

Dra. Leticia PORTO PEDROSA*

Profesora Asociada en la Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España.
Leticia.porto@urjc.es

Estudio de las emociones en los personajes animados de *Inside Out*
Study of emotions in the animated characters from Inside Out

Fecha de recepción: 14/10/2015

Fecha de revisión: 16/11/2015

Fecha de preprint: 20/11/2015

Fecha de publicación final: 1/01/2016

Resumen

Este artículo pretende mostrar la importancia de investigar las emociones a partir del cine de animación y su influencia en la audiencia infantil. Para ello, se lleva a cabo un recorrido a lo largo del tratamiento y la representación de las emociones encarnadas en los personajes animados de los largometrajes de Pixar. A través de la revisión bibliográfica y el análisis de contenido de la película *Inside Out* (2015), se profundiza en las principales emociones como la tristeza y la alegría para comprender cuál es el papel social de esta dimensión esencial en el ser humano.

Palabras clave

Alfabetización emocional; Disney; educación; emoción; inteligencia emocional; Pixar.

Abstract

The purpose of this paper is to discuss about the importance of investigating the emotions from the cartoon movies and its influence on the child audience. For this, in this article studies the treatment and representation of emotions on the characters of films Pixar Studios. Through literature review and analysis of content of the cartoon movie *Inside Out* (2015), it delves into the main emotions like sadness and joy to understand what the social role of this essential dimension of the human being.

Keywords

Emotional teaching literacy; Disney; education; emotion; emotional intelligence; Pixar.

1. Introducción

“El arte cinematográfico es tal, sólo cuando enraizado en lo más inmediato se trasciende, se enjuaga en el tiempo y se empapa de vida dando lugar a una historia que eclosiona en un torrente de emociones” (Gutiérrez, Pereira y Valero, 2006: 6). Y, en este sentido, podríamos decir que cualquier película independientemente del género al que pertenezca podría identificarse con esta afirmación. Y cómo no, también ocurre con las películas de animación pensadas para todos los públicos.

En general, los largometrajes de Walt Disney y Pixar son historias sencillas que desarrollan tramas más o menos estandarizadas y protagonizadas por personajes singulares cargados de emociones y sentimientos. Estos seres de ficción son capaces de despertar la curiosidad de los más pequeños que, a menudo, sienten el impulso de querer ser como ellos y se ven reflejados en algunas de sus hazañas. Bajo estas premisas, se lleva a cabo un análisis de contenido de la película *Inside Out* (2015) para conocer sus personajes, el cuadro de las emociones que los definen y la importancia de investigar sobre esta cuestión especialmente en relación con la infancia.

Si nos detenemos en ese plano emocional de las historias audiovisuales se observa cómo la representación de esta dimensión tan importante en el ser humano define en gran medida lo que acontece en las películas. Y en el caso de las creaciones de Pixar, no se escapan de esta realidad. Es más, la mayoría de las situaciones que se producen entre los personajes suelen darse mediante algún tipo de tensión emocional que es necesario gestionar y superar. Es lo que se denominan “conflictos emocionales” (Porto, 2013) en la animación para referirse a esas circunstancias que requieren de una capacidad que no siempre es innata y que los personajes deben saber poner en práctica en cada momento. Por citar algunos ejemplos de la mano de estos estudios de animación podemos recordar el destierro de Flik de la colonia de hormigas en *Bichos* (1998); la pérdida de Nemo en el océano, en la película estrenada en 2003; la llegada de Eva en *Wall-E* (2008) o la muerte de Ellie en *Up* (2010).

En este sentido, el peso de lo emocional en estos relatos es realmente importante y contribuye a desarrollar pautas de inteligencia emocional desde los primeros años. A través de las películas de animación se podrían educar emociones muy concretas y enseñar el valor de determinados sentimientos a los más pequeños de un modo sencillo. La capacidad que tienen estos personajes de fantasía para llegar a la audiencia infantil va mucho más allá que la mera explicación que un adulto podría ofrecerle sobre cualquier dificultad ante la vida.

El texto que ahora se presenta forma parte de un estudio más amplio que comprende el análisis de más de 1.500 minutos recogidos en 15 largometrajes de animación digital de Pixar estrenados a lo largo de 20 años. Esta investigación desarrollada desde el punto de vista de la tipología de los personajes y las funciones de las emociones en la animación se centra en más de 200 personajes clasificados en unas 150 variables diferentes. El camino recorrido con este análisis desde el estreno de *Toy Story* (1995) y hasta *Brave* (2013) podríamos decir que marcan el preámbulo de lo que Pete Docter y Ronnie del Carmen presentan en *Inside Out* (2015). De tal modo que este artículo, pretende recuperar algunas de las ideas globales sobre este tema ya abordadas en diferentes textos académicos pero que se vuelven a poner de relieve con este estreno de los estudios de animación de Emerville.



2. Metodología

En primer lugar, para la elaboración de este texto se lleva a cabo una revisión bibliográfica sobre la literatura que aborda el estudio de las emociones. Y, por otro lado, se realiza el análisis de contenido de los 14 personajes principales que aparecen durante los 101 minutos de proyección. A partir de la clasificación de estos personajes y su categorización se aborda la presencia y relevancia de las emociones en el desarrollo de la trama.

Para el análisis de contenido, se tomaron en cuenta algunas de las instrucciones de Wimmer y Dominick (1996). Estos autores sostienen que a través de esta técnica de medición cada unidad debe quedar clasificada dentro de una categoría de una variable concreta. Para contabilizar las principales categorías elaboramos unas tablas que permiten registrar los diferentes elementos, tomando como modelo la siguiente plantilla que ellos proponen.

Tabla 1: Modelo de plantilla de codificación para dibujos animados

Hoja de códigos descriptivos de los personajes	
Nombre del programa	_____
A. Número del personaje	_____
B. Nombre o descripción del personaje	_____
C. Papel:	
1.	Principal
2.	Secundario
3.	Otro (individual)
4.	Otro (colectivo)
D. Especie:	
1.	Humano
2.	Animal
3.	Monstruo / Fantasma
4.	Robot
5.	Objeto animado
6.	Indeterminado
7.	Otro (especificar) _____
E. Sexo:	
1.	Masculino
2.	Femenino
3.	Indeterminado
4.	Mixto (colectivo)

Fuente: Wimmer, R. D. y Dominick, J. R. (1996). *La investigación científica en los medios de comunicación. Una introducción a sus métodos*. Barcelona: Bosch, p. 182.

Se toma como punto de partida estas variables y también se crean algunas nuevas de tal modo que se adecúen a las necesidades y objetivos planteados a priori en nuestra investigación. Elaboramos un sistema de codificación *ad hoc* para este análisis de los personajes. Además de

las categorías que se observan en la Tabla 1, se incluyen otros indicadores como los valores y contravalores que se representan, la temática, las estructuras familiares, así como determinados elementos físicos que puedan condicionar el aspecto de los personajes principales que intervienen. Es necesario precisar que, en este artículo tan solo hacemos acopio de algunos de los datos más relevantes de este estudio en relación con el tema que se aborda sobre las emociones en los personajes de animación.

3. El estudio de las emociones: de Darwin a Ekman

Si tenemos en cuenta la etimología del término "emoción" hace alusión a aquello que nos estremece, que nos pone en movimiento pero sin que se adentre en nosotros; la emoción se queda en el umbral de la sensibilidad afectiva (Marina, 1996: 61-63). Al no interiorizarse, no llega a consolidarse en sentimiento y por tanto se sitúa entre éste y la pasión. La emoción es una respuesta inmediata a un estímulo que procede del exterior y que nos perturba, pero no nos ciega totalmente. Es algo efímero, que aparece y se desvanece con la misma intensidad con la que llega a producirse.

Darwin recopiló durante más de treinta años observaciones sistemáticas sobre cómo las personas en diferentes culturas y también los animales, tanto domésticos como salvajes, expresan emociones. En su trabajo publicado en 1872 titulado *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre* defiende dos ideas fundamentales que más de cien años después continúan siendo inquietantes y controvertidas: la expresión innata y universal de nuestras emociones y cómo éstas son producto de la evolución. La obra de Darwin fue olvidada casi hasta mediados del siglo XX y la idea de que nuestras emociones son el resultado del constante desarrollo -y por tanto, parte de nuestra biología- ha tardado mucho tiempo en ser asimilada, en primer lugar, por el pensamiento científico y, en segundo, por la propia sociedad (Fernández Berrocal, 2009: 32-34).

A partir de la segunda mitad del siglo XX, el estudio de las emociones empieza a cobrar importancia en el mundo académico y en el ámbito de la investigación (Ibáñez, 2009: 38-43). Podría decirse que la esfera emocional del ser humano quedaba relegada a un segundo plano por no ser la parte racional, del entendimiento, de lo medible, de toda la parte más cuantitativa. En este sentido, la profesora A. Russell Hochschild, destacado referente en la Sociología de las emociones, reivindica en su libro *La mercantilización de la vida íntima* (2008) estudiar el vínculo entre las emociones, los sentimientos y los patrones sociales. Su tesis fundamental es que la emoción y el sentimiento son sociales y que, por tanto, la alegría, la tristeza, la ira, la envidia o los celos son, en parte, *sentimientos sociales*. Asegura Hochschild que hay que tener en cuenta que la cultura guía el acto que permite reconocer una emoción y reflexiona sobre las "convenciones de los sentimientos" (2008: 129). Afirma también que la experiencia emotiva de los adultos resulta ordenada: de tal modo que nos sentimos alegres en las fiestas, tristes en los funerales y felices en las bodas. Esta autora, inspirándose en las ideas de Erving Goffman y Sigmund Freud sostiene que cuando miramos a través del prisma de nuestra cultura racionalista, vemos la emoción como un impedimento para actuar y percibir el mundo.

Por su parte, C. Geertz sostiene que "los problemas, siendo existenciales, son universales, sus soluciones, siendo humanas, son diversas" (1992: 301). Nuestras principales preocupaciones, angustias y esperanzas son muy parecidas y se basan en lo mínimo: sobrevivir, disfrutar, estar cerca de los seres que queremos, evitar el peligro, afrontar los obstáculos que aparecen en nuestro camino, contar con los demás y ponernos a salvo en situaciones comprometedoras (Marina, 1996). Se pretende demostrar con esto que la universalidad de ciertas emociones tiene



razón de ser, aunque con la reserva de que en cada cultura o entre los propios miembros de la misma, así como en los diferentes momentos históricos, los mismos sentimientos pueden sufrir variaciones.

A partir de 1990, los profesores norteamericanos Salovey y Mayer (1990) introducen por primera vez el término "inteligencia emocional" pero no será hasta la publicación del libro de Goleman (1996) con ese mismo título cuando se muestre esa imbricación entre emoción y razón. En nuestros días, asistimos a una gran actividad científica en torno a este campo por parte de psicólogos, neurocientíficos, biólogos, sociólogos o economistas. Uno de los primeros científicos que se atrevió a retomar sus estudios sobre la universalidad de las emociones fue Paul Ekman (2006). Este investigador, profesor emérito de Psicología en la Universidad de California y considerado como uno de los cien psicólogos más influyentes del siglo XX, ha profundizado en las teorías de Darwin sobre las expresiones faciales, compartiendo muchos de sus descubrimientos y descartando algunas de sus afirmaciones. Ekman partía de algunas de las teorías de Mead sobre cómo las emociones mantienen un componente cultural, pero fruto de sus años de investigación comprendió que es posible hablar de ciertas emociones universales independientemente de la cultura. Pero es preciso diferenciar entre las emociones y los gestos simbólicos en los que sí hay diferencias manifiestas entre cada sistema cultural (Ekman, 1992: 550-553; Ekman y Davidson, 1994; Ekman, 1997; etc.)

Entre su prolífica obra, destaca uno de sus libros más recientes es *Telling Lies* (2009) debido a su gran experiencia en este terreno en el que además ha sido asesor en los departamentos de policía, del FBI y con grupos antiterroristas de Estados Unidos para entrenar a los agentes en intentar detectar cuándo los sospechosos podrían estar mintiendo. También ha colaborado con los estudios Pixar para enseñarles cómo hacer más creíble la expresión facial de sus personajes y, en concreto, ha participado también como consultor científico en *Inside Out* (2015), junto con Dacher Keltner (Lara, 2015; Mediavilla, 2015).

Basta con realizar un barrido por la literatura desde este ámbito para comprender la importancia que múltiples autores han concedido a este tema de las emociones hasta nuestros días (Mead, 1972; Freeman, 1983; Salovey y Mayer, 1990; Geertz, 1992; Ekman, 1992: 550-553, 1997, 2006, 2009; Ekman y Davidson, 1994; Goleman, 1996, 1998, 2003; Vaillant, 1997; Gardner, 2001, 2004; Damasio, 2005; Russell Hochschild, 2008; Martínez Rodrigo et al., 2011: 189-208; etc.).

4. Por qué investigar las emociones en la ficción

Las emociones son respuestas complejas en las que convergen componentes mentales, fisiológicos y motores. Las emociones siempre van acompañadas de reacciones somáticas, generan estados psicológicos y tienen una dimensión social que se manifiesta corporalmente. De tal modo que sentimos cólera, temor, alegría, compasión, angustia, amor... (Gutiérrez, Pereira y Valero, 2006: 5-10). Según estos autores, las emociones no son fáciles de controlar a pesar de que las manifestaciones externas resultan más evidentes y se pueden llegar a dominar.

El elemento mental vivencial de cada una de las emociones es lo que se conoce como *sentimiento*, producido por situaciones cotidianas a las que nos enfrentamos de un modo inevitable. Asegura Marina que "al ser humano le gusta sentir", aunque el *propio acto de sentir implica sufrimiento*, ya que no sólo nos remite a un estado de agrado. A pesar de esta realidad, "pensar en la anestesia afectiva nos da pavor" (1996: 9).



La experiencia a lo largo de estos años en este terreno emocional nos ha llevado a determinar la importancia de saber reconocer y determinar el peso de lo emocional en este tipo de películas aptas para todos los públicos. 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*. Sea como fuere, el plano emocional en el cine de animación es un aspecto que no puede pasar desapercibido y ayuda a desarrollar esta parte fundamental del ser humano desde la infancia. Con el estreno de *Inside Out* (2015) la presencia de lo emocional pasa de ser un tema secundario en el que muchos espectadores ni siquiera reparan a convertirse en clave para el desarrollo de la trama. En este film, son las propias emociones las protagonistas absolutas de la historia.

Tratar de analizar las emociones que se transmiten a través de los contenidos audiovisuales resulta de gran interés especialmente para la audiencia infantil, gran consumidora de estos materiales. Además, favorece la convivencia con los diferentes sentimientos y emociones que nos definen como seres humanos, facilitan su identificación y contribuyen a mejorar el modo en el que nos enfrentamos a este tipo de situaciones más allá de la pura razón.

5. La pequeña Riley y otros personajes principales

En la película *Inside Out* (2015) se codifican y analizan 14 personajes, entre los que destaca la protagonista que es la niña llamada Riley Anderson. En esta pequeña "habitan" las cinco emociones principales de todo ser humano y serán éstas las encargadas de reaccionar y dar respuestas ante los diferentes estímulos del exterior. Además de Riley, nos encontramos con el padre, la madre y su mejor amiga como personajes humanos, de raza blanca y norteamericanos. Existen otros personajes humanos secundarios como podrían ser sus compañeros de clase o la profesora del nuevo colegio, que han sido incluidos en el análisis pero codificados de un modo colectivo. Los demás personajes destacados que se contabilizan y estudian en esta película responden a la descripción de personajes antropomórficos como es el caso de la representación de las emociones (Alegría, Tristeza, Miedo, Asco e Ira) o "los olvidos", además de Bing Bong, personaje indeterminado que encarna el amigo imaginario de la protagonista.

Desde el primer momento en el que se presenta a la pequeña Riley recién nacida, aparece el personaje de Alegría que es quien tiene la función de liderar y coordinar al grupo para que la niña pueda llevar una vida feliz junto a los suyos. Cada emoción tiene su lugar y complementa a las demás. La 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 como se revelará al final de la cinta. Alegría y Tristeza mantienen funciones opuestas pero necesarias para que la pequeña de Minnesota pueda tener el equilibrio emocional que necesita. A continuación, aparece el Miedo, cuya presencia es necesaria para que pueda mantenerla a salvo de los posibles peligros que le rodean. Por su parte, Asco debe estar presente para "evitar que se envenene física y socialmente" y será tarea de Ira procurar que "las cosas sean justas" a lo largo de su vida.



Durante estos años de animación, en Pixar pasamos de una representación secundaria de las emociones (de un modo indirecto a través de la conducta, las actitudes o el comportamiento de los personajes) hasta lograr un completo antropomorfismo de esas emociones a las que se les infunde vida. Por primera vez en el cine de animación -y podríamos decir que en el cine en general-, la Alegría, el Asco o el Miedo que sentimos en nuestro día a día tienen una identidad concreta y se reconocen sus funciones imprescindibles para poder sobrevivir.

Sería necesario matizar que las emociones básicas que la mayoría de estudios reconocen son seis: alegría, tristeza, asco, miedo, ira y sorpresa. Sin embargo, en la película, ésta última emoción no se incluye, aunque su ausencia está justificada. De las investigaciones de Paul Ekman se extrae que la sorpresa es la emoción más corta en el ser humano, aparece puntualmente y sirve para orientar la atención. Ese estímulo inicial es el que dará paso a cualquiera de las demás emociones.

La cinta comienza presentándonos a la pequeña Riley siendo un bebé y cómo comienza a expresar sus primeras emociones delante de sus padres, quienes aseguran que su niña es "la viva imagen de la alegría". El tiempo pasa muy deprisa y esa niña se convierte en una preadolescente feliz de 11 años que vive con su familia en Minnesota. Parece no tener demasiados problemas en su día a día, siempre acompañada de su mejor amiga y su gran pasión: el hockey. Pero tienen que trasladarse a San Francisco por el nuevo trabajo de su padre y es aquí cuando se avicinan los cambios y las complicaciones. Se mudan a otra casa, tiene que ir a un colegio nuevo y hacer amigos, además de tratar de buscar un hueco en su deporte favorito en un equipo que desconoce a todas las jugadoras. En principio, la niña se muestra proactiva ante tantas novedades y es todo un ejemplo de adaptación y superación de las dificultades. Su madre es consciente de sus esfuerzos y en una escena bastante emotiva le da las gracias por su manera de ser y le dice que no sabe por qué se merecen una niña como ella, siempre con su mejor sonrisa preparada para levantarles el ánimo. Hasta ese momento, era el personaje de Alegría la que dirigía la mayoría de sus acciones y reacciones, hasta en las peores circunstancias.

Pero las cosas cambiarán accidentalmente cuando Alegría y Tristeza se alejan de la central de mando desde donde se coordinan las emociones de la pequeña y el tubo de la memoria las envía hasta los recuerdos a largo plazo. Una vez más, partimos de la función del alejamiento para comenzar realmente la trama de este cuento audiovisual (Propp, 1981: 37ss). El personaje de Riley comienza a cambiar drásticamente porque en su interior tan solo se encuentra el Miedo, la Ira y el Asco y su comportamiento es muy diferente al de los primeros minutos de la película. Ni su madre ni su padre pueden ayudarle a recuperar la alegría ni los recuerdos para que, al menos, pueda sentirse triste y encontrar de nuevo su lugar junto a los suyos. Su gran amiga, con la que habla a través del ordenador desde Minnesota, tampoco le ayuda a recuperar la ilusión porque ella parece haber encontrado otra amistad que "es la bomba" y además encaja muy bien en el equipo de hockey, sustituyendo a Riley. La pequeña va recibiendo un golpe tras otro y no sabe cómo encajarlos, hasta que decide poner fin a esa nueva vida en la que no acaba de encontrar su lugar.

Además de estos personajes, como se recoge al comienzo del epígrafe también entra en escena el amigo imaginario Bing Bong que es una representación que combina una parte de gato, otra de elefante y otra de delfín, con un aspecto de color rosa como si estuviese hecho de algodón de azúcar. Su papel en la historia es fundamental porque será quién ayude a Alegría a regresar al sitio del que nunca tenía que haber salido, pero deberá sacrificar su propia vida. "Ve a salvar a Ri, llévale a la luna por mí", serán sus últimas palabras antes de desaparecer para siempre.



Por otro lado, también se codifican otros personajes a los que se llaman “los olvidos” que se encargan de limpiar y aspirar los recuerdos que ya no cumplen ninguna función en la mente de la protagonista; así como las emociones propias de la madre y del padre. Cuando aparecen estos personajes que rigen el comportamiento de ambos se produce una apreciación curiosa entre la representación de estas emociones. Existen diferentes teorías al respecto, pero llama la atención el género de estos personajes. En el caso de la niña, estos personajes están mezclados e Ira y Miedo son masculinos mientras que Alegría, Tristeza y Asco son femeninas. Quizá porque en la infancia todavía no están del todo definidas esas emociones y necesitan pasar por un proceso de maduración necesario para adquirir su personalidad definitiva. Sin embargo, las emociones propias de la madre que aparecen en varias escenas de la película son todas femeninas y con rasgos identificativos de la madre, al igual que las del padre, que además de parecerse también físicamente a él, se muestran todas masculinas.

Imagen 1: Representación de las emociones en *Inside Out*

Emociones de Riley



Emociones del padre



Emociones de la madre



Fuente: Elaboración propia.

Cuando vemos cómo funcionan los mecanismos internos en la cabeza de los padres, se observa que desde el interior de la madre, el centro de mando lo preside la Tristeza. Según la psicóloga Vico (2015) quizá porque en las madres siempre predomina la preocupación, la cercanía, la escucha activa... Mientras que en el caso del padre, la Ira es quien lidera el equipo, respondiendo a la manera de ser prototípica de los hombres, más temperamentales.

En un sentido parecido al que nos presentan en *Toy Story 3* (2010) respecto al conflicto emocional del cambio que afecta a Andy porque se hace mayor y se va a la Universidad (Porto, 2014: 121-134), en esta producción se aborda el cambio que conlleva la pérdida de la infancia y la llegada de la pubertad. En ese conflicto al que este personaje se enfrenta, juega un papel

esencial la emoción de la tristeza que es la que provoca esa ruptura entre la etapa más infantil y la llegada de la adolescencia.

6. La tristeza positiva en los conflictos emocionales

A menudo, consideramos que los cuentos infantiles son historias banales, con argumentos fáciles para que el niño pueda entretenerse a partir de breves relatos que narran aventuras. Sin embargo, la profundidad en algunas de estas historias hace que muchas de ellas puedan llegar a convertirse en verdaderas lecciones de vida para cualquier espectador, no sólo para el más pequeño sino también para el adulto. Como afirma John Lasseter, "la animación es el único género que realmente atrapa a toda la familia" (citado en Sanguino, 2015).

Esos conflictos a los que se ven sometidos muchos personajes podrían ser perfectamente nuestros "monstruos" cotidianos a los que tenemos que enfrentarnos cada día, por eso llegamos a identificarnos a menudo con lo que nos cuentan en la pantalla. Y cuando hablamos de emociones, suelen ser las más fuertes las que más llegan a nuestro interior, las que nos remueven y condicionan a la hora de actuar o tomar una decisión. En este terreno, las películas de Pixar son excelentes ejemplos sobre cómo emocionar a un espectador a cualquier edad.

La tristeza forma parte esencial de la mayoría de los conflictos emocionales que afectan a los personajes de estas historias animadas de Pixar (Porto, 2013a, 2013b). Y este tipo de contenidos también sirven para socializar y educar especialmente a la audiencia más joven. Y en este sentido, realmente educar implica ayudar a crecer a los que todavía no son adultos, y "este proceso no puede excluir los aspectos más duros y difíciles de la existencia" (Poch, 2009: 53). Por citar algunos ejemplos de películas de Pixar en los que la tristeza es la emoción más recurrente podemos acudir al caso de la muerte de Ellie y lo que significa para el Sr. Fredricksen en *Up* (2009); el abandono de Eva cuando deja la Tierra y el sentimiento que se genera en *Wall-E*; la situación que viven los juguetes de Andy cuando él se marcha a la Universidad en *Toy Story 3* (2010) o el momento que vive Sally cuando Rayo McQueen vuelve a los circuitos y abandona Radiador Spring en *Cars* (2006), entre muchas otras escenas.

Aunque muchas veces, ante determinados conflictos emocionales, identificamos a la tristeza como la emoción principal de esa situación podríamos estar hablando de otro tipo de emociones como la nostalgia, la ansiedad... que se manifiestan de un modo más complejo y que no son fácilmente identificables. A medida que nos hacemos adultos, nuestras emociones se complican, mientras que en los niños son más puras porque no están preparados para asimilar esa carga que requiere una elaboración mayor (Vico, 2015). En la película *Inside Out* (2015) se ejemplifica este cambio de una manera muy visual mostrando cómo, a medida que Riley crece, el control de mando en la central se vuelve más complejo y la consola desde la que rigen el comportamiento de la protagonista contiene nuevos botones como el de "pubertad".

Algunas de las emociones más trágicas que se recogen en las películas de animación como pueden ser el alejamiento, el abandono, el reemplazo, la muerte... sirven de revulsivo para poner en pie a los personajes y dar comienzo a una nueva etapa después de un momento de máxima tensión emocional. No sería posible concebir cambios en la vida de los personajes -al igual que ocurre en la vida real- si no interfiriesen las emociones. La asepsia emocional no nos conduciría a ningún lugar más allá del ensimismamiento.



Es frecuente encontrar este tipo de conflictos emocionales en el cine y la película animada *Inside Out* (2015) también parte de esa experiencia de pérdida de la protagonista como punto de arranque de la historia. La gran novedad, es que el espectador tiene acceso a los mecanismos emocionales que sostienen esos estados de ánimo y las decisiones que toma la niña en cada momento (Mediavilla, 2015).

Algunas de las reflexiones interesantes que realizan Keltner y Ekman (2015) aseguran que:

“La verdadera estrella de la película es la tristeza, ya que *Inside Out* es una película sobre la pérdida y lo que ganan las personas cuando son guiadas por sentimientos de tristeza. Riley pierde amigos y su casa, en su mudanza de Minnesota. La historia es aún más conmovedora porque ha entrado en los años de la preadolescencia, lo que conlleva una pérdida de la infancia.”

A pesar de la representación que vemos de Tristeza en esta película, como uno de los personajes más cargantes e incluso el menos necesario para la vida de la propia Riley, finalmente el espectador comprende que es todo lo contrario. Según estos autores, podríamos pensar en la tristeza como “un estado determinado por la inacción y pasividad; la ausencia de una acción intencionada. Pero tanto en *Inside Out* como en la vida real, la tristeza lleva a las personas a unirse como respuesta ante la pérdida”. Por su parte, el psicólogo social, Forgas, también estudia las ventajas emocionales del estado de ánimo de tristeza en las personas (2013: 225-232), asegurando que este tipo de situaciones nos llevan a ser más sociales, mejorar la motivación y tratar de ser más activos para superar esos momentos incómodos y poco agradables en los que nos encontramos inmersos.

7. El valor de la representación familiar en Pixar

La familia es un actor que suele estar presente en las películas de los estudios Pixar, y especialmente ya lo habían considerado así desde las películas más tradicionales de la mano de Walt Disney. Y si hablamos de la educación y el estudio de las emociones, se trata de uno de los principales agentes de socialización y es la institución básica por excelencia para cualquier niño, proporcionándole sus primeras experiencias en los diferentes ámbitos. La infancia va ligada a la familia y será donde el niño va a asimilar las dimensiones más significativas de la interacción social. Especialmente en la primera infancia, el menor es totalmente dependiente de los adultos -en la mayoría de los casos, esos adultos se corresponden con los padres-, y es su grupo de referencia por antonomasia (Torrecillas, 2011; Torrecillas y Araus, 2012). La cultura inicial que el sujeto interioriza es la subcultura que percibe en el seno familiar.

A través de nuestro análisis de contenido, también nos detenemos en cómo la familia es una fuente constante de tensión emocional. La representación familiar que se recoge en estas películas de animación desde *Toy Story* (1995) y hasta el estreno de *Inside Out* (2015) cuenta con múltiples modelos familiares. En la siguiente Imagen 2 podemos ver algunas de estas estructuras que aparecen en la animación de los estudios Pixar.



Imagen 2: Representaciones de la familia en las películas de Pixar



Fuente: Elaboración propia.

Entre las categorías que se analizan en este terreno se contabilizan más de diez representaciones familiares diferentes: familia estructurada (padre, madre e hijos/as) (FE), pareja sin hijos / as (PS), padre con hijos / as (PH), madre con hijos / as (MH), padre y madrastra (PM), madre y padrastro (MP), padre desaparecido (PD), madre desaparecida (MD), divorciados (DI), huérfano / a (HU), Abuelos (AB), Tío / Tía (TI), Hermanos /as (HE) y la opción de ausencia de referencias (AR), para todas aquellas películas en las que no haya ningún tipo de alusión a alguna estructura familiar.

En la tabla se recogen mediante 1 y 0 la presencia o ausencia, respectivamente, de ese modelo familia en concreto que establecemos a priori como categorías, algunas excluyentes y otras complementarias. De esta tabla han sido eliminados los ítems de madre y padrastro (MP), madre desaparecida (MD), divorciados (DI) y abuelos (AB), por no haber anotado ninguna indicación positiva en ninguno de las 15 películas que comprenden esta investigación.

Tabla 2: Tipología de familia en Pixar (1995-2015)

PELÍCULA	FE	PS	PH	MH	PM	PD	HU	TI	HE	NR
Toy Story	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
Bichos	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0
Toy Story 2	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0
Monstruos, S.A.	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
Buscando a Nemo	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0
Los Increíbles	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0
Cars	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Ratatouille	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0
Wall-E	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
Up	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0
Toy Story 3	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
Cars 2	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
Brave	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0
Monstruos University	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
Inside Out	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	5	3	5	11	1	1	3	3	8	1

Fuente: Elaboración propia.

Estos datos revelan que el modelo familiar que más habitual resulta en estas películas se corresponde con el de madre con hijos, cuya proporción sería 11/15. Esa ausencia del padre ni siquiera se justifica en la mayoría de los casos. La excepción podría ser en *Ratatouille* (2007) con el personaje de Linguini, hijo de Renata y el chef Gusteau, donde sí sabemos a qué se debe la ausencia de sus progenitores. Por otro lado, se observa que la presencia de los hermanos en estas películas responde a la proporción 8/15. Así mismo, otros familiares como los tíos se mencionan o aparecen referenciados de alguna manera en varias de las películas, pero sorprende que no haya alusión directa a los abuelos como parte esencial de la familia.

Podría resultar llamativo o tal vez sea sintomático del momento de sociedad actual por el que atravesamos que, desde la primera película de Pixar y hasta el estreno de *Cars 2* (2011), la familia nuclear (con un padre, una madre y los hijos/as) apenas aparece únicamente en tres largometrajes. Sin embargo, en los siguientes estrenos de *Brave* (2013) e *Inside Out* (2015) parece que se recupera la familia más tradicional y se recupera el modelo de padre, madre e hija como protagonistas.

En el caso de *Inside Out*, la unidad familiar adquiere un papel especial. La trama se desarrolla desde el interior de la protagonista, mostrando cómo funcionan los mecanismos de las emociones, el pensamiento, los recuerdos o la memoria a largo plazo y la presencia de la familia es vital en todo este engranaje perfecto. Tanto el padre, como la madre y la hija se hayan 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. A sus 11 años comienza una edad complicada, la preadolescencia, dando paso a lo que se conoce como socialización secundaria. En general, los menores comienzan a ser "más autónomos" y aunque necesitan de sus progenitores, cuentan con un bagaje elemental de "códigos y sistemas de comunicación" que han ido adquiriendo a lo largo de los años y son "más autosuficientes" (Pinto, 2000: 25). Y los cambios

que va a sufrir Riley tienen mucho que ver con estos ajustes propios de una adolescente de su edad.

Sus padres tratan de estar a la altura en todo momento, y vemos esa unión entre ellos especialmente hacia el final de la cinta, cuando la empatía que demuestran sus progenitores cuando Riley vuelve a casa arrepentida, hace que todas las dificultades por las que deben pasar sean más llevaderas. Realmente la pequeña logrará encontrar su camino gracias al verdadero cariño y comprensión que le muestran sus padres. En palabras de Sánchez y Marcos (2015), expertas en Psicología, "aunque no contemos todo, ni les hagamos llegar los temas más escabrosos, [a los hijos] sí debemos hacerles partícipes de lo que ocurre [...] Y si pueden participar de las soluciones se sentirán importantes y además agradecerles su participación". Y es así como se refleja en esta película desde el principio. A pesar de las dificultades, si compartimos nuestros miedos y problemas con las personas que nos quieren, al final logramos encontrar la mejor solución para todos.

8. Conclusiones

Cerramos este análisis de *Inside Out* (2015) y la representación de las emociones a través del modo de sentir de una niña de 11 años con algunas reflexiones a modo de conclusión.

En primer lugar, es necesario incidir sobre el importante paso que constituye esta película hacia la comprensión del mundo interior del ser humano. Este gran esfuerzo que llevan a cabo estos creativos de Pixar acerca a la audiencia infantil esta realidad tan interesante y sobre la que es fundamental educar. Esa dimensión emocional, muchas veces olvidada por parte de algunos de los agentes de socialización como la familia o la escuela, es una pieza clave en la formación de cualquier niño.

Con motivo de los cambios producidos a lo largo de los últimos años, los medios se han convertido en un eje fundamental a la hora de estudiar los distintos mundos sociales de la infancia. Los medios digitales y las redes telemáticas que nos rodean tienden a penetrar en las estructuras simbólicas de la sociedad y en lo cotidiano de los niños y adolescentes (Belloni, 2007: 61; Marta Lazo, 2005). En esta tarea, resulta cada vez más importante el papel activo que desempeñan las familias. Según Sara Pereira (2007), la función de las familias es fundamental ante este nuevo paradigma que vincula la educación a los medios a través de la alfabetización mediática. Esta autora se centra en la responsabilidad de los padres para explicar los mensajes que se transmiten en las pantallas y compartir el tiempo en el que los más pequeños consumen esos contenidos.

Por otro lado y de modo complementario, es importante destacar el papel de todas y cada una de las emociones presentes en el ser humano. El poder educar en la dimensión emocional de las personas a los niños desde que son pequeños es una práctica muy recomendable para que crezcan en un ambiente sano y sepan valorar cada uno de los sentimientos por los que atraviesan en cada etapa. Todas las emociones son necesarias, para que valoremos la alegría debemos contar con la tristeza en nuestras vidas. Lo importante es saber reconocer cada una de las emociones cuando aflora y no ahogarlas, ni tener miedo de mostrarnos tal y como somos ante los demás. Una buena gestión de la inteligencia emocional por parte de los más pequeños ayudará a saber gestionar mejor sus conflictos emocionales cuando llegue el momento y contarán con una mayor capacidad de resiliencia para poder superar cualquier dificultad que les perturbe.



9. Referencias bibliográficas

- [1] BELLONI, M. L. (2007). *Infância, mídias e educação: revisitando o conceito de socialização*". En *Perspectiva*, vol. 25, Núm. 01, 57-82. Recuperado de: <http://educa.fcc.org.br/pdf/rp/v25n01/v25n01a04.pdf>
- [2] DAMASIO, A. (2005). *En busca de Spinoza: Neurobiología de la emoción y los sentimientos*. Barcelona: Crítica.
- [3] EKMAN, P. (1992). Are there basic emotions? En *Psychological Review*, 99, 550-553.
- [4] EKMAN, P. y DAVIDSON, R. (Eds.) (1994). *The nature of emotion: fundamental questions*. New York: Oxford University Press.
- [5] EKMAN, P. (1997). Expression or communication about emotion. En N. Segal G.E. Weisfeld y C.C. Weisfeld (Eds.) *Genetic, Ethological and Evolutionary Perspectives on Human Development: ESSAYS IN Honor of Dr. Daniel G. Freedman*. Washington, D.C.: American Psychological Association.
- [6] EKMAN, P. (Ed.) (2006). *Darwin facial expression: a century of research in review*. New York: Academic Press.
- [7] EKMAN, P. (2009). *Telling lies. Clues to deceit in the Marketplace, Politics and Marriage*. New York: W W Norton & Company.
- [8] FERNÁNDEZ BERROCAL, P. (2009). Darwin y el misterio de las emociones. En *Uciencia*, Núm.1, julio, 32-34.
- [9] FORGAS, J. P. (2013). Don't Worry, Be Sad! On the Cognitive, Motivational, and Interpersonal Benefits of Negative Mood. En *Current Directions in Psychological Science*, junio, 22, 225-232.
- [10] FREEMAN, D. (1983). *Margaret Mead and Samoa: the making and unmaking of an anthropological myth*. Cambridge: Harvard University Press.
- [11] GARDNER, H. (2001). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.
- [12] GARDNER, H. (2004). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- [13] GEERTZ, C. (1992). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- [14] GUTIÉRREZ MOAR, M^a C.; PEREIRA DOMÍNGUEZ, M^a C. y VALERO IGLESIAS, L. F. (2006). El cine como instrumento de alfabetización emocional. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, vol. 18, 2006, 229-260. Disponible en: <http://consumoetico.webs.uvigo.es/textos/textos/emociones.pdf>
- [15] GOLEMAN, D. (1996). *Salud emocional*. Barcelona: Kairós.



- [16] GOLEMAN, D. (1998). *La práctica de la inteligencia emocional: cómo llegar a ser un profesional competente*. Barcelona: Círculo de Lectores.
- [17] GOLEMAN, D. (2003). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós, 53ª edición.
- [18] IBÁÑEZ, C. (2009). Charles Darwin: las emociones también se heredan. En *Mensaje*, vol. 58, Núm. 582, 38-43.
- [19] KELTNER, D. y EKMAN, P. (2015). The Science of 'Inside Out'. *New York Times*, 3 de julio de 2015. Disponible en: http://www.nytimes.com/2015/07/05/opinion/sunday/the-science-of-inside-out.html?_r=2
- [20] LARA, I. (2015). La ciencia detrás de Inside Out. *Hipertextual.com*, 19 de junio de 2015. Disponible en: <http://hipertextual.com/2015/06/inside-out-pixar>
- [21] MARINA, J. A. (1996). *El laberinto sentimental*. Barcelona: Anagrama.
- [22] MARTA LAZO, C. (2005). *La televisión en la mirada de los niños*. Madrid: Fragua.
- [23] MARTÍNEZ RODRIGO, E., SEGURA GARCÍA, R. y SÁNCHEZ MARTÍN, L. (2011) El complejo mundo de la interactividad: emociones y redes sociales. En *Revista Mediterránea de comunicación*, vol.2, Núm.1, 189-208. DOI: <http://dx.doi.org/10.14198/MEDCOM2011.2.10> Recuperado de <http://www.mediterranea-comunicacion.org/Mediterranea/article/view/10/16>
- [24] MEAD, M. (1972). *Adolescencia, sexo y cultura en Samoa*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- [25] MEDIAVILLA, D. (2015). Pixar explica por qué la tristeza es útil. *El País*, 20 de julio de 2015. Disponible en: http://elpais.com/elpais/2015/07/17/ciencia/1437141895_099415.html
- [26] PEREIRA, S. (2007). *A Minha TV é Um Mundo. Programação para crianças na era do ecrã global*. Porto: Campo das Letras.
- [27] PINTO, M. (2000). *A televisão no quotidiano das crianças*. Porto: Afrontamento.
- [28] POCH ABELLÁN, C. (2009) (Coord.). Sobre la muerte y el duelo. En *Cuadernos de Pedagogía*, Núm. 388, marzo, 50-57.
- [29] PORTO PEDROSA, L. (2013a). *Proceso de socialización y cine de animación Disney y Pixar. Estudio del tratamiento y la recepción de los conflictos emocionales en la audiencia de 5 a 11 años*. Tesis Doctoral con Mención Europea. Universidad Complutense Madrid.
- [30] PORTO PEDROSA, L. (2013b). El discurso infantil sobre valores y emociones a partir tres muertes clave en los relatos audiovisuales. En *Revista Mediterránea de Comunicación*. Vol. 4, Núm. 2, 55 - 81. DOI: <http://dx.doi.org/10.14198/MEDCOM2013.4.2.12>. Disponible en <http://www.mediterraneacomunicacion.org/Mediterranea/article/view/100>
- [31] PORTO PEDROSA, L. (2014) Educación emocional del público infantil a través de la saga animada de Toy Story. En *Revista Icono 14*, 15, 121 - 134. Disponible en: [http://www.icono14.es/actas/index.php?conference=cici&schedConf=1cici&page=paper&op=viewFile&path\[\]=759&path\[\]=330](http://www.icono14.es/actas/index.php?conference=cici&schedConf=1cici&page=paper&op=viewFile&path[]=759&path[]=330).



- [32] PROPP, V. (1981). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- [33] RUSSELL HOSCHSCHILD, A. (2008). *La mercantilización de la vida íntima. Apuntes de la casa y el trabajo*. Madrid: Katz Editores.
- [34] SALOVEY, P. y MAYER, J. D. (1990) Emotional Intelligence. Imagination, Cognition and Personality. En *New York*, vol. 9, (3), 185-211.
- [35] SÁNCHEZ, M. y MARCOS, A. (2015). Cómo ayudar a tu hijo si está `Del Revés`. *El País*, 30 de julio de 2015. Disponible en: http://verne.elpais.com/verne/2015/07/29/articulo/1438164820_641718.html
- [36] SANGUINO, J. (2015). Siete momentos en los que Pixar se olvidó de que había niños en la sala. *El País*, 17 de agosto de 2015. Disponible en: http://elpais.com/elpais/2015/07/15/icon/1436959269_596682.html
- [37] TORRECILLAS, T. (2011). El lugar de la familia en el proceso de recepción televisiva infantil. En P. Martínez. *Los niños y el negocio de la televisión: Programación, consumo y lenguaje*. Zamora: Comunicación Social, pp.31-65.
- [38] TORRECILLAS, T. y ARAUS, A. (2012). La educación de las familias para la comunicación en la innovadora cultura digital. En A. García Jiménez (Ed.). *Comunicación, Infancia y Juventud*. Barcelona: Editorial UOC, pp.231-250.
- [39] VAILLANT, D. (1997). *La evolución de la inteligencia humana*. Barcelona: Crítica.
- [40] VICO, A. (2015). Análisis de Inside Out (Del Revés) visto por una psicóloga. Disponible en: <http://befullness.com/analisis-de-inside-out-del-reves-visto-por-una-psicologa/#comments>
- [41] WIMMER, R. D. y DOMINICK, J. R. (1996). *La investigación científica en los medios de comunicación. Una introducción a sus métodos*. Barcelona: Bosch.

1. Las notas irán situadas al final del documento. Se insertarán correlativas (1. 2. 3. y así sucesivamente). Century Gothic 8, justificado. Interlineado sencillo. Espacio posterior de 6 puntos.

2. Ídem.

