos disparos, el techo se cae, con toda la colonia. La mujer va a buscar una máscara. **Valentía. Humildad. Fraternidad. Optimismo.**
9. Granja, exterior. Todos se escapan al río, en unos “botes”. Rémy, en el último momento, ha cogido el libro de Gusteau, que lo usa como bote. Sigue a los demás, remando como puede y esquivando los disparos de la anciana, que está a punto de darle. Se meten en los desagües del río. Rémy pierde a los demás. **Prudencia. Pesimismo.**
10. Alcantarillado. Rémy espera...; está triste. Pasa el rato ojeando el libro. El espíritu de Gusteau empieza a hablarle y le anima a seguir teniendo ilusiones: “Si te centras en la vida de atrás no podrás ver lo que tienes delante: ¡venga, sube! echa un vistazo”. Deja el libro y sube. **Pesimismo. Optimismo. Audacia.**
11. Alcantarillado – pisos – terrazas. En una planta, en una casa: gente en una fiesta y ve pan: se lo va a comer, que tiene hambre. El espíritu de Gusteau se le aparece diciéndole que tiene que seguir, que no es un ladrón: “el cocinero, guiso, el ladrón *la-*

droncisa”. **Prudencia. Fortaleza.**

12. Azotea. ¡Está en París! Se sorprende: “¿Todo este tiempo he estado debajo de París?!”. Y... delante, el restaurante de Gusteau: le ha traído hasta ahí. Lo va a ver. **Optimismo. Audacia.**
13. Cocina Gusteau. El chef Skinner, malhumorado. Linguini acaba de llegar, lleva una carta de su madre Renata, que ha muerto, para el chef, pidiéndole un trabajo. Renata fue la novia de Gusteau. Los cocineros le han contratado para sacar la basura y a limpiar los suelos. Esto, Skinner lo acepta. **Antipatía. Amabilidad.**
14. Azotea cocina. Desde una ventana del tejado, Rémy ve la cocina y va describiendo lo que ve y qué función tiene cada uno ahí. Miran a Linguini, que está limpiando el suelo. Gusteau le pregunta: “¿Podría cocinar?” Rémy dice que no... “—Cómo que no...; yo siempre digo que cualquiera... —Bueno, cualquiera puede, pero no todos deberían...” Mientras, Linguini ha hecho caer una olla con sopa cocinándose, y la coge, antes de desparramarlo todo, e intenta recuperar el contenido metiéndole ingredientes aleatoriamente... Gusteau le dice que él lo está intentando, ante la sorpresa y susto de Rémy. La ventana cede y cae en la cocina. **Soberbia.**
15. Cocina. Intenta salir de ahí, sorteando “obstáculos” de todo tipo, por una ventana, justo donde está Linguini y la sopa que ha malogrado. Pero cae en una olla y se lo llevan a otro sitio... está a punto de ser metido en el horno, entre cebolla y zanahoria: sale justo antes de que cierren el horno. Pasa cerca de la sopa que Linguini acaba de probar y encuentra malísima. Rémy, al pasar, la huele: no puede no hacer nada e intenta arreglarla. Gusteau le anima a que lo haga a fondo. Lo hace y, en el último momento, es descubierto por Linguini, que tiene un cucharón en la mano. Atrapa la rata con un escurridor de cocina. Skinner ve que Linguini ha hecho algo con la sopa (es lo que cree) y le echa una bronca, mientras otro coge un poco de esa sopa, para servir. La sirve el camarero a... una temida crítica culinaria: Leclerc. La encuentra deliciosa. Todos los comensales empiezan a pedir la misma sopa. **Audacia. Antipatía.**
16. Cocina. Skinner iba a despedir a Linguini, pero al saber que la sopa ha gustado a Leclerc, los demás le dicen que tiene que mantenerle. Skinner le obliga a hacer la sopa de nuevo, bajo su supervisión. De repente, la rata se mueve: la ve Skinner y

Linguini la atrapa a tiempo en un bote de cristal. El chef le grita que, cuanto antes, se deshaga de ella. **Antipatía. Compañerismo.**

17. París: orilla del Sena. Linguini se ha llevado hasta ahí el bote con la rata. La va a arrojar al agua, pero no puede, por la cara de pena de la rata. Acaba dándose cuenta de que la rata le entiende y pacta con ella que cocine, y él hace las veces de cocinero. Acepta, esperando ser liberado y, cuando abre el bote, Rémy se va corriendo. Cuando Linguini piensa que ya está todo perdido, Rémy vuelve. **Pesimismo. Lealtad. Audacia. Generosidad.**

Segundo acto

18. Casa Linguini. Es una casa minúscula. En la tele, *Casablanca*: “¿Existe un mejor lugar para soñar que París?”. Linguini deja a Rémy junto la ventana, viendo París *a la noche*. **Optimismo. Generosidad.**
19. Cocina. Colette lee la crítica de Leclerc: es muy buena. Skinner no lo acepta tan fácilmente: “El tiempo dirá si se lo merece”. **Antipatía. Optimismo.**
20. Entrada cocina (por fuera). Linguini con la rata. Van a entrar, pero no saben cómo van a trabajar juntos. “Ya sé que es estúpido y raro, pero ninguno lo podemos hacer solos, así que lo haremos juntos, ¿vale? ¿Estás conmigo?”. **Audacia. Compañerismo. Humildad.**
21. Cocina. Linguini intenta hacer la sopa, con la rata entre la ropa y su cuerpo... Rémy le va mordiendo en distintas partes del cuerpo para indicarle qué tiene que hacer. La cosa no funciona y, visto desde fuera hace el ridículo: los demás le miran sorprendidos...
22. Cocina – frigorífico. Linguini se mete en el frigorífico: desesperado, grita a Rémy que la cosa no va bien. Skinner pasa por ahí, le oye y entra. Ve la rata, pero Linguini apaga la luz y la esconde. Un instante. La rata ya no está: ¿alucinaciones? **Antipatía. Prudencia.**
23. Cocina. Tiene la rata en la cabeza, cubierta por el gorro de cocinero. Está a punto de chocar con el camarero, pero lo esquivo, no sabe cómo. Entra en el baño.

-
24. Cocina – baño. Descubren que Rémy, desde la cabeza, tirándole los pelos, controla los brazos, como si fuera una marioneta. **Optimismo.**
25. Casa Linguini. Practican toda la noche. Al final, lo consiguen. **Optimismo. Audacia. Paciencia.**
26. Cocina. Linguini consigue repetir la sopa. Skinner le dice que Colette será la que le enseñe cómo se hacen las cosas ahí. Y lo hace, con dureza. **Antipatía. Fortaleza.**
27. Despacho chef. El chef está con un comercial: quiere convertir el restaurante en uno de comida rápida y barata: tiene ahí varios paneles-Gusteau. Se va el comercial. Lee la carta de Renata. Llama muy preocupado a su abogado. **Maldad. Egoísmo.**
28. Despacho chef. Resulta que Linguini también es el hijo de Gusteau y, por lo tanto, heredero de las riquezas del cocinero. Si a dos años de la muerte, nadie lo reclama, será exclusivamente del chef actual, es decir, Skinner. Queda poco de esos dos años. Linguini no lo sabe, pero Skinner piensa que sí, y todo —piensa que está haciendo que crea tener alucinaciones con una rata— es una trama para quedarse con el restaurante. El abogado le pide pelo de Gusteau, que lo saca de su gorro de cocinero, de una vitrina. **Envidia. Egoísmo.**
29. Cocina. Colette le enseña muchas cosas: cómo cortar la verdura, no ensuciarse las mangas, tener limpio su puesto de trabajo, cómo distinguir el buen pan del malo, cómo elegir la mejor fruta... Presenta a los cocineros. “—Somos artistas, ¡piratas! somos más que cocineros... —¿Somos? —*Oui*: ya eres de los nuestros... —*Oui*. Y gracias por todos tus consejos sobre cocina... —Gracias a ti... —¿Por qué? —Por aceptarlos”. **Antipatía. Amabilidad. Amor. Humildad. Gratitude.**
30. Entrada cocina (por fuera). Skinner va en coche. Al pasar, ha visto a Linguini inclinado en el suelo, con la rata. Tira marcha atrás: Linguini hace como que coge unas llaves del suelo. **Celos (envidia). Antipatía.**
31. Cocina. En el restaurante piden algo nuevo, una nueva creación del chef. Skinner dice que Linguini haga una receta antigua que sabe que no funcionó... Se ponen en marcha. Linguini no sigue la receta, ante la sorpresa de Colette, que ve que no le hace caso. Colette está a punto de poner la salsa de la receta pero, en el último se-

- gundo, Linguini (Rémy) pone una salsa que lo cambia todo. Les gusta mucho. Y otros clientes piden lo mismo. Ha sido un éxito, que celebran al final con un buen vino. A contraluz, Skinner ve la rata encima de la cabeza de Linguini. **Maldad. Optimismo. Compañerismo.**
32. Entrada cocina (por fuera). Linguini deja ahí a Rémy para que se airee un poco y coma. **Amabilidad. Gracitud. Generosidad.**
33. Cocina. Al entrar, Skinner le quita el gorro, pero ahí no está la rata. Le invita a su despacho, para hablar. Colette lo mira con preocupación. Uno de los cocineros le dice que ya no acudirá a ella, que ya lo tiene todo... **Celos. Antipatía.**
34. Despacho chef. Skinner obliga a Linguini a beber del gran vino que le da... le quiere emborrachar, para hacerle hablar. **Egoísmo. Maldad.**
35. Entrada cocina (por fuera). Rémy está comiendo. Entre la basura que hay ahí, oye algo... es Émile, que come restos. Reencuentro. Rémy le dice que está en París, “mi ciudad”, y no puede comer esa porquería... **Fraternidad.**
36. Cocina – frigorífico. Entra en el frigorífico, para... robar comida. El espíritu de Gusteau le riñe. Le ignora y desaparece. **Deslealtad.**
37. Entrada cocina (por fuera). Rémy intenta que su hermano aprecie los sabores. No lo consigue. Le dice que tiene que llevarle a ver a la familia, pero él no quiere que tiene que hacer otras cosas: “¿Qué vas a hacer, aparte de ver a la familia? ¿Hay algo más importante?”. Al final, le acompaña. **Fraternidad. Fidelidad.**
38. Despacho chef. Éste intenta, sea como sea, sacarle a Linguini algo sobre la rata; pero no consigue nada, solo quedarse sin vino y que Linguini esté completamente borracho. Salen. Skinner obliga a Linguini a limpiar la cocina antes de irse a casa. **Maldad. Egoísmo. Orden.**
39. Colonia. “Mi hijo ha vuelto a la colonia”. Gran celebración. Rémy y su padre discuten, porque el primero quiere irse: “—Tarde o temprano, el pájaro deja el nido... —No somos pájaros, somos ratas, y no dejamos el nido, lo hacemos más grande... —A lo mejor soy una rata diferente...”. “Lo único que hacemos es robar; yo quiero aportar cosas a este mundo. —Estás hablando como los humanos... —Que no son

tan malos como dices... —¿Ah no? ¿Y cómo estás tan seguro? —Pues he tenido la oportunidad de observar solo a algunos a una distancia corta... —¿Sí? ¿Cómo de corta? —Lo suficiente y ellos no son, en fin, tan malos como dices.” Su padre le lleva fuera para enseñarle algo. **Fraternidad. Confianza. Fidelidad.**

40. Calle (mid point). Delante de una droguería: en el escaparate, ratas muertas, anunciando raticidas. LLUEVE. Su padre quiere disuadirle de los humanos: “A la hora de la verdad, solo la colonia te protegerá”. “—¿Estás diciéndome que el futuro es...; que a todos lo que nos espera es esto? —Así es nuestra vida, no puedes cambiar la naturaleza. —El cambio lo dará la naturaleza y, para ello, tenemos que ayudarla. El cambio está en nosotros —¿A dónde vas? —Con suerte, hacia delante.” **Pesimismo. Optimismo.**

41. Cocina. Está todo hecho un desastre. Linguini apoyado con una fregona y un cubo, durmiendo y roncando. Rémy sube a la cabeza y le hace levantarse, como puede. Llega Colette. Linguini está como cocinando. Ella le saluda, pero no le responde (está completamente dormido, por más que Rémy intente despertarle). Tiene puestas unas gafas de sol que Rémy ha encontrado por ahí... Ella le habla. Tiene celos, y cree que le está engañando. “Creí que eras diferente, creí que yo para ti era diferente...” Como respuesta, un ronquido fuerte, y Colette le da una enorme bofetada y sale corriendo. Linguini se despierta sin saber muy bien qué ha ocurrido. Le sigue. **Lealtad. Amor.**

42. Entrada cocina (por fuera). Colette va a irse en moto, pero Linguini la detiene. Le intenta convencer de que no sabe cocinar: “Odio la falsa modestia: es otra forma de mentir”. Le intenta explicar lo de la rata. Rémy, en la cabeza, no quiere que se lo diga. Manejándole desde la cabeza, hace que le dé un beso. Colette, se convence. **Humildad. Sinceridad. Amor.**

43. Despacho Anton Ego. El despacho tiene estructura de sarcófago. Entra el mayordomo: “Gusteau vuelve a tener popularidad”. Ego dice que hace años que no le hace una crítica: “Con la última lo condené al público turista”. Decide volver. **Maldad. Soberbia. Egoísmo.**

44. Despacho chef / cocina. Está con su abogado. El ADN lo confirma: es el Hijo de

- Gusteau. A Skinner esto no le gusta. Cree que el chico lo sabe y que le engaña con esa rata. No le puede despedir; hay que esperar: solo quedan tres días antes de que nadie reclame el restaurante y Skinner herede definitivamente la empresa. Después podrá despedirle sin problema. En la cocina, Linguini y Colette se buscan con la mirada. **Maldad.**
45. Cocina. Linguini va a probar algo para la cocina..., pero Colette le dice que pruebe otra cosa, que es mejor... pero Rémy no quiere. Hace fuerza, y Linguini coge lo que le dice Colette, ante la desesperación de Rémy. **Amor. Egoísmo.**
46. París. Linguini y Colette salen en moto. Linguini pierde el gorro de cocina. En su cabeza estaba Rémy, que cae, perdido por las calles de París. Lo ven, y una mujer grita. Le pegan, se escabulle por las cloacas. Se refleja en un pequeño charco, mientras se oye el barullo creado por el grito de “¡una rata!”: ES UNA RATA. “El mundo se me vino encima, y la cosa se ponía aún mejor”. **Humildad. Pesimismo. Deslealtad.**
47. Entrada cocina (por fuera). Émile le llama. Está ahí con unos amigos, para que Rémy les traiga comida de la cocina (de la buena). Rémy le dijo que no se lo dijera a nadie, pero... “son mis amigos: no creí que te refirieras a ellos”. Rémy accede. **Fraternidad. Deslealtad.**
48. Cocina. El frigorífico está cerrado con un candado. Entra en el despacho de Skinner. ahí, una foto de Gusteau empieza a hablarle: ¿Qué estás haciendo aquí? No sabe cómo excusarse... Todos “los Gusteau” de comida rápida que están ahí, hablan a la vez, quejándose de lo que Skinner quiere hacer... Rémy entra en el cajón, para coger la llave y ahí ve el “testamento de Gusteau”. Lo descubre todo: Linguini es su hijo... En ese momento entra Skinner, que le ve encima de la mesa. Rémy coge los papeles y sale disparado. Skinner le sigue, en la moto de uno de los cocineros que acaba de aparecer. **Valentía. Maldad. Odio.**
49. París. Skinner persigue a Rémy. Éste corre con los papeles, que los agarra como puede con la boca. Skinner no consigue atraparlo, y acaba en el Sena. **Odio.**
50. Despacho chef. Entra Skinner. Ahí están Linguini y Colette, brindando. Skinner le pregunta qué hace ahí. Linguini le enseña los papeles: el restaurante es suyo. **Odio.**

-
51. Secuencia montaje. Noticias: Gusteau cambia de manos. Los cocineros queman las muestras y los “*Gusteaus* de comida rápida”. Skinner por París, desolado. Linguini se ha comprado una gran casa. Las ratas van apareciendo en la puerta de la cocina; Skinner va espiando; cada vez hay más ratas en la puerta. El restaurante se ha hecho muy famoso. **Optimismo. Pesimismo. Deslealtad. Odio. Generosidad.**
52. Sala rueda de prensa. Linguini alardea de tener un don por ser el hijo de Gusteau. Rémy está en la cabeza y no aguanta las tonterías que dice. Acaba gritando: desde fuera, se oyen unos chillidos. Linguini intenta disimular. **Soberbia. Presunción.**
53. Despacho ministerio sanidad. Una llamada: Skinner, desde una cabina delante del restaurante es el que llama, denunciando una plaga de ratas en el restaurante. Le dicen que puede en tres meses. “Si se cancela alguna visita, le aviso...”, le dice el inspector. **Maldad. Odio. Impaciencia.**
54. Cocina. Están esperando para abrir... Linguini lleva una hora en la rueda de prensa. Sale Colette para sacarle de ahí. **Prudencia. Paciencia.**
55. Sala de prensa. Colette le dice que tiene que dejarlo ya. En ese momento, entra Anton Ego. “—Está muy flaco... —Es que a mí no me gusta la comida, me apasiona... y si no me apasiona, no me la trago... Vendré a cenar mañana con grandes expectativas... Rece por no decepcionarme”. Colette se lo lleva. **Maldad.**
56. Despacho chef. Rémy, muy enfadado, mirándole mal... “No me mires así: no parabas de distraerme delante de la prensa”. “Y antes de que me olvide, no es tu opinión la única que cuenta: Colette también sabe cocinar...”. Vale. Se acabó: le echa. **Soberbia.**
57. Entrada cocina (por fuera). “Yo no soy tu marioneta y tú no eres el tipo que maneja los hilos. Tienes que relajarte un poco. Va a venir Ego: necesito centrarme”. Skinner le descubre, que estaba espiando desde el tejado. Rémy está muy enfadado. Está ahí su hermano, con otras ratas...: “Dile a papá que traiga todo el clan esta noche”. **Soberbia. Maldad. Deslealtad.**
58. Cocina. Un cocinero apaga las últimas luces y cierra la puerta. Por el desagüe, aparece Rémy con su padre. Muchas ratas. Empiezan a robar... aparece por ahí Linguini. Le busca y se disculpa. Mientras, todas las ratas están escondidas, como pue-

den. Émile se cae, un queso se le cae encima y empieza a escupir todas las uvas que se había metido en la boca en el cogote de Linguini, que descubre todo el panorama. Las echa a todas a patadas. **Confianza. Gratitud. Humildad.**

59. Entrada cocina (por fuera). “Tienes razón, papá, ¿por qué me engaño? Somos lo que somos, y somos ratas... bueno, se irá enseguida, ya sabéis cómo se entra: robad lo que queráis...”. Se va desolado y triste... **Pesimismo.**

Tercer acto

60. Despacho chef - cocina. Linguini sueña que Anton Ego le pide su corazón asado... Entra Colette: hoy es el gran día y debe decir algo a los cocineros. Habla, pero no deja de decir cosas sin sentido. Colette es la que les dice que se pongan en marcha. Pero, ¿qué hay que cocinar? El chef no tiene ni idea. **Prudencia.**
61. Entrada cocina (por fuera). Rémy está observándolo todo desde la puerta. Émile: “La clave es no ser quisquilloso, observa...”: va a enseñarle cómo come un queso que hay en... es una trampa; Rémy evita que se meta, pero él queda dentro. Es una trampa de Skinner, que aparece por ahí: “Tú cocinas para mí y yo no te asesinaré...” Lo mete en el maletero del coche. Émile lo ve todo y se va a buscar a su padre. **Fraternidad. Egoísmo. Maldad.**
62. Restaurante. Anton Ego pide “perspectiva”. El camarero no sabe de qué va la cosa. Al lado, está Skinner, “camuflado”. Le pide lo mismo que vaya a cenar Anton Ego.
63. Maletero. Rémy empieza a hablar con el “espíritu de Gusteau”. “Así que nos hemos rendido... —¿Por qué dices eso? —Estamos en una jaula, en el maletero de un coche y nos espera un futuro de alimentos congelados —¡No! Yo estoy en la jaula, yo me he rendido, tú... eres libre... —Yo seré libre, siempre que lo seas tú también, en tu imaginación... —¡Por favor! Estoy harto de fingir: finjo que soy una rata con mi padre, finjo que soy humano con Linguini, finjo que tú existes, solo para tener con quién hablar... Solo me dices cosas que ya sé: yo sé quién soy, ¿por qué necesito que vengas a hablarme?! ¿Por qué necesito fingir?! —Ja... no lo necesitas Rémy, nunca lo has necesitado...” Rémy reflexiona. En ese momento, un golpe en el maletero. Desde una cornisa, su padre y otras ratas dejan caer una gárgola encima del capó del coche. Otra. Consiguen sacar a Rémy. “—¿A dónde vas? —Al restaurante:

sin mí están perdidos —¿Por qué te importan tanto? —¡Porque soy cocinero!”. **Pesimismo. Optimismo. Audacia.**

64. Cocina. Hay que hacer algo y Linguini no sabe qué... Se esconde en el despacho... Rémy entra por la puerta, su padre y Émile intentan impedirlo... Los cocineros le ven: cuchillos, amenazas... Linguini le defiende: “Gracias por volver, mini-chef...” Les cuenta la verdad y se lo muestra. “Él es la razón de que Ego esté detrás de esa puerta... y yo me he llevado el mérito que le corresponde... esto funciona: es una locura, pero funciona... podemos conseguir el mejor restaurante de París, y esta rata conseguirá este sueño...” Rémy le mira feliz..., pero todos lo dejan. También Colette, llorando. **Amor. Humildad. Audacia. Valentía.**

65. París. Colette en moto. Lloro. Se para en un semáforo, que por poco se pasa. Justo ahí hay una librería, con el libro de Gusteau en el escaparate: *Cualquiera puede cocinar*. **Humildad.**

66. Restaurante. Ego apunta que se retrasan mucho.

67. Cocina. Django acepta que se equivocó con el amigo de Rémy y con él. “No creas que prefiero esto a mi familia, no puedo elegir entre dos mitades de mi ser... —No me refiero a la cocina, me refiero a tu coraje: ¿de verdad es tan importante para ti?”. **LO AFIRMA ASINTIENDO** con la cabeza... Silva a todos: “No somos cocineros, pero somos tu familia. Dinos qué hay que hacer, y nos pondremos manos a la obra...” En ese momento entra el inspector de sanidad. Les dice que, lo primero: cojan a ese hombre. Todas las ratas cocinando (antes han pasado por el lavaplatos). **Prudencia. Generosidad. Amor.**

68. Cocina. Entra Colette... Ve el panorama y, por poco no se vuelve a ir, si no fuera porque la abraza Linguini... “No me digas nada, si me lo pienso, me voy... dime qué quiere cocinar la rata...” Rémy les enseña la receta de ratatouille, que miran extrañados. **Confianza. Amor. Gratitude. Audacia.**

69. Cocina – restaurante. Mientras las ratas cocinan, a las órdenes de Rémy, Linguini reparte los pedidos, en patinete. Sirve el plato a Ego y, después, a Skinner. Ego lo prueba: recuerda cuando era niño. El bolígrafo se le cae. Se lo come con fruición. Skinner, sorprendido sobremanera, la prueba. También le encanta: “*Mon Dieu!*”.

Orden. Humildad. Envidia.

70. Cocina. Skinner entra de golpe en la cocina, quiere saber quién ha preparado el plato... Ve el panorama: lo cogen igual que al inspector, atado y amordazado, lo meten en el frigorífico... **Egoísmo.**
71. Restaurante. Ego: “—No recuerdo cuándo fue la última vez que pedí al camarero de mi parte que felicitara al chef...; y ahora me sorprende con la circunstancia maravillosa que el camarero es el chef... —Gracias, pero hoy solo soy el camarero... —Y, a quién le agradezco...” Linguini, en la cocina, discute con Colette. Salen. Ego se cree que es ella, pero, con energía, le dice que si lo quiere conocer, deberá esperar a que todos los clientes se vayan. **Paciencia. Humildad. Gracitud.**
72. Restaurante. Después de una larga espera, se lo explican todo. Sonríe. Deja de sonreír. No sabe qué pensar. Les agradece la comida, y se va. Escribe una reseña: muy difícil de escribir. Es muy buena. **Amor. Gracitud.**
73. Cierran el restaurante Gusteau, por las ratas. Tanto Skinner, como el inspector, lo han denunciado. Ego perdió el trabajo. Linguini, Colette y Ego han montado un nuevo negocio: un restaurante que tiene mucho éxito. Todo es una historia contada por Rémy a unas ratas que están escondidas en un entretecho del nuevo restaurante: *La Ratatouille*. **Optimismo. Audacia.**

Prólogo

1. Cine. Carl Fredriksen niño está en el cine viendo un “noticiero cinematográfico semanal”, sobre el explorador Charles Muntz, en una sala de cine. En él se ve que Muntz es expulsado de la sociedad de exploradores por haber engañado con los supuestos huesos de un pájaro muy grande (una especie de avestruz), cuando en realidad son falsos. Muntz promete no volver hasta no conseguir el pájaro vivo. **Optimismo.**
2. Calle. Carl está emocionado jugando con su globo e imaginando que es el mismísimo Muntz; ensimismado hasta que llega delante de una casa destartalada, donde oye una voz de una niña que, como él, simula ser Charles Muntz. ¿Quién es? Entra en la casa. **Optimismo.**
3. Casa destartalada. Ellie conduce una nave imaginaria. Por las paredes, pósters y noticias de Charles Muntz. Ella también es un fan del explorador. Carl no dice nada, pero Ellie lo descubre y le da un susto. Por el susto, suelta el globo que llevaba y que se va al piso de encima. Ellie lo acepta en lo que llama su “club exclusivo de exploradores”... Van a buscar el globo: Carl se arma de valor y, pasando por un tablón, va a cogerlo. Pero el tablón se rompe, y él cae. Viene la ambulancia. **Optimismo. Generosidad. Amabilidad. Valentía.**
4. Casa de Carl niño. Carl está en la cama, leyendo bajo la luz de una linterna, con el brazo roto. Por la ventana entra un globo, que da en el libro de Carl y éste se da un susto. Por la ventana entra Ellie. Le enseña un secreto: su “libro de aventuras” y le hace prometer, con la cruz en el corazón, que un día le llevará a las “cataratas paraíso”. **Optimismo. Generosidad. Amabilidad. Confianza.**
5. Secuencia: vida de casados. Se casan y se van a vivir a la casa destartalada. La arreglan como la tenía dibujada Ellie. Sueñan con el futuro y con tener muchos hijos, pero el médico les dice que no pueden. Cambian su sueño por el de ir un día a las “cataratas paraíso”. Los ahorros, siempre acaban siendo destinados para otra cosa. La vida pasa. Ya mayores, Carl decide comprar un par de billetes para Venezuela. Cuando se los va a mostrar, Ellie enferma y muere en el hospital. El funeral es en la misma

iglesia donde se casaron. **Optimismo. Generosidad. Fidelidad. Lealtad. Amor. Gratitude. Orden. Serenidad. Pesimismo.**

Primer acto

6. Casa de Carl. Un día más: todos iguales, monótonos. Carl está solo. Se levanta, se cambia, desayuna, se pone su sombrero, coloca bien su chapita del club de exploradores de Ellie, sale a la calle y... se sienta en el porche. Está rodeado de construcciones. **Orden. Pesimismo.**
7. Casa de Carl, exterior. Ve que en el buzón hay correo: propaganda de la residencia de ancianos “Los robles sombríos”, donde lo quieren llevar. Uno de los obreros dice a Carl que su jefe (el constructor) redobla la oferta para comprarle la casa. Carl la ha rechazado siempre y se lo vuelve a mostrar con modales muy bruscos. **Egoísmo. Presunción. Antipatía. Amabilidad.**
8. Casa. Carl está viendo la tele, con cara de pocos amigos y a oscuras: “teletienda”, con un locutor aparentemente muy feliz. Alguien llama a la puerta. Es Russell, un niño de 8 años. Le explica que necesita la insignia de ayuda a los mayores para ser un “explorador intrépido sénior”. Carl le dice que no necesita a nadie pero, ante la insistencia del niño y para librarse de él, le dice que encuentre los gamusinos que se comen su jardín. **Antipatía. Egoísmo. Optimismo.**
9. Casa, exterior. Una excavadora echando marcha atrás choca contra el buzón de la casa y lo rompe. Para Carl, ese buzón significa mucho. Carl lo ve y se dirige hacia el obrero que estaba guiando la máquina. Éste lo intenta reparar, pero Carl se lo impide. En un forcejeo, Carl levanta su bastón y da un golpe en toda la cabeza del señor, que sangra y la gente lo ve. Carl se mete en la casa. **Antipatía. Impaciencia. Amabilidad.**
10. Juzgado. Carl es acusado de ser un hombre peligroso para la sociedad. Le obligan a ir a vivir a la residencia “Los robles sombríos”, que le pasarán a buscar al día siguiente. **Pesimismo.**
11. Casa. Le llevan dos policías. Carl entra, solo. No hay nadie. Coge la maleta que se tendrá que llevar al día siguiente. Detrás de la maleta estaba el “Libro de aventuras” de Ellie. Carl lo hojea, hasta la página “cosas que voy a hacer”. Mira el cuadro en-

cima de la chimenea, donde está el dibujo de las “cataratas paraíso”, mira el folleto que le han dado de “Los robles sombríos”. Se hace la cruz en el corazón: el modo como Ellie le pedía que prometiera algo. **Amabilidad. Pesimismo. Lealtad. Fidelidad.**

12. Casa, exterior. Vienen a buscarlo, en furgoneta. Carl les da su maleta y les pide que le esperen en el coche, que quiere despedirse de su “morada, por última vez”. Mientras los dos hombres se alejan, salen miles de globos de la chimenea. Ante la sorpresa de los enfermeros, la casa comienza a elevarse hasta salir volando. Carl se va a las “cataratas paraíso”. **Optimismo. Esperanza.**

13. Casa. Carl está tranquilo, sentado, esperando a que el tiempo pase y llegue a su destino. Sorprendido, alguien llama a la puerta: es Russell que, buscando el gamusino, se metió en el porche y, de repente, la casa empezó a volar. Está muy asustado. Al principio, Carl no le deja entrar, pero acaba cediendo. Entra y comienza a tocarlo todo... A Carl no le gusta la idea de que le acompañe... Prueba de soltarlo por la ventana, pero se le cae... Era imaginación... Decide soltar globos para bajarle, pero entran de lleno en una tormenta. **Egoísmo. Optimismo. Impaciencia. Antipatía.**

14. Casa. Todo queda patas arriba. Cuando Carl despierta, el tiempo está calmado. No sabe qué ha pasado. Russell cuenta que ha sido él que la ha “pilotado” hasta América del Sur, gracias a su GPS, mientras él se echó a dormir, una vez ató todos los muebles. Se encuentran encima de un espeso océano de nubes... Carl piensa que siguen en la ciudad. Russell está convencido de que están ya en las “cataratas paraíso”... Bajan la casa... **Optimismo. Impaciencia. Desconfianza. Antipatía. Valentía.**

Segundo acto

15. Exterior casa. Estaban mucho más bajos de lo que pensaban. Chocan contra el suelo y los dos caen fuera de la casa. Ésta, sube llevado por el viento. Carl consigue coger la manguera antes de perderla... Russell le coge por el pie. Están a punto de caer por un precipicio, pero Russell agarra como puede... Sopla viento: se van las nubes.

16. Exterior cataratas. Efectivamente: se encuentran en el lado opuesto de las “cataratas paraíso”, pero ahí están. ¿Cómo llegarán? No pueden subir a la casa. Deciden arrastrarla hasta ahí. Russell tiene esta idea y le propone ayudar si le promete firmar para conseguir la insignia de ayuda a los mayores. No va a ser fácil la convivencia de estos dos personajes... **Optimismo. Egoísmo. Antipatía.**
17. Selva. Tres perros (Alfa, Beta y Gamma) persiguen a algún animal inmenso. En la persecución, un pitido se cruza por sus oídos y no pueden seguir: les duelen. Es el audífono de Carl. Mientras, los dos protagonistas andan, con la “casa a cuestas”. Russell se arrastra por los suelos. Descansan y Russell aprovecha para hacer “sus cosas”. Se encuentra un “gamusino” inmenso, al que gusta el chocolate: es una especie de avestruz, el mismo que perseguían los perros. Aunque Carl no lo quiere, se apunta a la expedición, porque Russell se ha encariñado con él; le llama Kevin. **Impaciencia. Egoísmo. Optimismo.**
18. Selva entre rocas. Siguen su camino. Alguien les llama: Dug, un perro, cuyo collar, ante la sorpresa de ambos, transforma en palabras sus pensamientos. Les dice que es algo fabricado por “su amo” y que está buscando el pájaro que tienen. Ya son cuatro en el grupo. **Amabilidad. Prudencia.**
19. Selva. Los tres perros de antes están hablando (del mismo modo que Dug) de cuando tengan al pájaro: es una presa que quiere su amo. Se comunican con Dug (a través del collar), para saber su paradero. Ven que está con el pájaro... y alguien más. Van por él. **Envidia. Antipatía.**
20. Selva. El camino se está alargando demasiado por culpa de los nuevos “viajantes”. Carl pone las cosas en orden y hace desaparecer a los dos animales lanzándoles una pelota a Dug, y chocolate a Kevin. Se alejan un buen trecho. Descansan, pero... Dug y Kevin ya vuelven a estar a su lado. **Prudencia. Obediencia. Antipatía.**
21. Cataratas paraíso. Llueve y es de noche. Están resguardados debajo de la casa. Carl y Russell hablan. Russell le cuenta cosas de su familia: su padre vive con otra y nunca tiene tiempo de estar con él. Además, Russell no sabe ni montar una tienda de campaña: es un teórico “explorador intrépido”. Por lo que le cuenta Russell, Carl se enterece... Russell le hace prometer “con el corazón” que protegerá a Kevin.

Lealtad. Paternidad. Amor. Impaciencia. Generosidad. Amabilidad. Optimismo. Prudencia.

22. Cataratas paraíso (mid point). Al despertarse, no está Kevin. Carl piensa que Russell no se acordará de él, pero lo primero que pregunta es dónde está el pájaro. Al final lo ven encima de la casa, haciendo acopio de comida (de las provisiones de Carl) para sus crías, a las que llama (y se oyen). Cuando deciden irse hacia su camino, les atacan los tres perros, dirigidos por Alfa. Los retienen y les obligan a seguirles. Estaban ya cerca de su destino, pero se vuelven a alejar. Los perros les llevan a “su amo”. **Prudencia. Paternidad. Odio.**
23. Guarida de Muntz. Los perros les llevan hacia una zona rocosa...; una inmensa cueva. Se van añadiendo al grupo, más y más perros... Los acorralan. De la oscuridad aparece un hombre: su amo. Carl se da cuenta de que es... ¡el mismísimo Charles Muntz! Los acoge y les invita a comer. Todo es un malentendido. A Dug, le ponen el “cono de la vergüenza”. **Generosidad. Optimismo. Amabilidad.**
24. Spirit of Adventure. Atraviesan una sala que es una especie de museo de esqueletos de animales inmensos. En el comedor, les sirven comida. Hablan. Muntz cuenta que se “ha pasado la vida rastreando” todo el terreno buscando un animal, como el del esqueleto que tiene ahí... Carl se da cuenta de que busca a Kevin. Russell ve el esqueleto y dice: “¡Anda! Si se parece a Kevin”... y cuenta a Muntz que es su nueva mascota y le ha enseñado a seguirles... con chocolate. Carl intenta que calle, pero nada... Muntz le habla de personas que pasaron por ahí... y les pasó algo: ¿asesinados? Carl y Russell huyen en un momento de despiste de Muntz: han oído gritar a Kevin, que está encima de la casa y lo han visto por la ventana. Los perros les persiguen. **Valentía. Amabilidad. Maldad. Odio. Egoísmo. Paternidad.**
25. Zona rocosa. Corren. Dug les ayuda a escapar. Kevin les sube a cuevas y les lleva corriendo. Russell se suelta, pero está atado a la casa. Dug intenta parar a los perros. Alfa lo coge y lo tira: por poco se despeña, aunque, del golpe, se le suelta el “cono de la vergüenza”. En el último momento consiguen saltar un cortado, pero Alfa muerde la pata de Kevin, que queda herido. Los perros caen al río. Se oyen gritos de las crías de Kevin. Russell dice que ya no podrá ir a “su casa” con esa pata. Le

- pide a Carl acompañarle hasta ahí. Acepta, pero tendrán que correr. **Valentía. Generosidad. Paternidad.**
26. *Spirit of Adventure*. Los perros llegan mojados. Están ante su amo, “cabizbajos” porque los han perdido. Muntz está enfadado busca la localización de Dug, que está con ellos, a través del geolocalizador que tienen los perros en el cuello. **Maldad.**
27. Selva. Sigilosamente, Carl y Russell tiran de la casa, en la que va “montado” Kevin, herida. Russell habla sin parar (Carl pone cara de impaciente) y le cuenta cosas de su padre: de las veces que antes se veían, y de cómo se sentaban en un bordillo y contaban coches... “**Las cosas que más recuerdo son precisamente las cosas aburridas**”. Eso hace pensar a Carl. **Amor. Paternidad. Impaciencia. Paciencia.**
28. Puerta laberinto de rocas. Cuando sueltan a Kevin para que vuelva con sus criaturas, aparece por los aires el *Spirit of Adventure* que les ha estado siguiendo. Lanzan a Kevin una red y lo atrapan. Carl intenta deshacerla, pero Muntz echa una lámpara de fuego encendida al pie de la casa, que empieza a arder. Carl suelta la red y aparta la casa para que no se quemé. Mientras, los perros arrastran al pájaro. Se van. Russell ve la escena, impotente. **Amor. Fidelidad. Valentía. Maldad. Odio.**
29. Rumbo cataratas. “Les ha entregado a Kevin”, se apena Russell... Carl salta: “Russell, ese asunto no me concierne”... Carl está enfadado y triste con todo. Decide llevar la casa a las “cataratas paraíso”, “aunque muera en el intento”. Arrastra la casa, solo. Russell le sigue, desolado; suelto del gancho que le ataba con la casa hasta ahora. **Egoísmo. Amor. Fidelidad. Pesimismo.**
30. Cataratas paraíso. Ahí llegan, y ahí se queda la casa. Ya no puede avanzar más: los globos están casi exhaustos. Russell, enfadado, le entrega su fajín de las chapas: “Tenga, ya no lo necesito”. **Pesimismo.**
31. Casa. Carl entra en la casa: está todo patas arriba. Intenta poner un poco de orden. Pone bien las butacas suya y de Ellie. Se sienta en la suya. Coge el “diario de aventuras” de Ellie. Lo empieza a hojear... Después de la página “cosas que haré” ve que hay unas fotos que no había visto: fotos de su vida de matrimonio... Finalmente, una dedicatoria: “Gracias por la aventura; ahora ve y empieza una nueva. Firma-

do, Ellie”. Mira el sofá de su mujer y se hace la *cruza con el corazón*. Sale hacia fuera.
Amor. Lealtad. Fidelidad. Generosidad. Gratitud. Orden.

32. Exterior casa. Carl llama a Russell. Está en el tejado: atado a unos globos, y con el soplador de hojas, decide ir a ayudar a Kevin: “quiera usted o no”. Carl intenta levantar la casa, en vano... Varios intentos... Finalmente, decide vaciar toda la casa y ésta alza el vuelo. Alguien llama a la puerta: “¿Russell?”. Es Dug. Carl está muy contento de tenerlo ahí. Se van en busca de Russell y Kevin: “Por algo eres mi perro, y yo soy tu amo”. **Valentía. Generosidad. Paternidad. Prudencia.**

Tercer acto

33. Spirit of Adventure. Russell consigue llegar, pero los perros lo atrapan dentro, atándolo en una silla. Muntz lo deja en la compuerta, que se abre, para que se caiga en el vacío. Carl está llegando con la casa y llega a tiempo de coger a Russell. Lo deja en la casa (sigue atado en la silla) y él y Dug entran al *Spirit* para salvar a Kevin. La rescatan de la jaula. Russell se libera de su atadura en la silla, pero está a punto de caerse otra vez. Por los pelos, se consigue coger de la manguera. Muntz manda a sus perros que derriben la casa... con avionetas... Van por Russell. **Valentía. Maldad. Generosidad. Paternidad.**
34. Spirit of Adventure – museo. Cuerpo a cuerpo Muntz – Carl. Dug le salva de una primera estocada, pero Muntz lo echa y el perro queda a merced de los demás perros. La lucha entre los dos ancianos sigue. **Valentía.**
35. Spirit of Adventure – sala timón. Los perros acorralan a Dug. Un toque del timón, hace que Muntz no consiga matar a Carl en un momento que lo tenía fácil. Alfa ataca a Dug. En el último momento, Dug consigue ponerle algo que hace como de “cono de la vergüenza” y los “cables traductores de voz” se le sueltan: vuelve a tener una voz ridícula. Dug pasa a ser “Alfa” para los perros. **Valentía. Maldad.**
36. Exterior nave. Muntz persigue a Carl y Kevin por la “azotea” de la nave. Russell no consigue subir por la manguera. Finalmente, al grito de los exploradores (se lo hace Carl desde la distancia: Carl ha hecho suyo el grito), lo consigue: llega al porche, y evita los aviadores exclamando “¡ardilla!”: los despista y se estrellan. **Valentía. Optimismo. Paternidad.**

37. Exterior nave. Russell acerca la casa hasta ahí. Suben todos a la casa, pero en el último momento, Muntz empieza a disparar en los globos: la casa ya no puede volar más. Carl cae, pero consigue sostener la casa por la manguera. Russell, Dug y Kevin se encierran dentro, para que Muntz no les haga nada. Éste golpea la puerta. Carl, desde fuera, grita a Russell que se agarre a Kevin, a quien le muestra el chocolate. El animal sale disparado por la ventana, y Muntz intenta seguirles, pero se queda atado a unos globos y se precipita por los aires. Los otros tres se han agarrado a la manguera. La casa se ha soltado. Cae: “Da igual. Es solo una casa”. **Generosidad. Fidelidad. Paternidad. Amor.**
38. Spirit of Adventure. Carl y Russell pilotan la nave. Todos los perros están dentro.
39. Sala exploradores. Se están dando las insignias: a cada niño, su padre... Llegan a Russell: no hay nadie que le “imponga” la chapa de ayuda a los mayores... Llega Carl. Se encarga de hacerlo. Le impone la chapa del club de Ellie... **Paternidad. Generosidad. Optimismo (alegría). Fidelidad. Amor.**
40. Calle. Carl, Russell y Dug están sentados en un bordillo. Carl y Russell, comiendo un helado... y contando coches azules o rojos. Encima, está “aparcado” el *Spirit of Adventure*. **Paternidad. Amor.**
41. Cataratas paraíso. La casa de Carl está ahí, encima de la catarata. Donde la soñaron Ellie y Carl. **Fidelidad. Lealtad. Amor.**

Presentación

1. Alegría habla del primer día en que apareció: cuando Riley abrió los ojos por primera vez y llegó, también, Tristeza. Y poco a poco, la central se fue llenando: Miedo, Asco e Ira. Son emociones y cada una tiene su función. Alegría las va presentando a todas, aunque no sabe muy bien cuál es la función de Tristeza. **Optimismo. Amor.**
2. Central. La mayoría de los recuerdos de Riley son alegres. Los recuerdos esenciales van formando su carácter y cada uno de ellos activa distintos aspectos de la personalidad de Riley: distintas “islas de personalidad”: la del hockey (aficiones), la payasada (sentido del humor), la de la amistad, la de la sinceridad y la de la familia. “El caso es que las islas de la personalidad son las que hacen que Riley sea... Riley”. **Optimismo.**
3. Central. Todo es perfecto, hasta que... la familia de Riley se muda: de Minnesota a San Francisco, por el trabajo del padre. Las cuatro emociones está muy asustadas. **Pesimismo.**

Primer acto

4. Coche / central. La familia está rumbo al nuevo hogar. Desde la central “proyectan” la nueva casa imaginada... muy lejos de la realidad: más bien parece una casa del terror. Encima, el camión de las mudanzas tiene un percance y se va a retrasar algún día. Riley, para romper el hielo de la situación, simula jugar al hockey, como una idea de Alegría: la isla de la familia se anima. Pero llaman al padre: tiene que irse al trabajo inesperadamente. Riley tiene la idea de ir a tomar una pizza. **Optimismo. Fortaleza. Paternidad. Laboriosidad. Compañerismo.**
5. Pizzería / calles. Solo tienen pizzas de brócoli, cosa que le da asco. Andan por la calle mamá y Riley y se ríen de la pizza y de anécdotas el viaje. Alegría está haciendo pasar estos recuerdos divertidos. “La familia funciona”, dice Alegría, al ver que se anima la isla de la familia. **Optimismo. Paternidad. Antipatía.**
6. Central / calles San Francisco. Uno de estos recuerdos, de repente se vuelve azul y no sabe por qué: es Tristeza que lo ha tocado. Por más que la apartan, el color azul

ya no se va. A la vez, Riley tiene cambios de temperamento constantes: va a bajar las escaleras por la barandilla, pero no... Tristeza empieza a tocarlo todo, Alegría le pide que no lo haga, pero ella no puede, y no sabe muy bien por qué. Y por más que lo intente, sigue triste. “Llorar me ayuda a dejar de obsesionarme por el peso de los problemas”. Mientras Alegría intenta entretener a Tristeza, entra un nuevo recuerdo, verde de Asco. **Pesimismo. Fortaleza (falta de). Presunción.**

7. Casa de Riley. Riley baja las escaleras, risueña, para dar las buenas noches a sus padres. Él habla por teléfono: problemas en la empresa. Riley decide simular que les llama desde la habitación, para el “beso de las buenas noches”. **Laboriosidad. Amor.**
8. Habitación de Riley. Duerme en el suelo, con un saco de dormir: aún no han llegado los muebles. Una luz que pasa por la calle, le asusta. **Paciencia.**
9. Central. Asco, Miedo e Ira hablan de todo lo malo de esa casa y llegan a la conclusión de que ese traslado es un desastre. Alegría: hagamos una lista de cosas por las que Riley podría estar alegre... no encuentran. **Optimismo. Pesimismo. Antipatía. Amabilidad. Compañerismo.**
10. Habitación de Riley / central. En ese momento entra la madre. Ira grita que ya vienen los problemas. La madre, efectivamente, le describe la situación. Ira está a punto de tomar los mandos y Alegría ve la cosa muy difícil. La madre da las gracias a Riley porque a pesar de todo, ella es una niña feliz. En la central se bloquean: eso no lo esperaban. La madre le pide sonreír para ser una enorme ayuda para papá. Ira lo acepta: “mamá tiene razón, hay que ser felices”. **Gratitud. Generosidad. Paciencia. Fortaleza. Amor. Pesimismo. Optimismo. Amabilidad.**
11. Central. Riley se duerme. Alegría tiene el turno de noche y empiezan los sueños creados por “Sueño producciones”: programación de miedo. Alegría lo desconecta, a pesar de que es consciente de que no debe hacerlo. A cambio, proyecta un recuerdo feliz de ella patinando sobre hielo, feliz. “Yo me encargaré de que mañana sea otro gran día; te lo prometo”. **Generosidad. Presunción (falta de conocimiento). Amabilidad.**

-
12. Casa - comedor / central. Riley desayuna a toda prisa. Primer día de cole. Alegría está exultante y tiene un plan. Le dice a Tristeza que se mantenga dentro de un círculo que ha trazado en el suelo. Riley sale sola al colegio, no sin antes hacer broma con sus padres. **Paternidad. Optimismo. Compañerismo. Presunción.**
13. Colegio / central. Se sorprende (para mal) de cómo es el colegio. En clase, la profesora pide a la nueva alumna que se presente. Miedo tiene pánico. Riley habla de Minnesota, muy contenta. Alegría ha proyectado un recuerdo de ella con sus padres practicando el hockey, pero... de repente se vuelve azul y la niña se pone triste. Tristeza ha tocado un poco el recuerdo. Se ha vuelto completamente azul, y no es posible cambiarlo. Riley se echa a llorar. Tristeza empieza a tocar los mandos y entra un recuerdo esencial. Alegría intenta detenerlo y echarlo fuera, con los recuerdos a largo plazo, pero Tristeza le dice que eso no se puede hacer. Con el forcejeo, se caen los recuerdos esenciales fuera de su lugar. Las islas de la personalidad se apagan. Alegría intenta recoger los recuerdos esenciales, pero es “succionada” por el tubo de recuerdos a largo plazo. También Tristeza. En la central quedan Ira, Miedo y Asco. **Pesimismo (tristeza). Antipatía. Amabilidad.**

Segunda parte

14. Memoria a largo plazo. Ahí han ido a parar Alegría y Tristeza, más allá de las islas de la personalidad de Riley, que están todas apagadas. Tienen que volver como sea: sin Alegría, Riley no puede volver a ser alegre. **Presunción.**
15. Casa – comedor / central. Riley está cenando con sus padres. Está muy apagada, como sus islas de personalidad. En la central no saben cómo hacérselo: tiene que hacer lo que haría Alegría, pero todo lo que intentan les sale mal. Los padres, desde sus “centrales”, también intentan descubrir qué le pasa, pero no lo logran y, de hecho, papá, que estaba distraído pensando en un partido de fútbol, acaba enfadándose con Riley y mandándola a la cama, por responderle mal. La isla de la familia se tambalea. **Templanza (falta de). Pesimismo. Impaciencia. Serenidad. Paternidad. Egoísmo.**
16. Memoria a largo plazo. Tristeza y Alegría no saben cómo volver. El camino más corto es por encima de un tubo, como si fuera una pasarela, que pasa por encima

- de un precipicio donde está el “vertedero de recuerdos: si caemos ahí, nos olvidarán para siempre”. **Optimismo. Valentía. Pesimismo.**
17. Habitación Riley. Entra el padre, que intenta hablar con ella, haciendo algo de broma. Intenta activar la isla payasada, pero no funciona. **Paternidad.**
 18. Memoria a largo plazo. Alegría y Tristeza intentan pasar por el tubo de isla payasada hasta la central. En ese momento, la isla se tambalea y se derrumba hasta las profundidades del vertedero de recuerdos. Alegría dice que van a ir por la isla de la amistad, pero Tristeza sigue siendo pesimista: “—¡Intenta ser positiva! —Sé positivamente que te vas a perder”... Tristeza se ha leído todos los manuales: en principio sabe el camino. Van a aprovechar la noche, en que Riley está durmiendo. **Pesimismo. Optimismo. Fortaleza. Valentía.**
 19. Memoria a largo plazo. Ha pasado una noche, y no han conseguido nada. Se encuentran con olvidadizos, que eliminan todos los recuerdos inútiles. Alegría les pregunta cómo llegar hasta la central. **Optimismo. Amabilidad.**
 20. Habitación Riley / central. Riley está chateando, con vídeo, con su amiga de siempre. Ésta le cuenta que han conseguido una nueva jugadora que ocupa su lugar en el equipo de hockey. A Riley esto no le gusta. Ira se enfada. Riley cierra el ordenador de golpe. **Envidia (celos). Egoísmo. Antipatía.**
 21. Memoria a largo plazo. La isla de la amistad se hunde, como la anterior. Tristeza, otra vez, se deja caer y Alegría tiene que arrastrarla. Se encuentran con Bing-Bong, el antiguo amigo imaginario de Riley. Les enseña el camino para volver a la central. Tienen que ir a buscar el tren del pensamiento. Para ello, Bing-Bong les lleva por un atajo: “pensamiento abstracto”. A pesar de que Tristeza dice que es peligroso pasar por ahí (dice que lo ha leído en los manuales), pasan. Alegría se fía de Bing-Bong. Entran. **Optimismo. Confianza. Desconfianza. Presunción. Pesimismo. Prudencia. Amabilidad.**
 22. Colegio – patio comedor. Riley está cabizbaja. Se sienta sola en un banco, separada de todos los demás. **Egoísmo.**
 23. Pensamiento abstracto. En la entrada, dos trabajadores del pensamiento ven que la puerta está abierta: tienen que comprender el concepto abstracto “la soledad”. Ven

que dentro hay algo y deciden encenderlo, para “quemar *la porquería*”. Todo se enciende. Bing-Bong, Alegría y Tristeza se vuelven abstractos: de la primera a la última fase: cubismo, deconstrucción, bidimensionalidad, no figurativos (última fase)... Al final consiguen salir y vuelven a la normalidad, pero el tren se escapa. **Optimismo. Pesimismo. Imprudencia. Compañerismo.**

24. Imaginalandia. Tienen que ir a otra estación. Pasan por el bosque de las patatas, por la ciudad de nubes... Bing-Bong les enseña el cohete que tenía con Riley: lo había escondido para poder ir con ella a la luna. Hay algo nuevo: un chico, un novio imaginario para Riley: “Estoy por Riley”. **Optimismo.**
25. Estadio / central. Pruebas de Riley para el nuevo equipo de hockey. Está con su madre, que le dice que todo saldrá bien. Ella sigue muy rara. En la central intentan meter un recuerdo esencial de hockey, para que active la correspondiente isla de la personalidad. No lo consiguen. A Riley todo le sale mal y la isla de personalidad del hockey se hunde, con las otras. **Templanza (falta de). Pesimismo. Paternidad.**
26. Imaginalandia. Bing-Bong ve que están derrumbando cosas: el castillo de princesas, el salón de la fama de los peluches... En un despiste de Bing-Bong, cogen su cohete y lo tiran al “vertedero de recuerdos”. Se pone muy triste. Alegría intenta animarle haciendo payasadas, pero no lo consigue. Tristeza le escucha y deja que llore. Hablan. Ante la sorpresa de Alegría, Bing-Bong se anima. **Amabilidad. Paciencia. Generosidad.**
27. Habitación de Riley. Llega con todo lo de hockey, y lo tira por los suelos. **Templanza (falta de).**
28. Central (mid point). Están desesperados: no saben qué hacer. Miedo dice que va a dimitir, pero no puede. Ira tiene una idea: devolver los buenos recuerdos a Riley, dándole la idea de volver a Minnesota: “que nos fuguemos”... Ira: “Yo diría: desarrollo de recuerdos esenciales felices”. “¡Te recuerdo lo felices que éramos ahí: nuestro cuarto, nuestros amigos...!”. Riley se duerme. **Egoísmo. Insinceridad.**
29. Tren – “Sueño Producciones”. El tren se detiene porque Riley se ha dormido. No pueden esperar más tiempo: deciden entrar en “Sueño Producciones”, que está jus-

- to delante, para intentar despertarla. Alegría lo ve enorme. Tristeza, “mucho más pequeño de lo que me esperaba”. **Optimismo. Pesimismo. Valentía. Prudencia.**
30. Plató. Crean un sueño de los recuerdos de Riley: en su clase, le pasan cosas muy raras. Alegría insiste en que hay que ponerla alegre para despertarla; Tristeza dice que eso no funcionará, que hay que asustarla. Entran las dos disfrazadas de perro; no funciona. De repente, el disfraz se rompe: como si el perro se hubiera partido en dos y la cabeza está tratando de pegar sus patas. Riley está a punto de despertarse. Miedo, en la central, no soporta lo que ve. Entra también Bing-Bong. Se desploman las bambalinas del plató. Llega seguridad, que atrapan a Bing-Bong y se lo llevan al subconsciente: “donde llevan a los que dan problemas”. Riley duerme. **Humildad. Prudencia.**
31. Subconsciente. Alegría y Tristeza provocan que los guardas les abran la puerta del subconsciente y les metan dentro. Ahí están los peores miedos de Riley: brócoli, las escaleras al sótano, la aspiradora de la abuela... Encuentran a Bing-Bong, encerrado en una jaula de globos, encima de un enorme payaso. Le rescatan, pero Riley sigue durmiendo y, por tanto no pueden coger el tren. Deciden despertar al payaso y asustar, como decía Tristeza, a Riley. El payaso oye “fiesta de cumpleaños” y empieza a perseguirles. **Confianza. Humildad. Valentía. Prudencia.**
32. Plató / central. Están representando un sueño muy niño. Hasta Miedo, que está en el turno de noche, se aburre. De repente, por detrás del plató aparece el gran payaso, buscando una fiesta de cumpleaños. Miedo se desmaya del susto. Riley se despierta de golpe. El tren arranca. **Optimismo.**
33. Central. Ira y Asco se despiertan. Ira decide pasar a la acción y “conecta” la idea de volverse a Minnesota. Riley decide comprar un billete de autobús, con el dinero de Mamá: “nos han metido en esto y van a pagarlo”, dice Ira. **Insinceridad. Egoísmo.**
34. Tren. Alegría: “Quiero recuperar a la vieja Riley. Nada más llegar voy a arreglar todo esto”. Antes, agradece a Tristeza la idea que tuvo: fue buena. Tristeza se pone contenta de saberlo. Hablan de un recuerdo alegre, pero Tristeza ve el lado triste. **Gratitud. Presunción (soberbia). Humildad. Optimismo. Pesimismo.**

-
35. Casa de Riley. Mamá habla por teléfono: aún no ha llegado el camión de las mudanzas, que está en Texas. Riley aprovecha que está despistada para coger, del bolso, la tarjeta de crédito. **Insinceridad. Pesimismo. Egoísmo.**
36. Memoria a largo plazo. Se cae la isla de la sinceridad, que hace caer las vías del tren y, con ellas, el tren. Están a punto de caer en el vertedero de recuerdos, pero unos cuantos empleados les salvan, justo a tiempo: el tren se ha caído en las profundidades del vertedero. Alegría no entiende qué pasa. Se lo dice uno de los trabajadores: Riley se escapa de casa. **Pesimismo.**
37. Habitacion de Riley / centro. Riley está haciendo la mochila. Miedo no se atreve. Ira dice que no nos quedan pensamientos esenciales: volvemos a Minnesota y haremos más. **Egoísmo. Pesimismo.**
38. Memoria a largo plazo. Tienen que darse prisa para detener todo eso. Corren hacia la isla de la familia: es la última que queda. Pero también se derrumba. Intentan volver a la central a través del tubo de los recuerdos, pero Alegría ve que tiene que ir sola, porque los recuerdos, con Tristeza, se vuelven tristes. Alegría se mete sola en el tubo, pero este se rompe y cae en el vertedero de los recuerdos. Bing-Bong intenta salvarla, pero cae también. Riley va sola por una calle. **Prudencia. Valentía. Soberbia. Generosidad.**

Tercera parte

39. Vertedero de recuerdos. Bing-Bong empieza a desaparecer. Ahí, los recuerdos se difuminan. Alegría se pone muy triste y llora. Entre otros, vuelve a ver el recuerdo de cuando el equipo de Riley perdió una eliminatoria, del que había hablado con Tristeza en el tren. Empezó triste, pero acabó alegre. “Papá y mamá... el equipo: vinieron a animar por Tristeza”. Ahora entiende. Alegría tiene la idea de buscar el cohete que antes habían arrojado ahí. Lo encuentran. Cantando, prueban ponerlo en marcha y salir de ahí. Una, dos veces... Bing-Bong ve que está desapareciendo por completo. Lo prueban una tercera vez, pero en esta, el amigo imaginario se deja caer, para que ella llegue con más facilidad, sin tanto peso: lo consigue. **Generosidad. Optimismo. Fortaleza. Amor.**

40. Casa / memoria / central. Llegan los padres. Riley no está en casa, no la encuentran. Anda por las calles. Recibe una llamada de Mamá: no la coge y cuelga. La isla de la familia, se tambalea y se hunde poco a poco. Alegría busca a Tristeza, que no sabe dónde está. Riley llega a la estación de autobús. Vuelve a llamar Mamá. Vuelve a colgar. Ira se da cuenta de que esto es una locura. Intentan quitarle la idea, pero ya no pueden. **Prudencia. Insinceridad. Egoísmo. Paternidad. Amor.**
41. Imaginalandia / central. Alegría encuentra a Tristeza, pero ésta huye: “No hago más que empeorar las cosas”. En la central intentan sacar la idea que metió Ira, pero no se puede: está atascada y, de hecho, está volviendo negra toda la mesa de control. Los controles no funcionan. “No podemos hacer que Riley sienta nada”. **Egoísmo. Pesimismo.**
42. Imaginalandia. Alegría tiene una idea: crea muchos novios imaginarios de Riley y los mete en la bolsa imaginaria. Consigue ser catapultada, dejándose caer en una cama elástica desde una torre humana de novios imaginarios, capturando al aire a Tristeza por el “camino”, hasta la central: se empotran en el cristal. **Valentía. Prudencia. Optimismo. Compañerismo.**
43. Central / ciudad. Alegría, ante la sorpresa de los demás, da el mando a Tristeza. Va al control, cada vez más negro. Consigue sacar la idea de ahí. La mesa vuelve a ponerse normal. Riley manda parar el autobús y baja. Corre a casa. Sus padres están muy preocupados. Llega Riley. Alegría da a Tristeza todos los recuerdos esenciales, que se vuelven azules. Los proyecta. **Amor. Humildad. Prudencia.**
44. Casa. Riley se echa a llorar y dice que echa de menos todo lo de antes. Su padre le dice que también lo echa de menos. Se abrazan. Alegría entra en el control, con Tristeza. Riley sonríe. **Fortaleza. Optimismo. Prudencia. Paternidad.**
45. Central. Entra un nuevo recuerdo esencial que forma una isla de la personalidad de la familia, mucho más grande que la anterior. Este recuerdo es azul (Tristeza) y amarillo (Alegría). **Optimismo.**

Final

46. Central / estadio de hockey. Todos los recuerdos esenciales son de colores variados. Los padres han ido a ver a su hija. Las islas son más grandes y distintas. La consola está ampliada. **Paternidad. Optimismo. Generosidad.**

E.2. Ficha técnica básica de las películas de Pixar Animation Studios

Película	Año				
<i>Toy Story</i>	1995	Director:	John Lasseter		
		Guion	Joss Whedon Andrew Stanton Joel Cohen & Alec Sokolow	Música	Randy Newman
		Historia	John Lasseter Pete Docter Andrew Stanton Joe Ranft	Producción	Bonnie Arnold Ralph Guggenheim Steve Jobs Edwin Catmull
<i>Bichos</i>	1998	Director	John Lasseter Andrew Stanton		
		Guion	Andrew Stanton Don McEnery Bob Shaw	Música	Randy Newman
				Producción	Darla K. Anderson Kevin Reher
<i>Toy Story 2</i>	1999	Director	John Lasseter Ash Brannon Lee Unkrich		
		Guion	Andrew Stanton Rita Hsiao Doug Chamberlin Chris Webb	Música	Randy Newman
		Historia	John Lasseter Andrew Stanton Pete Docter Ash Brannon	Producción	Helene Plotkin Karen Robert Jackson
<i>Monstruos S.A.</i>	2001	Director	Pete Docter Lee Unkrich David Silverman		
		Guion	Andrew Stanton Daniel Gerson	Música	Randy Newman
		Historia	Jill Culton Peter Docter Ralph Eggleston Jeff Pidgeon	Producción	Darla K. Anderson John Lasseter Andrew Stanton

<i>Buscando a Nemo</i>	2003	Director	Andrew Stanton Lee Unkrich		
		Guion	Andrew Stanton Bob Peterson David Reynolds	Música Producción	Thomas Newman Graham Walters John Lasseter
<i>Los Increíbles</i>	2004	Director	Brad Bird		
		Guion	Brad Bird	Música Producción	Michael Giacchino John Walker
<i>Cars</i>	2006	Director	John Lasseter Joe Ranft		
		Guion	Dan Fogelman Joe Ranft John Lasseter Kiel Murray Phil Lorin Jorgen Klubien	Música Producción Diseño de producción	Randy Newman Darla K. Anderson William Cone Bob Pauley
<i>Ratatouille</i>	2007	Director	Brad Bird		
		Guion	Brad Bird	Música	Michael Giacchino
		Historia	Brad Bird Jim Capobianco Jan Pinkava	Producción	Brad Lewis John Lasseter
<i>WALL·E</i>	2008	Director	Andrew Stanton		
		Guion	Andrew Stanton Pete Docter Jim Reardon	Música Producción	Thomas Newman Jim Morris Lindsey Collins John Lasseter
<i>Up</i>	2009	Director	Pete Docter Bob Peterson		
		Guion	Bob Peterson Pete Docter Thomas McCarthy	Música Producción	Michael Giacchino Jonas Rivera John Lasseter Andrew Stanton

<i>Toy Story 3</i>	2010	Director	Lee Unkrich		
		Guion	Michael Arndt	Música	Randy Newman
		Historia	John Lasseter Andrew Stanton Lee Unkrich	Producción	Darla K. Anderson John Lasseter
<i>Cars 2</i>	2011	Director	John Lasseter Brad Lewis		
		Guion	Ben Queen	Música	Michael Giacchino
				Producción	Denise Ream
<i>Brave</i>	2012	Director	Mark Andrews Brenda Chapman Steve Purcell		
		Guion	Mark Andrews Steve Purcell Brenda Chapman Irene Mecchi	Música	Patrick Doyle
		Historia	Brenda Chapman	Producción	Katherine Sarafian John Lasseter
<i>Monstruos University</i>	2013	Director	Dan Scanlon		
		Guion	Dan Scanlon Daniel Gerson Robert L. Baird	Música	Randy Newman
		Historia	Dan Gerson Robert L. Baird Dan Scanlon	Producción	Kori Rae John Lasseter Andrew Stanton Pete Docter Lee Unkrich
<i>Del Revés</i>	2015	Director	Pete Docter Ronnie del Carmen		
		Guion	Pete Docter Meg LeFauve Josh Cooley	Música	Michael Giacchino
		Historia	Pete Docter Ronnie del Carmen	Producción	Jonas Rivera

<i>El viaje de Arlo</i>	2015	Director	Peter Sohn		
		Guion	Meg LeFauve	Música	Mychael Danna Jeff Danna
		Historia	Peter Sohn Erick Benson Meg LeFauve Kelsey Mann Bob Peterson	Producción	Denise Ream John Lasseter Lee Unkrich Andrew Stanton
<i>Buscando a Dory</i>	2016	Director	Andrew Stanton Angus MacLane		
		Guion	Andrew Stanton Victoria Strouse	Música	Thomas Newman
		Historia	Andrew Stanton	Producción	Lindsey Collins

E.3. Canciones relacionadas con la amistad, usadas en las películas

En algunas de las películas, la banda sonora incluye alguna canción que, en cierto modo, forma parte de la historia. Algunas de ellas están estrechamente vinculadas con la amistad. Las añadimos aquí, en el idioma original, la traducción literal y la adaptación a la película en castellano.

You've got a friend in me / Hay un amigo en mí

Es el tema presente en toda la saga de *Toy Story*.

You've got a friend in me	Tienes un amigo en mí (adaptación al castellano)	Hay un amigo en mí (traducción literal)
You've got a friend in me You've got a friend in me When the road looks rough ahead And you're miles and miles from your nice warm bed You just remember what your old pal said Boy, you've got a friend in me Yeah, you've got a friend in me	Hay un amigo en mí Hay un amigo en mí Cuando echas a volar Y tal vez añores tu dulce hogar Lo que te digo debes recordar Porque hay un amigo en mí Sí, hay un amigo en mí	Tienes un amigo en mí Tienes un amigo en mí Cuando el camino parece áspero por delante Y estás a kilómetros y kilómetros de tu agradable cama caliente Sólo recuerda lo que dijo tu viejo amigo
Boy, you've got a friend in me Yeah, you've got a friend in me	Hay un amigo en mí Hay un amigo en mí	Chico, tienes un amigo en mí Sí, tienes un amigo en mí
You've got a friend in me You've got a friend in me You've got troubles and I got 'em too There isn't anything I wouldn't do for you We stick together and see it through 'Cause you've got a friend in me You've got a friend in me	Y cuando sufras aquí me tendrás No dejaré de estar contigo, ya verás No necesitas a nadie más Porque hay un amigo en mí Hay un amigo en mí	Si tienes problemas yo los tengo también, no hay nada que no haría por ti permanecemos juntos y lo vemos así Porque tienes un amigo en mí Tienes un amigo en mí
Some other folks might be A little bit smarter than I am Bigger and stronger too, maybe But none of them Will ever love you the way I do It's me and you, boy	Otros habrá tal vez mucho más listos que yo Eso puede ser tal vez Mas nunca habrá quien pueda ser un amigo fiel Y tú lo sabes	Otros compañeros podrán ser un poco más inteligentes que yo más grandes y más fuertes también, pero ninguno de ellos te amará como yo lo hago soy yo y tú, chico
And as the years roll by Our friendship will never die You're gonna see, it's our destiny You've got a friend in me You've got a friend in me	El tiempo pasará Lo nuestro no morirá Lo vas a ver, es mejor saber Que hay un amigo en mí Hay un amigo en mí Hay un amigo en mí	Y conforme pasan los años nuestra amistad nunca morirá vas a ver, es nuestro destino
		Tienes un amigo en mí Tienes un amigo en mí Tienes un amigo en mí

Strange things / No sé qué va a ser de mí

Woody se siente apartado con el nuevo juguete de Andy, en *Toy Story*, pero ve a Buzz como un enemigo. Tiene un planteamiento muy egoísta.

Strange things	No sé qué va a ser de mí (adaptación al castellano)	Cosas extrañas (traducción literal)
I was on top of the world, living high. It was right in my pocket I was living the life Things were just the way they should be.	Tenía el mundo a mis pies, era el rey un perfecto vaquero. Iba todo tan bien, era un juguete feliz, cuando el cielo se abrió y vino él: Un extraño ser en su nave. Y ahora de pronto no sé lo que va a ser de mí.	Yo estaba en la cima del mundo, viviendo en lo alto. Todo era perfecto, estaba viviendo la vida, las cosas eran como deberían ser.
When from out of the sky like a bomb comes some little punk in a rocket. Now all of a sudden some strange things are happening to me	Hasta ayer yo era el rey aquí, me hartaba de jugar, y hoy no tengo con quien correr, con quien hablar.	Cuando desde fuera del cielo como una bomba viene un poco de punk en un cohete. Ahora de repente me están sucediendo cosas extrañas
I had friends I had lots of friends Now all my friends are gone And I'm doing the best I can to carry on	El poder y el respeto, ya todo acabó. He perdido a quién servía con pasión	Tuve amigos Tuve muchos amigos Ahora todos mis amigos se han ido Y estoy haciendo lo mejor que puedo para continuar
I had power (power) I was respected (respect) But not any more And I've lost the love to the one whom I adored.	Algo raro pasa. No sé qué va a ser de mí, no sé No sé qué va a ser de mí Algo raro pasa	Tenía poder (poder) Yo era respetado (respeto) Pero ya no más Y he perdido el amor a quien yo adoraba.
Let me tell you about the strange things are happening to me Strange things. Strange things are happening to me Ain't no doubt about it	Cuando crees que puedes contar con buenos amigos, te rompen el corazón, se han olvidado de ti. Tú les haces reír y se lo pasan muy bien. Es un error fatal Te dejan ahí tirado en un almacén	Déjame contarte sobre las cosas extrañas que me están sucediendo Cosas extrañas. Cosas extrañas me están sucediendo No hay duda al respecto
You got someone you think you know well It turns out a stranger The minute you turn your back You're in it all by yourself	No sé qué va a ser de mí, no sé No sé qué va a ser de mí Algo raro pasa No sé qué va a ser de mí, no sé No sé qué va a ser de mí No sé, no sé.	Tienes a alguien que crees conocer bien. Resulta un extraño El minuto en que dé la espalda Estás solo en ti
They laugh at your jokes You think you're doing quite well But you're in danger, boy You end up alone, forgotten, way up on the shelf		Se ríen de sus bromas Crees que lo estás haciendo bastante bien, pero estás en peligro, muchacho. Te has quedado solo, olvidado, ahí arriba, en el estante
Strange things are happening to me Strange things Strange things are happening to me Ain't no doubt about it.		Cosas extrañas me están sucediendo, cosas extrañas. Cosas extrañas me están sucediendo. No hay duda al respecto.

When she loved me / Cuando me quería (la historia de Jessie, en *Toy Story 2*).

La historia de Jessie, donde se muestran todos los temores del juguete: ser abandonados por su dueño. Esta cuestión está presente en toda la saga, y se resuelve en *Toy Story 3*, donde Woody aprende a ser generoso “dándose” a otro niño, sin olvidar a Andy, al que sigue siéndole fiel.

When she loved me	Cuando me quería (adaptación al castellano)	Cuando me quería (traducción literal)
When somebody loved me. Everything was beautiful. Every hour spent together. Lives within my heart.	Cuando me quería todo era lo mejor Cada instante compartido mi alma lo guardó.	Cuando alguien me amaba todo era hermoso. Cada hora que pasamos juntos vive dentro de mi corazón
And when she was sad I was there to dry her tears And when was happy so was I When she loved me.	Siempre que lloró fue mi hombro protector. Cuando fue feliz yo fui feliz, había amor.	Y cuando estaba triste yo estaba allí para secar sus lágrimas. Y cuando estaba feliz, así también yo. Cuando me amaba.
Through the summer and the fall We had each other that was all Just she and I together Like it was meant to be.	En el claro amanecer y en el más frío anochecer. Estábamos unidas, tal cómo debe ser.	Durante el verano y el otoño Nos tuvimos la una a la otra que era todo. Solo ella y yo juntos Como estaba destinado a ser
And when she was lonely I was there to comfort her And I knew that she loved me	Cuando estaba sola yo le daba mi calor. Porque aún había amor.	Y cuando estaba sola Yo estaba allí para consolarla Y sabía que ella me amaba
So the years went by. I stayed the same But she began to drift away I was left alone Still I waited for the day When she'd say I will always love you.	Con el tiempo yo jamás cambié, pero ella se em- pezó a alejar. Sola me quedé, esperando un día oír: Ahora y siempre voy a amarte	Así pasaron los años. Me quedé igual, pero ella empezó a alejarse. Me quedé sola. Todavía esperé el día. Cuando ella dijera que siempre te amaré.
Lonely and forgotten Never thought she'd look my way And she smiled at me and held me Just like she use to do Like she loved me When she loved me.	Triste y olvidada, soportaba mi dolor. Al soñar que me abrazaba igual que hacía ayer. Cuando ella me quería.	Solitaria y olvidada Nunca pensé que miraría de nuevo. Y ella me sonrió y me sostuvo. Justo como ella lo solía hacer Como si me amara, cuando me amaba.
When somebody loved me Everything was beautiful Every hour spent together Lives within my heart When she loved me.	Cuando me quería todo era lo mejor Cada instante compartido mi alma lo guardó. Había amor	Cuando alguien me amaba Todo era hermoso. Cada hora que pasamos juntos. Vive dentro de mi corazón. Cuando me amaba.

We belong together / Cuando estamos juntos

Esta es la canción final de *Toy Story 3*. Es como un compendio del mensaje de amistad de toda la saga.

We belong together	Cuando estamos juntos (adaptación al castellano)	Cuando estamos juntos (traducción literal)
Don't you turn your back on me Don't you walk away Don't you tell me that I don't care 'Cause I do!	Si te quieres divertir no te quedes atrás, cuando dos cantan juntos suena mejor.	No me vuelvas la espalda No te vayas No me digas que no me importa ¡Porque lo hago!
Don't you tell me I'm not the one Don't you tell me I ain't no fun Just tell me you love me like I love you. You know you do	Si te ves en dificultad los amigos ahí siempre están, sólo has de llamarlos y acudirán.	No me digas que no soy el elegido No me digas que no es divertido Sólo dime que me amas como te amo. Tú sabes que lo haces
When we're together Gray skies clear up And I cheer up To where I'm less depressed	Si estamos juntos brilla más el sol y me alegra poder oír tu voz.	Cuando estamos juntos Los cielos grises se aclaran Y me animo A donde estoy menos deprimido
And sincerely From the bottom of my heart I just can't take it When we're apart	Es muy cierto, me lo dice el corazón que no es muy buena la soledad.	Y sinceramente Desde el fondo de mi corazón No puedo soportarlo Cuando estamos separados
We belong together We belong together Yes we do You'll be mine forever	Cuando estamos juntos... cuando estamos juntos brilla el sol... y así será por siempre.	Estamos juntos Estamos juntos Sí Serás mío para siempre
We belong together We belong together (You) know it's true (It's) gonna stay this way forever Me and you	Cuando estamos juntos... cuando estamos juntos todo es mejor... juntos los dos por siempre... tú y yo...	Estamos juntos Estamos juntos (Tu) sabes que es verdad (es así) va a permanecer de esta manera para siempre Tú y yo

E4. Datos del *box office* de todas las películas de Pixar hasta la fecha

Película	Estreno	Apertura	Presupuesto	EE.UU.	Mundial
<i>Toy Story</i>	22/11/95	\$29,140,617	\$30,000,000	\$191,796,233	\$361,958,736
<i>Bichos</i>	25/11/98	\$33,258,052	\$120,000,000	\$162,798,565	\$363,398,565
<i>Toy Story 2</i>	24/11/99	\$57,388,839	\$90,000,000	\$245,852,179	\$485,015,179
<i>Monstruos S.A.</i>	2/11/01	\$62,577,067	\$115,000,000	\$289,916,256	\$562,816,256
<i>Buscando a Nemo</i>	30/05/03	\$70,251,710	\$94,000,000	\$380,843,261	\$936,743,261
<i>Los Increíbles</i>	5/11/04	\$70,467,623	\$92,000,000	\$261,441,092	\$631,442,092
<i>Cars</i>	09/06/06	\$60,119,509	\$120,000,000	\$244,082,982	\$461,983,149
<i>Ratatouille</i>	29/06/07	\$47,027,395	\$150,000,000	\$206,445,654	\$623,722,818
<i>WALL·E</i>	27/06/08	\$63,087,526	\$180,000,000	\$223,808,164	\$521,311,860
<i>Up</i>	29/05/09	\$68,108,790	\$175,000,000	\$293,004,164	\$731,342,744
<i>Toy Story 3</i>	18/06/10	\$110,307,189	\$200,000,000	\$415,004,880	\$1.063,171,91
<i>Cars 2</i>	24/06/11	\$66,135,507	\$200,000,000	\$191,452,396	\$559,852,396
<i>Brave</i>	22/06/12	\$66,323,594	\$185,000,000	\$237,283,207	\$538,983,207
<i>Monsters University</i>	21/06/13	\$82,429,469	\$200,000,000	\$268,492,764	\$743,559,607
<i>Del Revés</i>	19/06/15	\$40,300,000	\$175,000,000	\$356,500,000	\$856,809,711
<i>El Viaje de Arlo</i>	25/11/15	\$45,000,000	\$175,000,000	\$123,100,000	\$ 332,207,671
<i>Buscando a Dory</i>	17/06/16	\$136,200,000	\$200,000,000	\$485,690,436	\$1.063,171,436
Total		\$1.108.122.887,00	\$2.501.000.000,00	\$4.228.021.797,00	\$10.843.540.599,00
Promedio		\$645.564.788,19	\$147.117.647,06	\$248.707.164,53	\$613.238.815,12

F.
Fuentes de la investigación

F.1. Películas Pixar analizadas o mencionadas²⁰²

- *Toy Story* (John Lasseter, Lee Unkrich, 1995). Edición 10º aniversario.
- *Bichos* (John Lasseter, Andrew Stanton, 1998).
- *Toy Story 2* (John Lasseter, Lee Unkrich, 1999). Edición especial.
- *Monstruos S.A.* (Pete Docter, Lee Unkrich, 2001).
- *Buscando a Nemo* (Andrew Stanton, Angus MacLane 2003). Edición especial 2 discos.
- *Los Increíbles* (Brad Bird, 2004). Edición especial 2 discos.
- *Cars* (John Lasseter, Joe Ranft, 2006).
- *Ratatouille* (Brad Bird, Jan Pinkava, 2007).
- *The Pixar Story* (Leslie Iwerks, 2007).
- *WALL·E* (Andrew Stanton, 2008).
- *Up* (Pete Docter, Bob Peterson, 2009).
- *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010).
- *Cars 2* (John Lasseter, Brad Lewis, 2011).
- *Monstruos University* (Dan Scanlon, 2013).
- *Del revés* (Pete Docter, Ronnie del Carmen, 2015).
- *El viaje de Arlo* (Peter Sohn, 2015).
- *Buscando a Dory* (Andrew Stanton, Angus MacLane, 2016).

²⁰² Para todas las películas, se ha usado la versión en español de España de los DVD. Están ordenadas cronológicamente

F.2. Bibliografía sobre filosofía / antropología y amistad

- ANNAS, Julia (1977). “Plato and Aristotle on Friendship and Altruism”. *Mind*, New Series, Vol. 86, No. 344. (Oct.), pp. 532-554.
- ANNAS, Julia (1988). “Self-love in Aristotle”. *The Southern Journal of Philosophy*. Vol. XXVII, supplement.
- AQUINO, Tomás de. *Suma de Teología*. Biblioteca de Autores Cristianos. Madrid, 1989.
- ARISTÓTELES, *Ética a Nicómaco*, Centro de Estudios Políticos y Constitucionales, Madrid 1999, 7ª edición. Edición bilingüe y traducción de María Araujo y Julián Marías. Traducción y notas de Julián Marías. Colección *Clásicos Políticos*.
- ARISTÓTELES, *Ética Nicomáquea. Ética Eudemia*, Editorial Gredos, Madrid 1998 (4ª reimpresión). Introducción por Emilio Lledó Íñigo. Traducción y notas por Julio Pallí Bonet.
- ARISTÓTELES. *Política*. Traducción Patricio de Azcárate. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 1999.
- ALVIRA, Rafael (1988). *Reivindicación de la voluntad*. EUNSA, Pamplona.
- APARISI, Ignacio (sf). “*Tras la virtud: síntesis y recensión*” [online] <j.mp/aparisi> [consulta: 12 de junio de 2017].
- BERTI, Enrico (1999). “*Amecizia e focal meaning*”. *Aspasius: The Earliest Extant Commentary on Aristotles*. Enssays edited by Antonina Alberti & Robert W. Sharples. Walter de Gruyter – Berlín – New York.
- BOSCH, Magdalena (2015). *La ética amable*. Ed. EUNSA. Barañáin (Navarra).
- CERVANTES, Miguel de; TRAPIELLO, Andrés (2015). *Don Quijote de la Mancha*. Adaptación al castellano actual. Destino. Barcelona.
- CICERÓN, Marco Tulio. *Sobre la Amistad: (De Amicitia)*. Traducción y notas de Faustino Escurza. Ed. José J. de Olañeta. Colección “Los pequeños libros de la sabiduría”, Palma de Mallorca (2003).
- CORTESE, Roberto y LANCIANI, Andrea (2013). “Il ruolo fondante dell’amicizia sociale”. *Filosofia e Teologia*, 27 (2), p. 211.
- FRAISSE, J.C. (1974). *Philia: la notion d’amitié dans la philosophie antique: essai sur un problème perdu et retrouvé*. París.
- GALEAZZI, Umberto (2010). “Sulla discutibile necessita dell’amicizia. Antropofagia

- organicista e antropofagia personalista”. *Aquinas*. 53, pp. 7-38.
- GÓMEZ ROBLEDO, Antonio (1982). *Introducción a la Ética a Nicómaco*. Ed. Porrúa, 10ª edición, México.
- GREEN, Jerry (2010). “Self-Love in the Aristotelian Ethics”. *Newsletter for the Society of Ancient Greek Philosophy* 11, pp. 12-18.
- ISLER SOTO, Carlos (2009). “Alasdair Macintyre sobre la virtud y la justicia en Aristóteles”. *Ars boni et Aequi*, n. 5, pp. 183-212.
- KAHN, Charles (1981). “Aristotle and Altruism”, *Mind*, vol. 90, pp. 20-40.
- KONRAD, Michael (2011). “Ancora sulla necessità dell’amicizia”. *Aquinas: Rivista Internazionale di Filosofia*. 54 (3), p. 513.
- KRAUT, Richard (1988). “Comments on Julia Annas’ ‘Self-love in Aristotle’”. *The Southern Journal of Philosophy*. Vol. XXVII, supplement.
- Lobato, Abelardo (2009). “Josef Pieper y el humanismo tomista”, en *Joseph Pieper. Centro de Humanidades* [online] [consulta: 13 de junio de 2017] <j.mp/2rsBb1C>.
- MINTOF, Joe (2006). “Could an egoist be a friend?” *American Philosophical Quarterly*. Volume 43, Number 2, April.
- MIRA BOHÓRQUEZ, Paula Cristina (2010). “El problema de la amistad en la moral”. *Estudios de Filosofía* n° 41, junio. Universidad de Antioquia, pp. 61-79.
- MACINTYRE, Alasdair (2004). *Tras la virtud*, Editorial Crítica, edición Biblioteca de bolsillo, Barcelona.
- MAHER, Daniel P (2012). “Contemplative friendship in nicomachean ethics”. *The Review of Metaphysics*, 65 (June), pp. 765–794.
- MCKELIE, Dennis (1991). “Friendship, Self-Love, and Concern for Others in Aristotle’s Ethics”. *Ancient Philosophy*, 11, pp. 85-101
- MUÑOZ MICKLE, Enrique (2008). “La amistad entre los desiguales en la Ética aristotélica”. *Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica*. 46 (117-118), p. 161.
- NATALI, Carlo (2013). “L’amicizia secondo Aristotele philia”. *Philosophical Inquiry*, vol. 36, n° 1-2, winter-spring.
- OLIVES, Josep (2006). *La Ciudad Cautiva*, Ed. Siruela, Madrid.
- PAKALUK, Michael (1998). *Aristotle Nicomachean Ethics books VIII and IX, translation and comments*. Oxford.

-
- PIEPER, Josef (2001). *Las virtudes fundamentales*, Ed. Rialp, Madrid, 7ª edición.
- PISCIONE, Enrico (1984). “Il primato dell’amicizia nella filosofia classica”. *Sapienza: Rivista di Filosofia e di Teologia*. 37, p. 377-395.
- PLATÓN, *Diálogos: Gorgias*, Introducciones, traducciones y notas de J. Calonge Ruiz, E. Acosta Méndez, F. J. Oliveri y J. L. Calvo. Editorial Gredos. Colección Biblioteca Gredos, 26. Diálogos, vol. II.
- POLITIS, Vasilis (2003). “The Primacy of Self-Love in the Nicomachean Ethics”. *Oxford Studies. Ancient Philosophy*, 11, pp. 153-174.
- POLO, Leonardo (1999). “La amistad en Aristóteles”. *Anuario Filosófico*, 1999 (32), Universidad de Navarra, pp. 477-485.
- RIBERA, Abelardo (2003). “El amor de amistad” [online] <j.mp/2rsKP4j> [consulta: 13 de junio de 2017].
- ROGERS, Kelly (1994). “Aristotle on Loving Another for his Own Sake”, *Phronesis*, vol. 39, pp. 291-302.
- ROSTOW KUZNET, Lois (1994). *When toys come alive. Narratives of animation, metamorphosis and development*, New Haven: Yale University Press.
- ROWE, Christopher J. (1971). “The *Eudemian* end the *Nicomachean Ethics*: a study in the development of Aristotle’s thought”. Cambridge Philological Society.
- SAHUI MALDONADO, Alejandro (2002). “Aristóteles: La amistad como virtud pública y la solidaridad”. *Analogía Filosófica: Revista de Filosofía*. 16 (1), p. 39-64.
- SAINT-EXUPÉRY, Antoine de (2015). *El Principito*. Ed. Salamandra. Barcelona.
- SPAEMANN, Robert (1991). *Felicidad y benevolencia*, Ed. Rialp, Colección Cuestiones Fundamentales. Madrid.
- TINTORÉ ESPUNY, Mireia (2003). “El liderazgo político en la antigüedad clásica”, *Revista de estudios políticos*, nº 121, pp. 209-222.
- WOJTYŁA, Karol (2000). “Amor Fecundo y Responsable”, en *El don del amor*, Palabra (Madrid).
- YEPES, Ricardo y ARANGUREN, Javier (2001). *Fundamentos de Antropología. Un ideal de la excelencia humana*, Ed. EUNSA, Barañáin. 5ª edición.

F.3. Bibliografía sobre cine / narratología y Pixar

- ACKERMAN, Alan (2005). “The Spirit of Toys: Resurrection and Redemption in *Toy Story* and *Toy Story 2*”, *University of Toronto Quarterly*, volume 74, number 4, Fall 2005.
- ALLEN, Brenda (2009). “Family friendship and work in *Ratatouille*”, *Screen Education*, nº 54, págs. 137-143.
- ALTMAN, Rick (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós. Barcelona.
- ARANTZAZU RUIZ, Paula (2015). “Dins del cervell de Pixar”, en *Play. Ara.cat* [online] <j.mp/cervellP> [consulta: 8 de mayo de 2017].
- ARTOLA, Tera (2015). *Claves educativas de tus hijos adolescentes*. Ed. Palabra. Colección “Hacer familia”. Madrid.
- BAEHR, Ted (2005). “Find your true voice: write It, draw It and live It! An interview with Andrew Stanto”, en *Right Writing News*, n. 18 [online] <j.mp/yvPDocter> [consulta: 10 de junio de 2017].
- BADILLO, Juan Manuel (2010). “*Toy Story*: una obra maestra en tres actos”, *El Economista* <j.mp/TS3actos> [consulta: 18 de febrero de 2017].
- BALAGUER, Vicente (2001). *La interpretación de la narración. La teoría de Paul Ricoeur*. Ed. EUNSA, Ansoáin.
- BOOKER, M. Keith (2010). *Disney, Pixar, and the hidden messages of children's films*. ABC-CLIO, LLC. Santa Barbara (California).
- BRENES, Carmen Sofía (1992). *Fundamentos del guion audiovisual*. EUNSA. Pamplona. 2ª edición.
- BRENES, Carmen Sofía (2008). *Recepción poética del cine: una aproximación al mundo de Frank Capra*. Pontificia Universitas Sanctae Crucis. Facultas Communicationis Socialis Institutionalisis.
- BURNINGHAM, Bruce (2000). “Walt Disney’s *Toy Story* as a Postmodern *Don Quixote*”. *Cervantes: Bulletin of the Cervantes Society of America*, 20.1 (2000). The Cervantes Society of America: pp. 157–174. [online] [consulta: 24 de marzo de 2016] <www.h-net.org/~cervantes/csa/artics00/burningh.pdf>.
- CAMPBELL, Joseph (1997). *El héroe de las mil caras*. Ciudad de México. Fondo de Cultura Económica.
- CAPODAGLI, Bill & JACKSON, Lynn (2011). *Innovar al estilo Pixar. Lecciones de negocios de*

la empresa de recreación más creativa del mundo. McGraw-Hill. México.

- CAPRA, Frank (2000). *El nombre delante del título. Una autobiografía*. T & B Editores, Madrid, 2ª edición.
- CATMULL, Ed (2008). “How Pixar fosters collective creativity”, *Harvard Business Review*, septiembre 2008.
- CATMULL, Ed (2014). *Creatividad, S.A. Conecta*. Penguin Random House Grupo Editorial, S.A.U. Barcelona.
- CATMULL, Ed (2014b). “Pixar’s Ed Catmull On How To Balance Art And Commerce”, *Fast Company*. [online] <j.mp/2rn6NWh> [consulta: 12 de junio de 2017].
- CERVANTES, Miguel de; TRAPIELLO, Andrés (2015). *Don Quijote de la Mancha*. Adaptación al castellano actual. Destino. Barcelona.
- DE LEONARDIS, Maria Chiara (2008). *Fra creatività e industria: strutture narrative e coinvolgimento dello spettatore nei film prodotti da pixar animation studios*, Università Cattolica del Sacro Cuore, XX ciclo, a.a. 2006/07, Milano.
- DICKENS, Charles (1984). *La batalla de la vida*, en *Obras Completas*. Aguilar. Madrid, vol. I.
- DOCTER, Pete; ANDERSON, Darla K. (2001). *The art of Monsters Inc.* Chronicle Books LLC. San Francisco.
- DURAN CASTELLS, Jaume (2007). *Guía para ver y analizar Toy Story*. La Nau de Llibres. Valencia.
- DURAN CASTELLS, Jaume (2008). “Personajes discapacitados en los filmes de animación por ordenador de Pixar Animation Studios”. En *Memorias del CISCI*, pp. 16 – 20.
- ESCRIBANO, Xavier (2016). “Discapacidad, diversidad, creatividad”. En +1. *Sumant històries*. Núm. 3, pp. 68 – 71.
- ESPASA (2011). *Diccionario de la lengua Española*.
- FIGA VAELLO, Jaume (2012). “*Toy Story*: una obra maestra en tres actos”. *Cinemanet* <j.mp/2qjoKrD> [consulta: 15 de mayo de 2017].
- FIGA VAELLO, Jaume (2014). “Joaquín Navarro-Valls: ‘Estaba conociendo la historia mientras la vivía; eso es algo impagable’”, en +1. *Sumant històries*, n. 1. Universitat Internacional de Catalunya. Barcelona.
- FINCH, Christopher (2011). *El arte de Walt Disney. De Mickey Mouse a Toy Story*. Lunewerg S.L. Barcelona.

- FIJO, Alberto (2004). *Breve encuentro: estudio sobre 20 directores de cine contemporáneo*, Cine Dossat 2000, Madrid.
- FIJO, Alberto (Ed.) (2016). *Cine pensado. Estudios críticos sobre 30 películas estrenadas en 2015*. Fila Siete: Libros de cine. *e-book*.
- FONTE, Jorge (2013). *John Lasseter*. Ediciones Cátedra. Madrid, 1ª edición.
- FRENCH, Lawrence (1998). An interview with John Lasseter [online] [consulta: 12 de junio de 2017] <bit.ly/intJLPixar>.
- FUMAGALLI, Armando (2014). *Creatividad al poder: De Hollywood a Pixar pasando por Europa*. Ediciones Rialp, Madrid.
- GARCÍA-NOBLEJAS, Juan José (1982). *Poética del texto audiovisual*, EUNSA, Pamplona.
- GARCÍA-NOBLEJAS, Juan José (1984). “Sobre la constitución de los mundos posibles poéticos”. *Anuario Filosófico*, vol. 17, núm. 1, pp. 147-156 [online] [consulta: 4 de enero de 2017] <bit.ly/noblejasjj_mposibles>.
- GARCÍA-NOBLEJAS, Juan José (1996). *Comunicación y mundos posibles*. Ed. Eunsas. Pamplona.
- GARCÍA-NOBLEJAS, Juan José (2003). “Pensar hoy un sentido trascendente para la catarsis aristotélica”. *Lavoro e vita quotidiana* 4, págs. 265-292. [online] [consulta: 12 de junio de 2017] <bit.ly/noblejasjj_catarsis>.
- GONZÁLEZ, Juan Francisco (2002). *Aprender a ver cine. La educación de los sentimientos en el séptimo arte*. Rialp, colección “Libros de cine Rialp”. Madrid, 2ª edición.
- GUTIÉRREZ, Carlos (2015). “Pete Docter, el as de la animación y su último estreno: *Inside Out*”, en *Cinemascopics* [online] <j.mp/peteDverdad> [consulta: 8 de junio de 2017].
- HAUSER, Tim (2009). *The art of UP*. Chronicle Books LLC. San Francisco, California.
- HILL, Jim (2006). “John Lasseter: ‘Quality is a great business plan’”. Entrevista a Bob Iger y John Lasseter. [online] <j.mp/2rPHobl> [consulta: 11 de junio de 2017].
- HOLMAN, Lillian Page (2015). *Finding Luxo: Discovering the Pixar Brand through Short Form Storytelling*. Honors Theses - All. 1442. Wesleyan University. [online] <wescholar.wesleyan.edu/etd_hon_theses/1442> [consulta: 11 de junio de 2017].
- HURTADO, Rafael (2011). *La paternidad en el pensamiento de Karol Wojtyła*. Eunsas-Astrolabio. Pamplona.
- HURTADO, Rafael (2017). “El don de la paternidad, según Juan Pablo II”. [online]

-
- <[j.mp/paternidadJPII](#)> [consulta: 21 de mayo de 2017].
- ISAACSON, Walter (2011). *Steve Jobs*. Random House Mondadori. Barcelona, 1ª edición.
- KEMPER, Tom (2015). *Toy Story, a critical reading*. British Film Institute, publicado por Palgrave. Londres.
- KONIGSBERG, Ira (2004). *Diccionario técnico Akal de Cine*. Traducción de Enrique Herrando Pérez y Francisco López Martín. Akal ediciones. Madrid.
- KURTTI, Jeff (1998). *A Bug's Life: The Art and Making of an Epic of Miniature Proportions*. Hyperionm, Nueva York.
- LARRAURI, Julián (2016). “Del revés (Pete Docter, Ronnie del Carmen)”, en FIJO, Alberto (2016). *Cine pensado. Estudios críticos sobre 30 películas estrenadas en 2015*. Fila Siete: Libros de cine. e-book.
- LAVANDIER, Yves (2003). *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*. Ediciones Internacionales Universitarias Madrid.
- LEVY, Lawrence (2016). *To Pixar and beyond. My unlikely journey with Steve Jobs to make entertainment history*. Houghton Mifflin Harcourt. Boston New York.
- LEWIS, C.S. (2000). *La experiencia de leer*, Alba Editorial, Barcelona.
- *Los Interrogantes* (2015). “Del revés (Inside out): Entrevista con Pete Docter (Director) y Jonas Rivera (Productor)”. *Los interrogantes* <[j.mp/2qdPoSF](#)> [consulta: 13 de mayo de 2017].
- LYONS, Mike (1998). “Toon Story: John Lasseter’s Animated Life” en: *Animation World Magazine*, noviembre 1998, nº 3.8 [consulta: 10 de febrero de 2016] <[www.awn.com/mag/issue3.8/3.8pages/3.8lyonslasseter.html](#)>.
- MAMET, David (1995). *Una profesión de putas*. Madrid. Debate.
- MCKEE, Robert (2003). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, Alba Editorial, Barcelona, 2ª edición.
- MARIANO ROMERO, Francisco José (2010). *Emoción, cine y memoria. Análisis de las producciones de Walt Disney y Pixar Animation Studios*. Fundación ECOEM. Sevilla.
- MARTÍN, Jerónimo José (2004). “El Walt Disney del siglo XXI”, en: FIJO, Alberto, *Breve encuentro: estudio sobre 20 directores de cine contemporáneo*, Cine Dossat 2000, Madrid.
- MEDIAVILLA, Daniel (2015). “Pixar explica por qué la tristeza es útil”, en *El País*. <[elpais.com/elpais/2015/07/17/ciencia/1437141895_099415.html](#)> [consulta: 8 de mayo de 2017].

- MÉNDIZ, Alfonso (2005). *Cómo se hicieron las grandes películas*. Cie Dossat 2000, Madrid. 2ª edición.
- MORING, Mark (2009). “What’s Up, Doc(ter)?”, entrevista a Pete Docter, en *Christianity Today*, 26 de mayo.
- Movieguide (2015). “Behind the Scenes of INSIDE OUT”. [consulta: 8 de mayo de 2017] <www.movieguide.org/news-articles/behind-scenes-inside.html>.
- NEUPERT, Richard (2016). *John Lasseter*. Urbana: University of Illinois Press.
- PAIK, Karen (2007). *To Infinity and Beyond!: The Story of Pixar Animation Studios*, Chronicle Books LLC.
- PALACIOS, Jesús (2004). “Los Increíbles, una familia de héroes”. *Fotogramas*, diciembre, pp. 118-122.
- PARDO, Alejandro (1998). “Cine y sociedad en David Puttnam”, *Comunicación y sociedad*, Universidad de Navarra, vol. XI, nº 2, pp. 53-90.
- PÉREZ GUERRERO, Ana María (2011). “Cars 2, entrevista a dos artistas españoles del equipo”, en *Cinemanet* [online] <j.mp/2rcd9N4> [consulta: 10 de junio de 2017].
- PÉREZ GUERRERO, Ana María (2012). *Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010)*. Tesis doctoral. Universidad Rey Juan Carlos.
- PÉREZ GUERRERO, Ana María (2013). *Pixar. Las claves del éxito*. Ed. Encuentro. Madrid.
- PÉREZ GUERRERO, Ana María (2014). “El heroísmo cotidiano en los filmes de Pixar”, en *Hombre y Dios en el cine contemporáneo*, págs. 77-87, Ed. CEU Ediciones.
- PIERCE, Joseph (2000). *Tolkien: hombre y mito*. Minotauro. Barcelona.
- POLITO, Antonio (2015). “Il film per ragazzi senza la ragione”, en *Corriere della Sera. Spettacoli* <j.mp/2pTYKCY> [consulta: 8 de mayo de 2017].
- PORTO PEDROSA, Leticia (2014). “Proceso de socialización y cine de animación de Disney y Pixar: estudio del tratamiento y la recepción de los conflictos emocionales en la audiencia de 5 a 11 años”. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- PORTO PEDROSA, Leticia (2016). “Estudio de las emociones en los personajes animados de *Inside Out*”. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 7(1), 31-45. Disponible en mediterranea-comunicacion.org.
- PRICE, David A. (2009). *The Pixar Touch. The making of a company*, Ed. Vintage Books

(Random House, Inc.), USA.

- RICŒUR, Paul (2002). *Tiempo y narración II*, Siglo XXI Editores, Santa Fe (Argentina), 3ª edición.
- ROMAGUERA, Joaquim (1999). *El lenguaje cinematográfico: Gramática, géneros, estilos y materiales*. Ediciones de La Torre. Madrid.
- ROMANO, Nick (2016). “The 6th Inside Out Emotion That Got Cut From The Movie”, en *Cinemablend* [online] <j.mp/2rmOBvP> [consulta: 8 de mayo de 2017].
- ROMERO, Federico (2011). “Las virtudes en la familia”. *Metafísica y Persona*, vol. 1, nº 6.
- ROSS, Jonathan (2001). “John Lasseter” (entrevista), *The Guardian* [online] <www.theguardian.com/film/2001/nov/19/londonfilmfestival2001.londonfilmfestival1> [consulta: 24 de abril de 2016].
- SALVÁ, Nando (2007). “Pixar el estudio que borró a Disney del lápiz”, en: *Cinemanía*, nº 143, Progres, Madrid, agosto 2007, pp. 78-83.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (2002). *Guion de aventura y forja del héroe*, Ed. Ariel, Colección Ariel-Cine, Barcelona.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (coord.) (2003). *Diccionario de creación cinematográfica*, Ed. Ariel, colección Ariel-Cine, Barcelona.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (2007). “De la caverna al *Chinese Theater*: la pantalla de cine como espejo del drama humano”, en *Revista de Comunicación*, vol. VI, págs. 46-69.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio (2009). *Fantasia de aventuras. Claves creativas en novela y cine*. Ariel Humanidades. Barcelona.
- SAINT-EXUPÉRY, Antoine de (2015). *El Principito*. Ed. Salamandra. Barcelona.
- SEGER, Linda (2001). *Cómo crear personajes inolvidables*. Paidós. Barcelona.
- SOLOMON, Charles (2010). *The art of Toy Story 3*. Chronicle Books LLC. San Francisco.
- SOLOMON, Charles (2012). *The Toy Story films. An animated journey*. Disney Editions. New York.
- STANTON, Andrew (2012). “The clues to a great story”, TED Talk, filmado en febrero de 2012 [online] <youtu.be/KxDwieKpawg> [consulta: 27 de junio de 2017].
- TINTORÉ ESPUNY, Mireia (2003). “El liderazgo político en la antigüedad clásica”, Re-

vista de estudios políticos, nº 121, pp. 209-222.

- VELARDE, Roberto (2010). *The wisdom of Pixar. An animated look at virtue*. InterVarsity Press. Chicago USA).
- VIAL, Wenceslao (2016). *Madurez psicológica y spiritual*. Ed. Palabra. Colección Pelicano. Madrid.
- VICO, Ana (2015). “Análisis de Inside Out (Del Revés) visto por una psicóloga” [online] <j.mp/vico_delreves> [consulta: 22 de mayo de 2017].
- VOGLER, Christopher (2002). *El viaje del escritor. El cine, el guion y las estructuras míticas para escritores*. Redbook Ediciones, Ma non troppo. Teià (Barcelona).
- WOJTYŁA, Karol (2000). “Amor Fecundo y Responsable”, en *El don del amor*, Palabra (Madrid).

UIC
barcelona



La amistad en el cine de Pixar.

La noción aristotélica de amistad como clave de análisis cinematográfico.

Universitat Internacional de Catalunya

JAUME FIGA I VAELO