

# PERSONAJES DISCAPACITADOS EN LOS FILMES DE ANIMACIÓN POR ORDENADOR DE PIXAR ANIMATION STUDIOS

Jaume DURAN CASTELLS

Didáctica de la Educación Visual y Plástica - Comunicación Audiovisual, Universidad de Barcelona, Barcelona, 08035, España

## RESUMEN

Muchos son los personajes que aparecen en los filmes de animación por ordenador de Pixar Animation Studios, una de las productoras de animación más importantes de los últimos lustros, hoy en día perteneciente a Walt Disney Company. Desde un punto de vista dramático, su función o su propósito se puede vincular con el concepto de *arquetipo*, que Carl Gustav Jung utiliza eludiendo los modelos de personalidad que se repiten desde la antigüedad y que suponen una herencia compartida para el ser humano en su totalidad, y que sintetiza con el concepto de *inconsciente colectivo*.

Los mismos tipos de personajes, pues, aparecen en todos los tiempos y en todas las culturas. La universalidad de sus patrones posibilita la experiencia compartida en historias diferentes. Ahora bien, estos patrones no identifican idiosincrasias concretas que se han de mantener de principio a fin, sino funciones que se desarrollan temporalmente en una narración con la finalidad de enriquecer la historia, observación que ya hace Vladimir Propp con motivo de su conocido análisis sobre los patrones más recurrentes que se articulan en más de un centenar de cuentos rusos.

Igualmente, otra manera de interpretarlos consiste a considerarlos facetas de la personalidad del protagonista, o más bien héroe, según Joseph Campbell, en tanto que éste aprende de ellos de tal manera que adopta alguna cosa. De esta forma, cada historia refleja la historia humana en su totalidad, la condición humana que supone el hecho de nacer, crecer, aprender, el esfuerzo invertido en hacerse individuo y morir.

Ciertamente, algunos de estos personajes se presentan con discapacidades, pero su presencia, por otro lado no muy reiterada, no siempre está relacionada con la idea de establecer escalas para el protagonista, sino con el propósito de favorecer aspectos que podríamos denominar políticamente correctos u otros ciertos cometidos asociados a los conceptos de personaje tipo o cliché.

**Palabras clave:** Animación por ordenador, Pixar Animation Studios, Dramaturgia. Personaje, Discapacidad.

## 1. UN MÉTODO CERRADO: EL VIAJE DEL HÉROE

Christopher Vogler [31] relaciona las estructuras míticas y sus mecanismos con el arte de escribir obras narrativas y guiones, después de haber estudiado las propuestas de Joseph Campbell [2], que especifica, y la profunda estructura de la psicología de Carl Gustav Jung, que no determina. Para hacerlo, divide el teórico viaje del héroe de una ficción en doce etapas y enumera hasta siete arquetipos.

Según él, la mayoría de historias están compuestas por unos elementos estructurales que encontramos en los mitos universales,

en los cuentos, en los filmes, e incluso en los sueños. En ellos, el héroe, generalmente el protagonista, abandona su entorno cotidiano para embarcarse en una empresa que va a conducirlo por un mundo lleno de desafíos. Puede tratarse de un viaje real, con un destino claro y bien definido, que lo puede llevar también a un viaje interior, que se puede dar en la mente, en el corazón o en el espíritu. En cualquier caso, el héroe acaba sufriendo cambios, y crece.

Las etapas que componen este viaje son doce:

- El *mundo ordinario*, la primera etapa: cuando, al principio, el héroe se muestra en su entorno cotidiano, en su mundo ordinario.
- El *grito de la aventura*, la segunda etapa: cuando el héroe se enfrenta generalmente a un problema, a una aventura que se le ha presentado. Se plantea, pues, la contienda, y se define el objetivo del héroe.
- El *rechazo de la aventura*, la tercera etapa: cuando, en muchas ocasiones, el héroe rechaza el grito. Este suceso está en relación con el miedo, con el miedo a lo desconocido, y generalmente el héroe precisa de alguna influencia externa para conseguir superarlo, hecho que puede tratarse de un cambio de circunstancias, una ofensiva mayor contra el orden natural de las cosas o del encuentro con el mentor.
- El *encuentro con el mentor*, la cuarta etapa: cuando aparece el personaje del mentor, que equivale al lazo que se forja entre un padre y un hijo, y cuya función consiste en preparar al héroe para que se enfrente a lo desconocido. La relación que establece el mentor con el héroe es uno de los temas más comunes de la mitología y uno de los más ricos en el plano simbólico. Sin embargo, a menudo, el primero no puede acompañar al segundo hasta el final del viaje, porque es necesario que éste último en un momento determinado se encuentre en la más completa soledad.
- La *travesía del primer umbral*, la quinta etapa: cuando el héroe accede finalmente a internarse en la aventura. En este momento, empieza la historia y se suceden las múltiples aventuras.
- *Pruebas, aliados, enemigos*, la sexta etapa: cuando nuevos retos se ponen de manifiesto y, al mismo tiempo, se presentan nuevos aliados y enemigos. Ciertos hábitats, pues, son claves para este tipo de encuentros, y muchas veces, por tanto, la situación se da en espacios públicos.
- La *aproximación a la caverna más profunda*, la séptima etapa: cuando el héroe prepara la estrategia a seguir para

el momento definitivo y se deshace de los últimos impedimentos antes de éste. El acercamiento al lugar que esconde el peligro está relacionado con un teórico segundo umbral.

- La *odisea* o el calvario, la octava etapa: cuando el héroe se enfrenta directamente con quien más teme y da inicio a una fuerte batalla que puede significar su propia muerte. De este momento surge posteriormente la magia del mito heroico.
- La *recompensa* o hacerse con la espada, la novena etapa: cuando, habiendo sobrevivido a la muerte, el héroe toma posesión del tesoro, de la espada conseguida, de la recompensa. Igualmente, a veces, el héroe se reconcilia en este instante con su pareja, con la llamada figura cambiante.
- El *camino de retorno*, la décima etapa: cuando el héroe sufre las consecuencias de su enfrentamiento con las fuerzas del mal y del hecho de haber obtenido la recompensa. En resumen, todavía no ha terminado todo, y el héroe ha de iniciar el camino de retorno, que no es fácil.
- La *resurrección*, la undécima etapa: cuando el héroe se encuentra ante un segundo gran momento de dificultad, donde nuevamente puede volver a perder su vida y que ha de superar una vez más.
- El *retorno con el elixir*, la duodécima y última etapa: cuando el retorno al mundo ordinario con el tesoro conseguido, ni que sea en forma de aprendizaje, cierra el viaje del héroe.

Todas estas etapas forman parte de un esqueleto que se enriquece de detalles en función de la historia, y su orden no es necesario que se siga con rigor, e incluso algunas pueden llegar a suprimirse sin que esto signifique perder su efecto. Estas etapas, en cualquier caso, están en relación con los clásicos tres actos dramáticos (esto es, un desarrollo de la historia en tres partes, donde la primera se da antes de que el objetivo del protagonista sea conocido por el espectador, la segunda, durante el mismo, y la tercera, después de éste), de manera que las cinco primeras etapas concuerdan con el primer acto, las cuatro segundas con el segundo, y las tres últimas con el tercero.

A lo largo del viaje del héroe, diferentes personajes pueden hacer acto de presencia. Su misión, principalmente, se puede vincular con el concepto de *arquetipo*, que Carl Gustav Jung [13] utiliza eludiendo los modelos de personalidad que se reiteran desde tiempos remotos y que suponen una herencia compartida para todo ser humano. El mismo autor resume el hecho bajo el concepto de *inconsciente colectivo*.

Esta universalidad de los patrones de personajes posibilita la experiencia compartida en historias diferentes, pero éstos no necesariamente identifican idiosincrasias concretas que se han de mantener de principio a fin, sino funciones que se desarrollan temporalmente dentro de una narración con la finalidad de enriquecer la historia. Asimismo, se pueden interpretar también como meras facetas de la personalidad del héroe, en tanto que éste aprende de ellos de tal manera que adopta alguna cosa.

Los arquetipos más comunes son siete:

- El *héroe* es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás. La palabra héroe proviene del griego, de una raíz que significa proteger y servir. Generalmente, tendemos a identificarnos con él, porque el héroe acostumbra a tener una combinación de cualidades y una mezcla de rasgos únicos y universales que responden a unas motivaciones inteligibles por todos. Asimismo, el héroe se enmarca en una historia, y es en ésta el personaje que más aprende y crece. Hay dos tipos de héroe, pero: los activos, entusiastas en exceso, comprometidos, motivados, y los reticentes, vacilantes, llenos de dudas, que necesitan que alguien les empuje. En cualquier caso, uno y otro, tarde o temprano, se han de enfrentar con la muerte, o con una muerte simbólica, de la cual generalmente salen victoriosos, aunque también pueden sufrir una muerte heroica. Este concepto del heroísmo, también, puede darse en otros arquetipos, ya que un personaje no heroico puede crecer hasta desarrollarlo. Igualmente, puede haber lo que se conoce con el nombre de *antihéroe*, que no es lo opuesto al héroe, sino un tipo de héroe muy concreto que puede estar fuera de la ley, según la percepción de la sociedad, pero que crea una gran simpatía con el espectador. De hecho, podemos hablar de un tipo de antihéroe que manifiesta un fuerte cinismo o que arrastra alguna herida, o de un tipo de antihéroe trágico, que puede no crear simpatía, pero sí, en cambio, una admiración, una fascinación, por la forma como acaba cayendo. En resumen, el héroe es el símbolo del alma en transformación, del viaje que todos llevamos a término en el transcurso de nuestras vidas. Los estadios de esta progresión, las etapas naturales de la vida y el crecimiento, componen el viaje del héroe.
- El *mentor* es el personaje que ayuda o instruye al héroe. La palabra mentor nos llega a través de Homero [12]: en la *Odisea*, el personaje llamado *Mentor* ayuda a *Telémaco* en el transcurso de su viaje, pese a que es la diosa *Atenea* quien le sirve de guía a través de *Mentor*. Joseph Campbell [2] lo llama *anciano sabio* o *anciana sabia*, en referencia al personaje que enseña y protege al héroe y le proporciona ciertos dones. Precisamente, Vladimir Propp [27] denomina *donante* a este tipo de personaje, con relación a este hecho de proporcionar un don u obsequiar con algo. A veces, el mentor desarrolla una función especial de conciencia del héroe y, en ocasiones, lo motiva y ayuda a superar el miedo. Muy a menudo, la función del arquetipo del mentor consiste en sembrar una información que posteriormente el héroe recogerá y se revelará de gran importancia. Igualmente, pero, los hay de dos tipos: el que suele estar bien dispuesto y el reticente.
- El *guardián del umbral* es uno de los primeros obstáculos que encuentra el héroe en su aventura. Generalmente, no es el antagonista de la historia ni el principal malhechor, pese a que constituye una amenaza para el héroe que, si la interpreta bien, puede ser superada. Asimismo, acostumbra a ser un secuaz del verdadero antagonista, si bien, en algunas ocasiones, es una figura neutra que forma parte de la historia, e incluso un ayudante secreto del héroe con el fin de probar su buena disposición y destreza. En cualquier caso, su función sirve para aumentar la fortaleza del héroe. Joseph Campbell [2] lo explica haciendo referencia a ciertas estatuas que guardan la entrada de algunos templos japoneses: con una mano alzada, lo primero que percibimos, parece que nos digan que nos

detengamos, pero con la otra parece que nos inviten a entrar.

- El *heraldo*, en sentido estricto, es la persona que lleva un mensaje. En Grecia y en Roma, era el encargado de llevar las órdenes del príncipe, de hacer las proclamas y de declarar la guerra. En la Edad Media, era el oficial de armas de categoría intermedia entre el rey de armas y el perseverante. La aparición, pues, de este personaje en el camino del héroe supone el detonante que inicia la guerra. Lo más común es que hasta ahora el héroe haya podido ir tirando adelante con más o menos problemas, pero la aparición de la figura del heraldo es una nueva energía que provocará que nada sea igual a partir de este momento. A menudo, el heraldo puede ser simplemente esto, una fuerza, un medio, y no un personaje.
- La *figura cambiante* es un personaje difícil de identificar, precisamente porque hace gala de su nombre. Su apariencia y sus características cambian cuando procedemos a examinarlo de cerca. De hecho, el héroe acostumbra a dar con él, siendo un personaje voluble, variable, que posee dos caras, y desarrolla la función que consiste en introducir la duda y el suspense en la historia. Con frecuencia, es el amor del héroe. En las *buddy movies*, convencionalmente, uno de los dos protagonistas es más heroico que el otro, que no deja de ser la figura cambiante, porque su lealtad y naturaleza siempre se pone en duda.
- La *sombra* es el personaje antagonista, el enemigo, el malhechor. Su función consiste en desafiar al héroe y en proporcionarle un oponente digno con quien luchar. En resumen, crea el conflicto y saca lo mejor del héroe como resultado de ponerlo en una situación límite que supone una amenaza seria para su vida. Ahora bien, no siempre es maléfica o tiene características negativas, ya que puede llegar a redimirse.
- El *embaucador* es el personaje que plasma las energías de la malicia y del deseo de cambio. Un bufón, un payaso o un cómico secuaz son claros ejemplos, y éstos desarrollan la función de un alivio cómico. Este personaje puede ser un aliado del héroe, de la sombra, o un agente independiente. Da igual. El caso es que gusta causar problemas porque sí y provoca la risa.

## 2. EL VIAJE DEL HÉROE EN LOS LARGOMETRAJES DE PIXAR ANIMATION STUDIOS (1995-2006)

Dejando al margen los cortometrajes u otras producciones tales como anuncios de publicidad, los largometrajes de animación por ordenar de Pixar Animation Studios en tanto que productora independiente, esto es antes de ser adquirida por Walt Disney Company en enero de 2007 y aún habiendo colaborado con ésta desde su primera creación, han sido siete: *Toy Story* (1995), de John Lasseter; *A Bug's Life* (1998), de John Lasseter y Andrew Stanton; *Toy Story 2* (1999), de John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich; *Monsters, Inc.* (2001), de Pete Docter, David Silverman y Lee Unkrich; *Finding Nemo* (2003), de Andrew Stanton y Lee Unkrich; *The Incredibles* (2004), de Brad Bird; y, *Cars* (2006), de John Lasseter y Joe Ranft.

Todos sus guiones siguen, sin lugar a dudas y pese a particulares excepciones de ciertas ausencias de etapas y arquetipos, el método cerrado del viaje del héroe. En resumen:

En *Toy Story*, en la habitación de un niño llamado *Andy* (primera etapa, el mundo ordinario), el muñeco de trapo con cuerda y vaquero *Woody* (el héroe) es el juguete preferido. La llegada de un nuevo muñeco de plástico con muchos artilugios, el guardián espacial *Buzz Lightyear* (el heraldo y la figura cambiante al mismo tiempo), ocasiona el recelo de *Woody*, pese a que en un principio éste no le da importancia. Fruto de una pelea, los dos juguetes se pierden en una gasolinera y, más tarde, acaban en manos de *Sid* (la sombra), el malvado vecino de *Andy*. Los juguetes mutantes del primero ayudan a *Woody* y a *Buzz Lightyear* a sortear un fatal desenlace (octava etapa, la odisea), y ambos, ahora ya unidos, consiguen volver con su amo (duodécima y última etapa, el retorno con el elixir) después de haber pasado por un nuevo apuro (décima y undécima etapas, el camino de retorno y la resurrección).

En *A Bug's Life*, en un hormiguero (primera etapa, el mundo ordinario), la amenaza de unos saltamontes capitaneados por el perverso *Hopper* (la sombra), obliga a la hormiga *Flik* (el héroe), causante de dicha amenaza ya que por su culpa se ha echado a perder la comida que se les ofrecía, a emprender un viaje en busca de ayuda (quinta etapa, la travesía del primer umbral). Tras llegar a una pequeña urbe creada con restos y desperdicios de los humanos (sexta etapa, pruebas, aliados, enemigos), el protagonista conoce a unos insectos artistas (los embaucadores) que confunde con unos posibles combatientes. Sin percatarse éstos tampoco de la confusión, todos hacen acto de presencia en el hormiguero y, pese a deshacerse el malentendido, ayudan a *Flik*, a la princesa *Atta* (la figura cambiante) y a las demás hormigas a derrotar a los tiranos.

En *Toy Story 2*, *Woody* (el héroe, una vez más) es raptado por un coleccionista llamado *Al* (el heraldo), tras querer rescatar al muñeco pingüino *Wheezy* de un mercadillo casero donde lo ha confiado la madre de *Andy*. En casa de *Al*, conoce al muñeco capatza *Pete*, al muñeco caballo *Bullseye* y a la muñeca vaquera *Jessie* (la figura cambiante). *Buzz Lightyear*, *Mr. Potato Head*, *Slinky*, *Hamm* y *Rex*, los amigos de *Woody*, salen en su busca, pero, al encontrarlo, éste decide quedarse con sus nuevos allegados, aunque pronto se da cuenta de que ha sido engañado y persuadido por uno de ellos, *Pete*. Demasiado tarde, puesto que *Al* se los lleva al aeropuerto, rumbo a Japón. No obstante, con la ayuda nuevamente de sus amigos, consigue bajarse del avión (octava etapa, la odisea) y volver con los suyos a la habitación de *Andy*, esta vez también en compañía de *Bullseye* y *Jessie*.

En *Monsters, Inc.*, el monstruo *Sully* (el héroe) trabaja en una fábrica que recoge los gritos de los niños del mundo real en forma de energía, después de asustarles, y junto a su mejor amigo, el monstruo *Mike* (el embaucador). Un día, una niña llamada *Boo* (el heraldo) se cuela en el mundo de los monstruos a través de una de las muchas puertas que sirven para conectar ambas realidades. La niña se engancha a *Sully*, que no la puede devolver a su casa, y éste recorre a *Mike*. Ambos intentan por todos los medios arreglar la situación, pero el monstruo *Randall* (la sombra) les pone muchos impedimentos. Finalmente, y no obstante, la niña es devuelta a su mundo (novena etapa, la recompensa) y *Sully* tiene la idea de recoger las carcajadas de risa de los niños, en lugar de sus gritos de miedo, para obtener energía.

En *Finding Nemo*, *Marlin* (el héroe) es un pez payaso que vive con su hijo *Nemo* en un arrecife de coral (primera etapa, el mundo ordinario). Un día, *Nemo* es capturado por un dentista que practica el submarinismo, y *Marlin* emprende un largo viaje en su busca, acompañado en parte por la tang real azul *Dory* (el embaucador). Mientras tanto, *Nemo* conoce unos nuevos amigos en la pecera donde ha sido depositado. Tras finalmente dar *Marlin* con su hijo,

y de regreso a casa (décima etapa, el camino de retorno), la red de un barco pesquero atrapa a *Dory* y a otros peces (undécima etapa, la resurrección), y *Nemo* decide ayudarles, convenciendo a su padre de que puede hacerlo, hasta conseguirlo.

En *The Incredibles*, *Bob Parr*, *Mr. Incredible* (el héroe), es un superhéroe que no se adapta bien a su nueva realidad (primera etapa, el mundo ordinario) donde cualquier actividad suya, o de algún semejante, está totalmente prohibida. Al recibir la petición de luchar contra una peligrosa máquina en una isla perdida, va a ver a *Edna Moda* (quizás, el mentor) para que le arregle su antiguo traje, y ésta le acaba haciendo uno nuevo. En la isla, resulta que *Buddy Pine*, *Syndrome* (la sombra), le ha parado una trampa, pero con la ayuda de su mujer, *Helen Parr*, *Elastigirl*, y de sus dos hijos mayores, *Dashiell* y *Violet*, que también tienen superpoderes, acaba con el plan. Ya en casa, *Mr. Incredible* ve como *Syndrome* rapta (undécima etapa, la resurrección) a su hijo más pequeño, *Jack-Jack*, pero éste se escapa de él, mostrando igualmente sus superpoderes, y más tarde el malvado *Syndrome* es derrotado finalmente.

En *Cars*, *Lightning McQueen* (el héroe) es un coche de carreras muy ambicioso que pretende hacerse con la *Piston Cup*. Tras un empate con dos de sus oponentes, *Chick Hicks* y *The King*, una nueva prueba tendrá que dar el ganador. Pero de camino al siguiente circuito, el protagonista se pierde en un pueblo llamado *Radiator Springs* en el que se ve obligado a quedarse y donde conoce unos coches muy particulares (sexta etapa, pruebas, aliados, enemigos). Después de convivir con ellos y de pasar muchas vicisitudes, unos nuevos valores cambian su percepción sobre la competición. Finalmente, en la carrera de desempate, *Lightning McQueen* deja ganar a *Chick Hicks* y lleva a *The King* hasta la meta.

### 3. DISCAPACIDAD Y PERSONAJES EN LOS LARGOMETRAJES DE PIXAR ANIMATION STUDIOS (1995-2006)

La discapacidad puede ser vista en esencia como una limitación provocada por una deficiencia física o psíquica para llevar a cabo ciertas actividades. Según la Organización Mundial de la Salud [34], este concepto está en relación con las funciones del cuerpo, con las funciones fisiológicas de los sistemas del cuerpo, incluyendo también las psicológicas; con las estructuras del cuerpo, con las partes anatómicas del cuerpo, como son órganos, miembros y sus componentes; con los daños, con los problemas en la función del cuerpo o en la estructura, como una desviación significativa o como una pérdida; con la actividad, con la ejecución de una tarea o de una acción por parte de un individuo; con la participación en una situación determinada; con las limitaciones de la actividad; con las restricciones de participación en una actividad; y, por último, con los factores exógenos que constituyen lo físico, lo social y la actitud con la cual la gente vive y conduce sus vidas.

Partiendo de este punto de vista, y aun entendiendo que muchos de los personajes son animales u objetos, pero con personificación, con atribución de cualidades humanas, en los largometrajes de animación por ordenador de Pixar Animation Studios podemos encontrar personajes prácticamente con todo tipo de discapacidad. Ahora bien, no siempre éstos coinciden con los modelos de personajes arquetipos (señalamos entonces un Ø), a priori tan necesarios para el llamado viaje del héroe:

En *Toy Story*, *Woody* (el héroe) es el muñeco de trapo con una caja de voz con cuerda en su interior y vaquero que ha perdido su pistola, puesto que su cartuchera está siempre vacía, que se

contrapone a *Buzz Lightyear* (el heraldo y la figura cambiante al mismo tiempo), el muñeco de plástico y guardián espacial con un simulador de voz multifrase y un activador de rayo láser, y de alas con indicadores aerofaro, entre otras muchos artilugios. Pese a que éste último acaba dándose cuenta de que no es más que un juguete, que además no puede volar, su caracterización, al principio, pone en evidencia las carencias del primero. Asimismo, justo a continuación de que *Buzz Lightyear* conozca su verdadera existencia, pierde un brazo tras precipitarse al vacío desde lo alto de unas escaleras, brazo que le será nuevamente reconstruido al cuerpo de la mano de los *juguets mutantes* (los guardianes del umbral) del malvado *Sid*, quien a menudo experimenta con ellos, sufriendo todo tipo de trastornos. Otros personajes juguetes como *Mr. Potato Head* (Ø o quizás un embaucador), que constantemente está perdiendo sus piezas de quita y pon, hecho que lo convierte en un juguete malhumorado, como *Rex* (Ø o quizás también un embaucador), el dinosaurio de plástico con unos brazos extremadamente cortos, como *R.C. (Ø)*, el coche de control remoto al que se le acaban las pilas, o como el *soldado de plástico verde* que es pisado sin querer (Ø), por la madre de *Andy*, permitirían abordar el concepto de la discapacidad.

En *A Bug's Life*, la *reina* de las hormigas (Ø) ya está mayor y ha de dejar paso a la princesa *Atta*. El perverso saltamontes *Hopper* (la sombra) tiene una cicatriz en el lado derecho de la cara que le pasa por encima del ojo y, de resultas, éste está dañado. Su hermano (Ø), a menudo, y a causa de su actitud, parece tener alguna deficiencia psíquica. Además, alguno de los integrantes de los insectos artistas tiene algún percance o acaba teniendo alguna discapacidad: por ejemplo, a la mariquita *Francis* (uno de los embaucadores) se le rompe una pata y a la oruga *Heimlich* (otro de los embaucadores) le acaban saliendo unas alas excesivamente pequeñas.

En *Toy Story 2*, a *Woody* (el héroe) se le descose un brazo, y la madre de *Andy* lo relega por el momento en un estante alto de la habitación, donde se encuentra olvidado el muñeco pingüino *Wheezy* (Ø), que tiene el salvador roto. Aun así, el primero recuperará la extremidad, gracias al restaurador que ha contratado *Al*, y el segundo, al final, la voz. Otros personajes que repiten de *Toy Story* siguen teniendo el mismo tratamiento.

En *Monsters, Inc.* hay una interesante paradoja: ciertos monstruos no hacen bien su trabajo porque no son lo bastante feroces, y también lo que para un ser humano sería una deficiencia física, en éstos se convierte casi en una virtud. Un ejemplo de esto último es el monstruo *Mike* (el embaucador): tiene un solo ojo pero se cree muy afortunado físicamente. Igualmente, el *Yeti* (Ø) se pinta como un monstruo desterrado y casi ridículo para con el mundo de los monstruos. En cambio, el maligno monstruo *Randall* (la sombra) es una simple lagartija a la que hay que arrear en el mundo de los humanos.

*Finding Nemo* es el film de Pixar Animation Studios que más directamente trata el tema de la discapacidad puesto que precisamente el pequeño pez payaso *Nemo* (quizás, el heraldo, y el héroe en la pecera) tiene una aleta que no se ha desarrollado, y asimismo la tang real azul *Dory* (el embaucador) lo olvida todo pasados unos minutos. En paralelo, el ídolo moro *Gill* (Ø o el mentor para *Nemo*) tiene una aleta mutilada, y la sobrina del dentista, *Darla* (Ø o la sombra para *Nemo*), lleva un aparato de corrección en los dientes.

En *The Incredibles* sucede algo parecido que con *Monsters, Inc.*: otra paradoja, y es que los poderes de los superhéroes pasan a ser mal vistos, e incluso, prohibidos. La misma gente a quien *Mr. Incredible* había salvado, ahora lo denuncia. Por ejemplo, por lesiones, en el caso del *suicida* (Ø). Además, la fuerza

desmesurada de *Mr. Incredible* (el héroe) es un problema, si bien luego no sea suficiente y tenga que ejercitarla. Sus hijos, *Dashiell* (Ø) y *Violet* (Ø), a su manera, también tienen un problema parecido y, a su vez, *Syndrome* (la sombra) carece de grandes superpoderes y ha de idear ciertos prototipos de robots en su lugar. El film es el primero que basa su historia en seres humanos, y presenta llanamente ciertas discapacidades: como muestra, las gafas que ha de utilizar *Edna Moda* (quizás, el mentor) para poder ver mejor.

En *Cars*, son los automóviles habitantes de *Radiator Springs* los que presentan los rasgos más ensalzados. El caso más paradigmático quizás sea el de la grúa *Mater* (uno de los embaucadores), cuya suspensión está un poco oxidada y cuya costrosa cabina seguro que ha visto mejores tiempos, aunque bien merece también nombrarse el viejo coche de cuatro cilindros y cuatro tiempos *Lizzie* (Ø) a causa de su cada vez más elevada falta de memoria.

#### 4. CONCLUSIONES

En todos los largometrajes de Pixar Animation Studios que comprenden el periodo 1995-2006 la presencia de personajes discapacitados no siempre está en concordancia con la idea de establecer escalas para el protagonista, para el héroe, a través de la relación directa que mantiene éste con ciertos arquetipos, sino que muchas veces su existencia responde a otros propósitos, quizás como el de favorecer aspectos que podríamos denominar políticamente correctos, como también pudieran serlo, por ejemplo, la aparición de personajes de distinta raza, u otros ciertos cometidos asociados a los conceptos de personaje tipo o cliché, es decir, a personajes que dependen fuertemente de estereotipos culturales, entendiéndose este concepto del estereotipo como una idea o imagen aceptada por la mayoría como modelo o patrón de conducta o de cualidades.

#### 5. REFERENCIAS

- [1] "A Bug's Life" en The Internet Movie Database [<http://www.imdb.com/title/tt0120623/>].
- [2] CAMPBELL, Joseph, El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito, México: Fondo de Cultura Económica, 1959.
- [3] "Cars" en The Internet Movie Database [<http://www.imdb.com/title/tt0317219/>].
- [4] COTTA VAZ, Mark, LASSETER, John, y BIRD, Brad, The Art of The Incredibles, San Francisco: Chronicle, 2004.
- [5] COTTA VAZ, Mark, LASSETER, John, y STANTON, Andrew, The Art of Finding Nemo, San Francisco: Chronicle, 2003.
- [6] COTTE, Olivier, Il était une fois le dessin animé... et le cinéma d'animation, Paris: Dreamland, 2001.
- [7] DARLEY, Andrew, Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación, Barcelona: Paidós, 2002.
- [8] DURAN, Jaume, El cinema d'animació nord-americà. Barcelona: UOC, 2008.
- [9] DURAN, Jaume, Guía para ver y analizar Toy Story. Valencia - Barcelona: Nau Llibres - Octaedro, 2008.
- [10] "Finding Nemo" en The Internet Movie Database [<http://www.imdb.com/title/tt0266543/>].
- [11] FONTE, Jorge, Walt Disney. El universo animado de los largometrajes, 1970-2001, Madrid: T & B, 2001.
- [12] HOMERO, Odisea, Madrid: Cátedra, 1988.
- [13] JUNG, Carl Gustav, Arquetipos e inconsciente colectivo, Barcelona: Paidós, 1970.

- [14] JUNG, Carl Gustav, Tipos psicológicos, Barcelona: Edhasa, 1994.
- [15] JUNG, Carl Gustav, El hombre y sus símbolos, Barcelona: Paidós, 1995.
- [16] KERLOW, Isaac V., The Art of 3D Computer Animation and Effects, New Jersey: John Wiley & Sons, 2004.
- [17] KURTTI, Jeff, A Bug's Life. The Art and Making of an Epic of Miniature Proportions, New York: Hyperion, 1998.
- [18] LASSETER, John, y DALY, Steve, Toy Story. The Art and Making of the Animated Film, New York: Hyperion, 1996.
- [19] LASSETER, John, DOCTER, Pete, y Disney & PIXAR, The Art of Monsters, Inc., San Francisco: Chronicle, 2001.
- [20] LAVANDIER, Yves, La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic, Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias, 2003.
- [21] MAESTRI, George, Creación digital de personajes animados, Madrid: Anaya, 2000.
- [22] McGRATH, Declan, y MACDERMOTT, Felim, "Andrew Stanton" en: Guionistas, Barcelona: Océano, 2003.
- [23] "Monsters" en The Internet Movie Database [<http://www.imdb.com/title/tt0198781/>].
- [24] National Library of Medicine - National Institutes of Health, Medical Dictionary, U. S. : 2003 [<http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/mplusdictionary.html>].
- [25] PAIK, Karen, To Infinity and Beyond! The Story of Pixar Animation Studios, San Francisco: Chronicle, 2007.
- [26] "Pixar Animation Studios" [<http://www.pixar.com/>].
- [27] PROPP, Vladimir, Morfología del cuento, Madrid: Fundamentos, 1972.
- [28] "The Incredibles" en The Internet Movie Database [<http://www.imdb.com/title/tt0317705/>].
- [29] "Toy Story" en The Internet Movie Database [<http://www.imdb.com/title/tt0114709/>].
- [30] "Toy Story 2" en The Internet Movie Database [<http://www.imdb.com/title/tt0120363/>].
- [31] VOGLER, Christopher, El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas, Barcelona: Robinbook, 2002.
- [32] WALLIS, Michael, WALLIS, Suzanne Fitzgerald, y LASSETER, John, The Art of Cars, San Francisco: Chronicle, 2006.
- [33] WEISHAR, Meter, Moving Pixels. Blockbuster Animation, Digital Art and 3D Modelling Today, U. K. : Thames & Hudson, 2004.
- [34] World Health Organization, Towards a Common Language for Functioning, Disability and Health: International Classification for Functioning, Disability and Health, Geneva: 2002 [<http://www.who.int/classifications/icf/site/icftemplate.cfm>].
- [35] WHITE, Tony, Animation from Pencils to Pixels. Classical Techniques for the Digital Animators, London: Focal Press, 2006.