



UNIVERSITAT DE BARCELONA



# **Narrativa audiovisual i cinema d'animació per ordinador**

Tesi doctoral de:

**Jaume Duran Castells**

Directora:

**Teresa Duran Armengol**

Departament de Didàctica de l'Educació Visual i Plàstica - Comunicació Audiovisual

Barcelona, 2009

## **4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006**

Després d'atendre els mètodes i els continguts principals de la narrativa audiovisual, ens disposem a continuació a veure'n la seva existència en els llargmetratges produïts per Pixar Animation Studios entre 1995 i 2006.

Aquests llargmetratges són set: *Toy Story*, *A Bug's Life*, *Toy Story 2*, *Monsters, Inc.*, *Finding Nemo*, *The Incredibles* i *Cars*. Als subapartats següents, n'apuntem les dades tècniques i artístiques, en detallem l'argument i en fem una anàlisi narrativa, tot identificant els mecanismes fonamentals, estructurals i locals; les etapes del viatge i els arquetips; i, un exemple dels instruments còmics més rellevants.

## 4.1. *Toy Story* (1995) de John Lasseter



**Figura 5.** Títol del film en els crèdits inicials de *Toy Story*.

### 4.1.1. Dades tècniques i artístiques

Les principals dades tècnico-artístiques del film són:

Títol original:	<i>Toy Story</i> (Fig. 5).
Any de producció:	1995.
País:	Estats Units d'Amèrica (EUA).
Director:	John Lasseter.
Productores:	Walt Disney Pictures i Pixar Animation Studios.
Productors executius:	Edwin Catmull i Steve Jobs.
Productors:	Ralph Guggenheim i Bonnie Arnold.
Supervisora de producció:	Karen Robert Jackson.
Argument:	John Lasseter, Pete Docter, Andrew Stanton i Joe Ranft.
Guió:	Joss Whedon, Andrew Stanton, Joel Cohen i Alec Sokolow.
Director artístic:	Ralph Eggleston.
Directors d'animació:	Rick Quade i Ash Brannon.
Supervisor d'animació:	Pete Docter.
Supervisor tècnic:	William Reeves.

Muntatge:	Robert Gordon i Lee Unkrich.
Fotografia:	Julie M. McDonald i Louis Rivera.
So:	Gary Rydstrom.
Música i cançons:	Randy Newman.
Cançons:	<i>You've got a friend in me</i> , per Randy Newman / Randy Newman i Lyle Lovett. <i>Strange things</i> , per Randy Newman. <i>I will go sailing no more</i> , per Randy Newman.
Càsting:	Ruth Lambert.
Repartiment (veus):	Tom Hanks ( <i>Woody</i> ). Tim Allen ( <i>Buzz Lightyear</i> ). Don Rickles ( <i>Mr. Potato Head - Sr. Patata</i> ). Jim Varney ( <i>Slinky</i> ). Wallace Shawn ( <i>Rex</i> ). John Ratzenberger ( <i>Hamm - Jam</i> ). Annie Potts ( <i>Bo Peep - Bopy</i> ). John Morris ( <i>Andy</i> ). Erik Von Detten ( <i>Sid</i> ). Laurie Metcalf ( <i>Mrs. Davis - Sra. Davis</i> ). R. Lee Ermey ( <i>Sergeant - Sergent</i> ). Sarah Freeman ( <i>Hannah</i> ).
Relació d'aspecte:	1,85 : 1 (1,77 : 1 / 16 X 9) <sup>178</sup> .
Durada:	77 minuts <sup>179</sup> .

### 4.1.2. Argument

L'*Andy* és un nen que juga amb les seves joguines a la seva habitació. En aquesta ocasió, simula que el *Sr. Patata* està perpetrant un atracament i fa resoldre la situació al seu ninot de corda favorit, el vaquer *Woody*. Hi destaquen, també, i entre d'altres, en aquesta història, el porquet *Jam*, la figura de porcellana *Bopy*, el gos *Slinky* i el dinosaure *Rex*. De sobte, des del menjador, el nen és avisat per la seva mare, perquè ja

---

<sup>178</sup> Aquesta relació d'aspecte entre parèntesis i totes les següents dels llargmetratges del treball responen a les obtingudes de les còpies dels films en DVD, relacionats a l'apartat *Bibliografia*.

<sup>179</sup> Aquest minutatge i tots els següents dels llargmetratges del treball són aproximats i responen als obtinguts de les còpies dels films en DVD, relacionats a l'apartat *Bibliografia*.

ha acabat els preparatius per a la seva festa d'aniversari. Tot i que encara no és el dia assenyalat, ella vol celebrar-lo abans que es mudin de casa.

Quan l'*Andy* abandona la seva estança, les joguines comencen a cobrar vida, i el *Woody* convoca una reunió per informar, entre altres coses, de la festa d'aniversari de l'*Andy*, circumstància que preocupa a tots els presents, sobretot per si algun nou regal ocasionarà la seva substitució. Mentre discuteixen, el *Jam* els avisa que ja arriben els amics de l'*Andy*, i el *Woody* envia el *Sergent* i els soldats de plàstic verd a una missió de reconeixement per saber quins regals porten.

Malgrat que en un principi sembla que no hi ha cap joguina nova, l'*Andy* n'acaba deixant una damunt del seu llit, en el lloc que normalment ocupa el *Woody*. Es tracta del guardià espacial *Buzz Lightyear*, que en la seva presentació diu no considerar-se una joguina. En breu, el *Buzz* passa a ser la joguina preferida de l'*Andy* i la nova estrella de la resta de les joguines. I el *Woody*, relegat, vol tornar a ser tractat com abans.

Paral·lelament, el *Sid*, el veí de l'*Andy*, en presència del seu també temible gos *Scud*, destrossa un soldat de plàstic en el jardí de la casa del costat sense que les joguines, en veure-ho des de la finestra, puguin fer res.

En un moment en què la família de l'*Andy* acorda d'anar al Pizza Planet a sopar, la seva mare decideix que solament pot endur-se una joguina, i el *Woody*, sabent que l'*Andy* no l'escollirà a ell, idea un pla en contra del *Buzz*, que acaba caient per la finestra, davant de la mirada de les altres joguines. El nen, en no trobar el guardià espacial, opta per endur-se el vaquer. Però el *Buzz* aconsegueix agafar-se al cotxe familiar quan aquest arrenca, i al cap d'una estona, en una gasolinera, coincideix amb el *Woody*. Tots dos discuteixen, es barallen i cauen del cotxe, que se'n va sense ells i que provoca la seva consegüent lamentació. Afortunadament, a continuació, una furgoneta de repartiment del Pizza Planet fa benzina, i s'hi acaben enfilant.

Un cop a la pizzeria, el *Buzz* veu una màquina amb forma de nau espacial, que resulta ser una màquina de pinces per agafar uns ninots alienígenes o aliens i, creient que pot ser una bona manera de "tornar al Comandament Estel·lar", hi entra. El *Woody*, nerviós,

el segueix. I curiosament, el *Sid*, que es troba també allí, acaba agafant-los a tots dos i se'ls emporta a casa.

A l'habitació del *Sid*, el *Woody* i el *Buzz* observen horroritzats les seves joguines mutants. Al dia següent, no obstant, aconsegueixen de sortir-hi. Però per no ser atrapats per l'*Scud*, el *Woody* s'amaga en un armari de paret, i el *Buzz*, a la sala de la televisió, on veu un anunci seu en tant que joguina, i s'adona que no és més que un simple ninot de plàstic. Més tard, el *Woody* se'l troba a l'habitació de la *Hannah*, la germana del *Sid*, i se l'emporta novament a l'habitació d'aquest, des d'on intenten fugir per la finestra. Però a l'altre costat de la casa, les joguines de l'*Andy* no l'ajuden perquè encara creuen que s'ha carregat el *Buzz*, que, desolat, no ha volgut pujar a la finestra. De cop i volta, arriba el *Sid*, i lliga el *Buzz* a un coet, però es posa a ploure, i no té més remei que esperar-se al dia següent per fer-lo volar. Després d'animar el *Buzz*, el *Woody* i ell intenten fugir, aquest cop junts, però tampoc no ho aconsegueixen.

Al matí, el *Sid* s'emporta el *Buzz*, i el *Woody* reuneix les joguines mutants per formar un equip de rescat. En el moment en què el *Sid* està a punt d'encendre el coet del *Buzz*, el *Woody* trenca la principal regla de les joguines i parla al *Sid*, que terroritzat, també per les altres joguines mutants, fuig corrents.

A l'altra banda del jardí, a la casa de l'*Andy*, el cotxe familiar i el camió de mudances ja estan carregats i arranquen. El *Woody* i el *Buzz* corren cap a ells per l'avinguda. Però l'*Scud*, un cop més, els persegueix. En la persecució, aconsegueixen agafar-se al camió, però el vaquer és mossegat pel gos i el guardià espacial s'hi tira al damunt per tal de salvar-lo. El *Woody* es queda en el remolc on, després de buscar entre les caixes, troba el cotxe de control remot *R. C.*, i el llança al carrer perquè recuperi el *Buzz* davant de la presència de la resta de les joguines, que encara estan enfadades i el tiren a la calçada. El cotxe *R. C.* i el *Buzz*, que ja ha estat rescatat, el recullen, i les joguines s'adonen que estaven equivocades amb el *Woody*. Aleshores, estenen la rampa del camió perquè puguin pujar-hi. Però quan gairebé ho han aconseguit, el cotxe *R. C.* es queda sense alimentació i el camió s'allunya. No obstant, en poder encendre el coet que encara porta posat el *Buzz*, volen pels aires fins aconseguir entrar per la finestreta del sostre del cotxe familiar de l'*Andy*, que es posa molt content en veure'ls.

El dia de Nadal, el *Woody* està tranquil·lament assegut al costat del *Buzz*, que com tota la resta de les joguines espera l'informe del *Sergent* i els soldats de plàstic verd sobre els regals que l'*Andy* està a punt de rebre. Un gosset de carn i ossos és el regal sorpresa.

### **4.1.3. Anàlisi narrativa**

A continuació, en relació amb aquest film, posem de manifest els mecanismes fonamentals, estructurals i locals tangibles; les etapes de l'heroi i els arquetips manifestos; i alguns instruments còmics notoris.

#### **4.1.3.1. Els mecanismes fonamentals, estructurals i locals**

##### Els mecanismes fonamentals

###### - Personatge

El protagonista del film és el *Woody*, la joguina més volguda de l'*Andy* i líder de tota la resta en un principi, que es veu eclipsada davant de l'arribada del *Buzz*, i després, perduda, amb aquest, en una gasolinera.

La caracterització dels personatges de *Toy Story* és extraordinària. Les característiques físiques de certes joguines es traslladen en moltes ocasions al seu estat psíquic: el *Sr. Patata*, per exemple, és una joguina generalment malhumorada, cosa que es pot donar a causa que contínuament està perdent les seves peces de treure i posar. És per aquest motiu, també, que molts personatges, les joguines principalment, són propers a la caricatura, a l'exageració.

###### - Tipologia dels obstacles

Els obstacles del *Woody* són principalment externs: el *Buzz*, com a antagonista, i sobretot, posteriorment, el *Sid*. Igualment, hi ha altres obstacles que pegen d'aquest

darrer com les seves joguines mutants, en un inici, o el seu gos *Scud*. Tanmateix, l'egoisme i la gelosia del *Woody* estarien relacionats amb els seus obstacles interns. I també, podria atribuir-se-li un obstacle extern d'origen intern, ja que s'oposa pràcticament i final a tots als altres a partir de l'arribada del *Buzz*, i acaba tenint una part de responsabilitat en el desenvolupament dels obstacles externs. Més enllà, el *Woody* estaria relacionat amb l'anomenat conflicte còmic global, que és precisament el que es produeix entre un personatge i tot el món que l'envolta<sup>180</sup>.

Igualment, hi ha algun *Deus ex machina* interessant, com el moment pràcticament final en què el *Buzz* es posa a volar realment, tot agafant el *Woody*, per arribar al cotxe on es troba l'*Andy*. En aquesta seqüència, a més, el concepte de la urgència es posa clarament de manifest al començament: a les dues joguines, se'ls escapava el camió de mudances i el cotxe de l'*Andy*.

#### - Objectiu

L'objectiu del *Woody* és tornar a ser la joguina preferida de l'*Andy*, i més tard, tornar a la seva habitació amb el *Buzz*. Hi ha també altres objectius en d'altres personatges: per exemple, en el *Buzz*, en un principi, i no realitzable, “defensar la galàxia de l'amenaça d'invasió del malvat *Emperador Zurg*, implacable enemic de l'Aliança Galàctica”.

#### - Tipologia del conflicte

El conflicte en *Toy Story* és dinàmic. El seu protagonista el viu activament, perquè sí que pot fer alguna cosa per tornar a recuperar el que ha perdut.

#### - Emoció

La narració combina certs moments de suspens: per exemple, veiem fer volar pels aires una joguina al pati de la casa del *Sid* i, més tard, veiem com aquest apressa el *Woody* i el *Buzz*...

---

<sup>180</sup> Pel que fa als recursos particulars de la comèdia, veieu l'apartat 4.1.3.3. *Els instruments còmics*.



### Els mecanismes estructurals

- Actes

*Toy Story* té un preacte i els tres actes clàssics. El film té una durada de 77 minuts.

El preacte es dona abans i durant el crèdits inicials, quan l'Andy juga amb la seva joguina preferida, el Woody, i quan la seva mare fa els preparatius per a la seva festa d'aniversari. Té una durada de 3,5 minuts.

El primer acte es dona just en el moment en què veiem que les joguines tenen vida pròpia i fins que el Buzz fa acte de presència a l'habitació de l'Andy, deixant en segon terme el Woody, provocant la seva gelosia, i també, el consegüent succés de la caiguda del Buzz des de la finestra. El vertader incident desencadenant es troba en el moment en què tots dos personatges resten abandonats a la gasolinera Dinoco. Aquest acte té una durada de 26,5 minuts.

El segon acte es dona al llarg de tota la vivència entre el Woody i el Buzz, i on tenen un objectiu comú: tornar amb l'Andy. La idea rau en el concepte de la *buddy movie*<sup>181</sup> i conclouria amb el clímax de la seqüència de la persecució del camió de mudances. Així mateix, al llarg d'aquest segon acte, el Buzz hauria après que és una joguina i no un guardià espacial. El *mid-act climax* o *first culmination* es dona en el moment en què el Sid apressa les dues joguines en la Grua espacial del Pizza Planet. Al final, el Woody i el Buzz tornen amb l'Andy. Aquest acte té una durada de 42 minuts.

El tercer acte es dona en el dia de Nadal quan el Woody i el Buzz són a la nova habitació de l'Andy i un nou regal per a aquest, un gosset en aquest cas, fa acte de presència a la casa, amb una clara intenció de *cliff-hanger*. Aquest acte té una durada d'1,5 minuts, i els crèdits finals, al marge, duren 3,5 minuts més.

---

<sup>181</sup> Això és un film de col·legues, un film de tall clàssic que segueix un esquema molt recorregut del gènere policíac nord-americà segons el qual a un policia veterà li és assignat un agent de la nova generació i allò que comença essent una topada de caràcters acaba en una bona amistat.

- Unitats

A excepció de l'epíleg, en el dia de Nadal, la història transcorre al llarg d'uns pocs dies consecutius, tot i que la transformació de l'habitació de l'*Andy* quan el *Buzz* pren el protagonisme del *Woody* potser ens obliga a parlar d'uns quants dies més, ja que pòsters, dibuixos en un suro i demés, dedicats al vaquer, són substituïts en la seva totalitat pels dedicats al guardià espacial, i tot això requeriria més temps. A més, aquí, apareix l'únic *flashback* del film, ja que al principi de la seqüència veiem el *Woody* en els seus millors moments passats amb l'*Andy*.

Pel que fa als llocs, a grans trets, destaca la primera casa de l'*Andy*, on veiem la seva habitació, el passadís, les escales, el rebedor, el menjador, el jardí d'entrada i el garatge, i la casa del *Sid*, on veiem també la seva habitació, l'habitació de la seva germana *Hanna*, la saleta del televisor, el passadís, les escales, el rebedor, la cuina, el jardí d'entrada, el porxo i el jardí del darrera, sense oblidar el conducte de l'aire. Altres escenaris del film són la gasolinera Dinoco i la pizzeria Pizza Planet, a més de l'avinguda, així com el cotxe de l'*Andy*, la furgoneta de repartiment i el camió de mudances, i també, la nova casa de l'*Andy*, amb la seva habitació, menjador i jardí nevat, molt semblant a la primera.

En relació amb l'acció, i malgrat la seqüència a propòsit del *Sid*, les joguines tenen vida i parlen quan els humans no hi són.

- Tipologia de l'explotació

L'explotació en la narració es dona de moltes maneres i atenent molts conceptes. Un exemple és la simetria en l'ajut en el moment de defalliment tant del *Buzz* després que hagi sabut que és una joguina, com del *Woody* en el moment que ha quedat tancat dins de la capsa de llet a l'habitació del *Sid* és molt clara. I un altre, l'*scrimmage* en la reunió de les joguines presidida pel *Woody*. Igualment, són interessants certs homenatges cinematogràfics, a gèneres o a films en concret: el Sergent i els soldats de plàstic verd pel que fa al gènere bèl·lic (*Full Metal Jacket* -1987- d'Stanley Kubrick), *Sid* i les joguines mutants pel que fa al gènere de terror (*Night of the Living Dead* -1968- de George A. Romero), la persecució de la bola del món al *Buzz* en relació amb *Raiders of*

*the Lost Ark* (1982) d'Steven Spielberg, la bombeta que penja del sostre de l'habitació del *Sid* en relació amb *Psycho* (1960) d'Alfred Hitchcock...

- Ironia dramàtica

La ironia dramàtica més rellevant de *Toy Story* és la que se sustenta en la mateixa història: nosaltres, els espectadors, sabem que les joguines tenen vida, cosa que els humans que estan amb elles ignoren, a excepció del *Sid*, al final, i com a càstig. Igualment, hi ha altres ironies dramàtiques no tan significatives, com la que es dóna, per exemple, quan el *Woody* agafa el braç trencat del *Buzz* i des de la finestra pretén fer creure als seus companys que es troba amb ell i que hi té una relació molt bona. Tanmateix, en ocasions, la sorpresa i el misteri fan acte de presència. N'és un exemple, el moment en què el *Woody* confon un ninot de nadó amb una joguina mutant en la foscor de l'habitació del *Sid*.

### Els mecanismes locals

Atenent les dues opcions dels mecanismes locals, el film no narra, sinó mostra, amb la qual cosa fa funcionar la història pels personatges. És a dir, disposa d'allò que aquests fan, la seva activitat; allò que diuen, els seus diàlegs; i, allò que els envolta, que té la gran força visual i plàstica de la posada en escena de l'animació per ordinador, i també, dels sons, les cançons i la música. Pel que fa a la posada en escena, el fet de fer viure unes joguines és absolutament clau. Més enllà, cal recordar que és el primer llargmetratge de la història creat íntegrament per ordinador, amb animació 3D.

#### **4.1.3.2. Les etapes del viatge i els arquetips**

##### Les etapes del viatge

- Primera etapa, *món ordinari*: L'habitació de l'*Andy*.

- Segona etapa, *crit de l'aventura*: El *Woody* ha d'aconseguir tornar a portar el *Buzz* a l'habitació de l'*Andy* per demostrar a la resta de joguines que no ha volgut fer-li cap mal quan aquest ha caigut per la finestra per culpa seva
  
- Tercera etapa, *refús de l'aventura*: Ø<sup>182</sup>
  
- Quarta etapa, *trobada amb el mentor*: Ø
  
- Cinquena etapa, *travessa del primer llindar*: El *Woody* intenta fer tornar el *Buzz* i a continuació tots dos resten perduts a la gasolinera.
  
- Sisena etapa, *proves, aliats, enemics*: El *Woody*, i el *Buzz*, es troben amb els alien, amb el *Sid*, amb les seves joguines mutants.
  
- Setena etapa, *aproximació a la caverna més profunda*: El *Sid* pretén fer volar pels aires el *Buzz* amb el coet, i després, cremar el *Woody* en una barbacoa.
  
- Vuitena etapa, *odissea*: Un cop salvats del *Sid*, el *Woody* i el *Buzz* persegueixen el camió de mudances i el cotxe de l'*Andy*.
  
- Novena etapa, *recompensa*: El *Woody* i el *Buzz* tornen amb l'*Andy*.
  
- Desena etapa, *camí de retorn*: Ø
  
- Onzena etapa, *resurrecció*: Ø
  
- Dotzena etapa, *retorn amb l'elixir*: El *Woody* i el *Buzz* són a la nova habitació de l'*Andy*.

---

<sup>182</sup> Aquest símbol i els següents idèntics del treball indiquen que en el film analitzat no hi ha una etapa o un arquetip clarament relacionat.

### Els arquetips

- Heroi: El *Woody*.
  
- Mentor: ∅
  
- Guardians del llindar: Les joguines mutants del *Sid*.
  
- Herald: El *Buzz*, en un principi.
  
- Figura canviant: El *Buzz*, a continuació (i circumstancialment, els principals companys del *Woody*).
  
- Ombra: El *Sid*.
  
- Engalipadors: En un moment en concret, l'*Alien*, que també ha estat apressat pel *Sid*, i al final, els principals companys del *Woody*.

#### **4.1.3.3. Els instruments còmics**

- Promesa del títol: *Toy Story*, o una història de joguines, genera per començar una expectativa curiosa: unes joguines viuran una història.
  
- Col·lisió de contextos: El ninot de drap i corda i vaquer *Woody*, que representa el passat dels EUA, el *western* decimonònic, s'oposa al ninot de plàstic, ple d'enginys i guardià espacial *Buzz Lightyear*, que representa el present i sobretot el futur del país.
  
- Resposta enormement inadequada: El caràcter del *Rex* és el contrari d'allò que s'espera d'un dinosaure. I també, en una acció, quan el *Woody* i el *Buzz* intenten escapar de la casa del *Sid*, el primer ho fa ajupit a l'hora de passar per davant de la barana de l'escala, com si això li donés més seguretat.

- Dir la veritat amb efecte còmic: N'és un cas clar el moment en què el *Woody* diu al *Buzz* que es tracta d'una joguina, emfatitzant la frase, a sota del camió de la gasolinera Dinoco: "Ets una joguina!"<sup>183</sup>, li diu.
- Dir una mentida amb efecte còmic: El *Woody* diu al *Buzz* que la furgoneta de repartiment del Pizza Planet és una nau espacial que els portarà a un port espacial, la pizzeria - saló recreatiu en concret.
- Broma repetida: El *Buzz* apunta amb el seu làser sempre que vol atacar o amenaçar a algú.
- Recuperació: El *Woody* surt de l'amagatall de la casa del *Sid* amb tot de llumetes de Nadal pel cap, que després li serveixen de corda per lligar amb la casa de l'*Andy*.
- Amanyagament de l'oïda: L'expressió "Cap a l'infinit i més enllà!"<sup>184</sup> pronunciada pel *Buzz* n'és un exemple, reproduïda en el moment del vol pel *Woody*.
- Detall: El *Woody* té el nom de l'*Andy* escrit amb la N al revés a la sola de la seva bota, mentre que el *Buzz* també l'hi té al mateix lloc més tard, però amb la N escrita correctament. Sens dubte, aquest detall gairebé imperceptible insinua que l'*Andy* ja s'ha fet gran i que ja sap escriure bé.
- Fisonomia còmica: Les joguines mutants del *Sid* acaben responent a aquest concepte. Si bé en un principi resulten odioses i temibles, acaben essent simpàtiques i gracioses quan es posen del costat del *Woody* i el *Buzz*.
- Inversió: En el vol final, el *Woody* li diu al *Buzz* que està volant de debò, i el segon li respon que simplement cau amb estil, que és el que li havia dit el *Woody* al *Buzz* el primer cop que havia volat en l'habitació de l'*Andy*.

---

<sup>183</sup> "You are a toy!", en la versió original.

<sup>184</sup> "To infinity and beyond!", en la versió original.

#### 4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

- Interferència de les sèries: La *Hannah* mostra la seva nina al *Sid* quan aquest arriba del Pizza Planet i ell l'hi pren de les mans per transformar-la a continuació en una joguina mutant. Més tard, quan aquesta en té una altra semblant i el *Sid* entra a casa després del mal tràngol que ha passat quan ha vist que les joguines es revelaven, la *Hannah* torna a mostrar-l'hi, i aquest s'espanta a bastament.
  
- Exageració: El sergent dels soldats de plàstic verd sempre respon al *Woody* com si es tractés del seu superior a l'exèrcit: “Senyor! Sí, senyor!”<sup>185</sup>. O els aliens tracten el ganxo de la màquina de pinces en què es troben com si fos la mà d'una divinitat que els escull.
  
- Ironia: El *Rex* trenca un aparell i el *Jam* li diu que ho ha fet molt bé.
  
- Efecte enginyós: El *Woody* i el *Buzz* es miren quan senten un gosset, el nou regal de l'*Andy* per Nadal al final del film.

---

<sup>185</sup> “Sir! Yes, sir!”, en la versió original.

## 4.2. *A Bug's Life* (1998) de John Lasseter i Andrew Stanton



**Figura 6.** Títol del film en els crèdits inicials d'*A Bug's Life*.

### 4.2.1. Dades tècniques i artístiques

Les principals dades tècnico-artístiques del film són:

Títol original:	<i>A Bug's Life</i> (Fig. 6).
Any de producció:	1998.
País:	Estats Units d'Amèrica (EUA).
Director:	John Lasseter.
Codirector:	Andrew Stanton.
Productores:	Walt Disney Pictures i Pixar Animation Studios.
Productors:	Darla K. Anderson i Kevin Reher.
Cap de producció:	Susan Tatsuno Hamana.
Dissenyador de producció:	William Cone.
Argument:	John Lasseter, Andrew Stanton i Joe Ranft.
Guió:	Andrew Stanton, Donald McEnery i Bob Shaw.
Directors artístics:	Tia W. Kratter i Bob Pauley.
Supervisors d'animació:	Glenn McQueen i Rich Quade.



#### 4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

Supervisor d'ombrejat:	Rick Sayre.
Supervisor de <i>lay out</i> :	Ewan Johnson.
Supervisors tècnics:	William Reeves i Eben Ostby.
Muntatge:	Lee Unkrich.
Fotografia:	Sharon Calahan.
So:	Gary Rydstrom.
Música:	Randy Newman.
Cançó:	<i>The time of your life</i> , per Randy Newman.
Càsting:	Ruth Lambert.
Repartiment (veus):	Dave Foley ( <i>Flik</i> ). Kevin Spacey ( <i>Hopper</i> ). Julia Louis-Dreyfus ( <i>Atta</i> ). Hayden Pannettiere ( <i>Dot</i> ). Phyllis Diller ( <i>Queen - Reina</i> ). Richard Kind ( <i>Molt</i> ). David Hyde Pierce ( <i>Slim</i> ). Joe Ranft ( <i>Heimlich</i> ). Denis Leary ( <i>Francis</i> ). Jonathan Harris ( <i>Manny</i> ). Madeline Kahn ( <i>Gypsy Moth</i> ). Bonnie Hunt ( <i>Rosie</i> ). Michael McShane ( <i>Tuck / Roll</i> ). John Ratzenberger ( <i>P. T. Flea - P. T.</i> ). Brad Garrett ( <i>Dim</i> ). Roddy McDowall ( <i>Mr. Soil</i> ). Edie McClurg ( <i>Dra. Flora</i> ). Alex Rocco ( <i>Thorny</i> ). David Ossman ( <i>Cornelius</i> ).
Relació d'aspecte:	2,35 : 1 (2,35 : 1 / 16 X 9).
Durada:	91 minuts.

### 4.2.2. Argument

En una illa amb un gran arbre enmig d'un riu, es troba un gran formiguer. Com cada estiu, les formigues recullen menjar, curiosament, en un principi, per oferir-lo a uns malvats saltamartins, i també, després, per passar l'hivern. D'entre elles, la *Reina* ensenya el seu quefer a la seva filla gran, la princesa *Atta*, i la formiga *Flik* es dedica a

experimentar la recol·lecció amb diversos enginys. Ara bé, amb aquests, el *Flik* no té gaire sort i, en conseqüència, no està molt ben considerat, perquè sempre porta problemes, per la resta de formigues, tot i que n'hi ha una que n'és l'excepció: la germana petita de la princesa *Atta*, la *Dot*, que el mira amb bons ulls.

El dia que els saltamartins vénen a recollir l'ofrena, un acte desafortunat del *Flik* és el causant de fer caure tot el menjar al riu, i el *Hopper*, el cap dels primers, s'enfureix fins a exigir el doble del recollit abans que caigui l'última fulla de l'arbre i arribin les pluges.

En un judici que els caps de les formigues fan al *Flik* a continuació, aquest exposa la idea d'anar a buscar ajut d'altres insectes fora de l'illa per fer front als saltamartins, i això que els sembla descabellat en un inici acaba essent acordat en secret com una manera d'allunyar la maldestre formiga durant el nou període de recol·lecció.

En paral·lel, en una mena de circ per a insectes que regenta la puça *P. T.* i que té al seu càrrec una companyia de no gaire èxit en l'art de la interpretació, i que consta de l'escarabat *Dim*, l'aranya vídua negra *Rosie*, la marieta *Francis*, l'eruga *Heimlich*, l'insecte pal *Slim*, l'arna *Gypsy* i el seu marit, la mantis religiosa *Manny*, i les paneroles *Tuck* i *Roll*, les coses no van gaire bé, i el grup es veu amb l'obligació de dissoldre's, sobretot després de l'última actuació. En aquesta, a més, la marieta *Francis* ha fet front a dos borinots que se'n burlaven.

Tornant al *Flik*, aquest va a petar posteriorment, després del seu viatge, a la ciutat dels insectes, i més en concret, al bar restaurant on l'anomenada companyia està fent el seu darrer àpat de comiat. Mentre el fa, els dos borinots que havien tingut la trifulga amb la marieta *Francis* arriben acompanyats d'un tercer, alt i gros, amb la idea de passar comptes i buscar brega. Enmig de la situació, la companyia reacciona i interpreta el "*Robin Hood*" per treure-se'ls de sobre. Però, no té èxit, tot i que el *Flik*, que ho presencia, veu en ells els insectes guerrers que venia buscant, i aquests, veuen en ell una nova oportunitat, després d'entendre malament un comentari que ha fet, a més de l'excusa per escampar la boira de pressa.

Quan el *Flik* arriba al formiguer amb la companyia, les formigues es troben molt desanimades, però la seva presència genera il·lusió i acaben fent-los un acte de benvinguda, on, després d'una representació de les formigues més petites, els nouvinguts s'adonen que no han vingut a fer una actuació, sinó a fer front a uns diabòlics saltamartins. Davant d'això, decideixen anar-se'n, tot i la insistència del *Flik*, però un nou succés, el salvament que fan de la *Dot* de les urpes d'un ocell, provoca els aplaudiments de totes les formigues, aplaudiments que no sentien des de feia temps i que els convenç finalment per quedar-se, amb unes formigues que no sabien res del seu abandonament i que els estant confonent amb uns guerrers.

L'esdeveniment amb l'ocell, a més, serveix al *Flik* per enginyar un pla, que consisteix amb la construcció d'un fals ocell, per fer fora els saltamartins quan tornin. De fet, quan sembla que ho fan, de nit, són confosos amb la puça *P. T.*, que està buscant els seus antics treballadors, els integrants de la seva companyia. La seva presència destapa la verdadera condició d'aquests, i juntament amb el *Flik* es veuen obligats a abandonar el formiguer.

En breu, ara sí, arriben els saltamartins, i enfadats per no trobar el que esperaven comencen a perseguir les formigues. La *Dot* aconsegueix fugir, i se'n va a buscar al *Flik* i als altres, que aconsegueix convèncer perquè tornin. En tornar, munten una estratagema per poder fer volar el fals ocell i provocar la fugida dels saltamartins. Però no els surt bé. Tanmateix, un discurs del *Flik* davant dels saltamartins fa reaccionar la resta de formigues, que prenen consciència del seu nombre i força. Tot i que el *Hopper* es resisteix a fugir, i fins i tot acaba perseguint el *Flik*, aquest el condueix davant del niu del veritable ocell, que amb les seves urpes l'inxampa i l'ofereix a les seves cries.

Torna la primavera i la companyia està acabant una funció davant de les formigues. Tant tot el seu gruix com les segones aplaudeixen al *Flik*. La *Reina* dona la seva corona a la princesa *Atta*, i aquesta la seva a la *Dot*.

En els crèdits finals, unes preses falses mostren la interpretació de la història per part dels insectes.

### 4.2.3. Anàlisi narrativa

A continuació, en relació amb aquest film, posem de manifest els mecanismes fonamentals, estructurals i locals tangibles; les etapes de l'heroi i els arquetips manifestos; i alguns instruments còmics notoris.

#### 4.2.3.1. Els mecanismes fonamentals, estructurals i locals

##### Els mecanismes fonamentals

###### - Personatge

El protagonista del film és la formiga *Flik*, la causant que s'hagi perdut la collita que es preparava per als malvats saltamartins i la consegüent cercadora d'algú que pugui ajudar a les formigues davant de la nova amenaça i futura presència dels saltamartins.

Les formigues estan caracteritzades de forma semblant a les persones. És a dir, caminen tan sols sobre dues potes, parlen, etc., de manera que l'espectador s'hi identifica clarament. Per altra banda, i tot i que algun altre insecte que apareix al film també és així o gairebé, els saltamartins, els personatges dolents, volen, i tenen més braços, amb la qual cosa no es produeix aquesta identificació.

###### - Tipologia dels obstacles

Els obstacles del *Flik* són principalment externs: per una banda, allò que es troba pel camí cap a la ciutat dels insectes i en aquesta, i per l'altre, sobretot, el cap dels saltamartins, el *Hopper*, que és un clar antagonista. Igualment, hi hauria un obstacle de tipus intern que tindria que veure amb la forma de ser del *Flik* i la mala reputació que genera entre la resta de formigues.

- Objectiu

L'objectiu del *Flik* és cercar algú que pugui ajudar a les formigues. Hi ha també altres objectius en d'altres personatges: en la resta de formigues, per exemple, fer una nova collita, ja que no creuen gens ni mica en la possibilitat que el *Flik* pugui trobar algú que les ajudi. Més aviat al contrari.

- Tipologia del conflicte

El conflicte en *A Bug's Life* és dinàmic. El seu protagonista el viu activament, perquè sí que pot fer alguna cosa per mirar de fer front a la difícil situació que travessa el formiguer.

- Emoció

La narració combina certs moments de suspens: per exemple, sabem que els saltamartins estan assetjant les formigues i que l'ocell que han fabricat ha de deslligar-se i ha de fer acte de presència per espantar-los, però un dels seus mecanismes s'ha obstruït. Igualment, es posa de manifest el concepte de la urgència: els saltamartins han marcat una nova data i per aleshores ha d'haver-hi una nova collita, o algú que els faci fora.

Els mecanismes estructurals

- Actes

*A Bug's Life* té els tres actes clàssics i, podríem dir-ne, un annex. El film té una durada de 91 minuts.

El primer acte ens presenta la vida quotidiana de les formigues, els seus personatges rellevants, la seva recol·lecció, i arriba fins que el *Flik* fa caure el menjar accidentalment, l'incident desencadenant. Aquest acte té una durada de 9,5 minuts i inclou uns crèdits inicials molt breus.

El segon acte es dona des que el *Flik* va a buscar ajut fins que mor el *Hopper*, l'autèntic moment climàtic. Aquest acte té una durada de 71,5 minuts.

El tercer acte es dona quan totes les formigues i els insectes del circ reconeixen el valor del *Flik*, quan la *Reina* passa la seva corona a la princesa *Atta* i quan els insectes del circ emprenen la seva marxa. Aquest acte té una durada de 4 minuts.

L'anomenat annex es donaria en els crèdits finals, quan unes preses falses mostren la interpretació de la història per part dels insectes. Aquests, doncs, han estat simples actors, i la història queda lluny d'haver succeït de debò. L'annex té una durada de 6 minuts, gairebé 2,5 minuts dels quals són amb preses falses.

#### - Unitats

La història transcorre al llarg d'uns mesos. El temps es mesura per les fulles caigudes: a la primavera o l'estiu hi ha totes les fulles a l'arbre, i quan aquestes cauen, a més, arriba l'època de les pluges. Després, torna a ser primavera o estiu.

En relació amb els llocs, destaca l'illeta amb un gran arbre enmig del riu on es troba el formiguer. Més enllà, altres zones de la contrada, la ciutat dels insectes, amb el bar restaurant o el circ, i també, la cantina mexicana i els seus afores dels saltamartins.

#### - Tipologia de l'explotació

Hi ha una simetria remarcable que té a veure amb la pedreta que dona el *Flik* a la *Dot*, argumentant-li metafòricament que es tracta d'una llavor, i el posterior gest idèntic d'aquesta cap al *Flik* quan aquest està a punt de deixar-ho córrer tot. Al final, així mateix, els insectes del circ copien el gest en mostra de gratitud, però sense saber el seu vertader significat retòric. Hi ha una tríada, a la cantina mexicana, quan el *Hopper* tira un gra als saltamartins, després els en tira un altre, i finalment els hi tira tots. La seqüència coral final, amb totes les formigues, els insectes del circ i fins i tot, amb aquests, el saltamartí germà del *Hopper*, té molt d'*scrimmage*. A més, destaca algun *topper*, com el moment en què les paneroles *Tuck* i *Roll* bufetegen la cara del *Flik* després d'adonar-se que són allí per lluitar i no per actuar. I també, un *milking*, amb la

manera com les formigues construeixen l'ocell. És a dir, amb tot allò que té a l'abast un formiga: branques, fulles, fruits...

- Ironia dramàtica

Una de les ironies dramàtiques que més destaquen en la història tenen a veure amb el fet que el *Flik*, i la resta de formigues més tard, pensa que els insectes del circ són guerrers, cosa que nosaltres, els espectadors, sabem que no és així. Una altra, que les formigues deixen marxar el *Flik* a buscar ajut no perquè es creguin que és un cercatalents, sinó perquè no volen que els molesti. I també, que acabem sabent que els saltamartins no volen la collita de les formigues per necessitat sinó per imposar la seva força.

#### Els mecanismes locals

A *Bug's Life* també mostra, amb la qual cosa fa funcionar la història pels personatges. És a dir, disposa d'allò que aquests fan, la seva activitat; allò que diuen, els seus diàlegs; i, allò que els envolta, que té la gran força visual i plàstica de la posada en escena de l'animació per ordinador, i també, dels sons, les cançons i la música. Pel que fa a la posada en escena, per exemple, el fet de mostrar l'interior d'un formiguer és essencial. Igualment, cal ressaltar que es tracta del primer llargmetratge d'animació per ordinador que s'exhibeix en un format panoràmic, o *Scope*.

#### **4.2.3.2. Les etapes del viatge i els arquetips**

##### Les etapes del viatge

- Primera etapa, *món ordinari*: Les formigues i el formiguer en una illeta amb un gran arbre enmig d'un riu.

- Segona etapa, *crit de l'aventura*: El *Flik* fa caure la collita per als saltamartins accidentalment, aquests donen un nou termini a les formigues, i el primer s'ofereix per anar a buscar a algú que els pugui ajudar.

- Tercera etapa, *refús de l'aventura*: ∅
  
- Quarta etapa, *trobada amb el mentor*: ∅
  
- Cinquena etapa, *travessa del primer llindar*: El *Flik* empren el seu viatge.
  
- Sisena etapa, *proves, aliats, enemics*: El *Flik* es troba a la ciutat dels insectes, al bar restaurant, al circ.
  
- Setena etapa, *aproximació a la caverna més profunda*: Les formigues s'adonen que els insectes del circ no són guerrers, després que hagi arribat la puça *P. T.* que els regenta a l'illa, en conseqüència hi fan fora el *Flik*, i hi arriben novament els saltamartins.
  
- Vuitena etapa, *odissea*: El *Flik* i els insectes del circ intenten recuperar la *Reina*, que està segrestada en mans del *Hopper*, mitjançant una representació de màgia i la posada en funcionament del fals ocell, però el pla és fallit.
  
- Novena etapa, *recompensa*: Després que les formigues hagin decidit lluitar contra els saltamartins, el *Hopper*, conduït pel *Flik*, és agafat per un ocell, aquest cop de debò, que l'apressa i l'ofereix a les seves cries.
  
- Desena etapa, *camí de retorn*: ∅
  
- Onzena etapa, *resurrecció*: ∅
  
- Dotzena etapa, *retorn amb l'elixir*: El *Flik* és ben considerat per la resta de formigues, que ara viuen sense l'amenaça dels saltamartins.

#### Els arquetips

- Heroi: El *Flik*.



- Mentor: ∅
- Guardià del llindar: ∅
- Herald: ∅
- Figura canviant: La princesa *Atta*.
- Ombra: El *Hopper*.
- Engalipadors: Els insectes del circ.

#### 4.2.3.3. Els instruments còmics

- Promesa del títol: *A Bug's Life*, o una vida d'insecte, genera una expectativa interessant: veurem una història protagonitzada per insectes. Al seu temps, és una paròdia de la fable atribuïda a Isop<sup>186</sup>, *La cigala i la formiga*<sup>187</sup>.
- Resposta enormement inadequada: Res surt bé en el número del circ en què la puça *P. T.* acaba socarrimada.
- Llei dels oposats còmics: Les paneroles *Tuck* i *Roll* responen en algun moment a aquesta llei.
- Dir la veritat amb efecte còmic: Al final, el *Heimlich* diu que les seves ales són precioses, quan, de fet, són molt petites en comparació amb el seu cos.
- Dir una mentida amb efecte còmic: La princesa *Atta* i el consell de les formigues diuen al *Flik* que pot dur a terme la seva missió, però la intenció és que s'allunyi de la colònia.

---

<sup>186</sup> Escriptor grec que va viure al segle VII a. C.

<sup>187</sup> "Cigala" és "Grasshopper" en anglès, i *Hopper* és el nom de l'antagonista, l'ombra.

O el Flik diu a les formigues petites que es troba molt bé després d'enclastar-se de ple contra una pedra.

- Recuperació: En una de les preses falses dels crèdits finals del film, el *Flik*, en el moment d'iniciar el seu primer viatge, es posa damunt d'una fulla i exclama al vent "Cap a l'infinit i més enllà!", la famosa frase del *Buzz* a *Toy Story*.

- Detall: El *Woody*, de *Toy Story*, apareix als crèdits finals.

- Exageració: Quan totes les formigues fan una filera, una d'elles es comença a posar molt nerviosa perquè una fulla ha caigut al camí i en conseqüència l'ha de vorejar.

- Ironia: El *Flik* diu que està desesperat i l'*Slim* li respon que no se li nota...

### 4.3. *Toy Story 2* (1999) de John Lasseter, Ash Brannon i Lee Unkrich



**Figura 7.** Títol del film en els crèdits inicials de *Toy Story 2*.

#### 4.3.1. Dades tècniques i artístiques

Les principals dades tècnico-artístiques del film són:

Títol original:	<i>Toy Story 2</i> (Fig. 7).
Any de producció:	1999.
País:	Estats Units d'Amèrica (EUA).
Director:	John Lasseter.
Codirectors:	Ash Brannon i Lee Unkrich.
Productores:	Walt Disney Pictures i Pixar Animation Studios.
Productora executiva:	Sarah McArthur.
Productores:	Helene Plotkin i Karen Robert Jackson.
Cap de producció:	Graham Walters.
Argument:	John Lasseter, Pete Docter, Ash Brannon i Andrew Stanton.
Supervisors d'argument:	Dan Jeup i Joe Ranft.
Guió:	Andrew Stanton, Rita Hsiao, Doug Chamberlin i Chris Webb.

#### 4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

Dissenyadors de producció:	William Cone i Jim Pearson.
Supervisors de <i>lay out</i> :	Rikki Cleland-Hura i Ewan Johnson.
Supervisor de <i>set dressing</i> :	David Eisenmann.
Supervisor de modelat:	Eben Ostby.
Supervisor d'animació:	Glenn McQueen.
Supervisor d'ombrejat:	Brad West.
Supervisor d'il·luminació:	Jean-Claude Kalache.
Supervisor de render:	Don Schreiter.
Supervisor tècnic:	Galyn Susman.
Muntatge:	Eddie Bleiman, David Ian Salter i Lee Unkrich.
Fotografia:	Sharon Calahan.
So:	Gary Rydstrom.
Música i cançons:	Randy Newman.
Cançons:	<i>Woody's Roundup</i> , per Riders in the Sky. <i>When She Loved Me</i> , per Sarah McLachlan. <i>You've Got a Friend in Me</i> , per Robert Goulet (versió de <i>Wheezy</i> ) / Tom Scott.
Càsting:	Ruth Lambert, C. S. A. i Mary Hidalgo.
Repartiment (veus):	Tom Hanks ( <i>Woody</i> ). Tim Allen ( <i>Buzz Lightyear</i> ). Joan Cusack ( <i>Jessie</i> ). Kelsey Grammer ( <i>Stinky Pete the Prospector - Capatàs</i> ). Don Rickles ( <i>Mr. Potato Head - Sr. Patata</i> ). Jim Varney ( <i>Slinky</i> ). Wallace Shawn ( <i>Rex</i> ). John Ratzenberger ( <i>Hamm - Jam</i> ). Annie Potts ( <i>Bo Peep - Bopy</i> ). Wayne Knight ( <i>Al McWhiggin</i> ). John Morris ( <i>Andy</i> ). Laurie Metcalf ( <i>Mrs. Davis - Sra. Davis</i> ). Estelle Harris ( <i>Mrs. Potato Head - Sra. Patata</i> ). R. Lee Ermey ( <i>Sergeant - Sergent</i> ). Jodi Benson ( <i>Barbie</i> ). Jonathan Harris ( <i>The Cleaner - Restaurador</i> ). Joe Ranft ( <i>Wheezy</i> ). Andrew Stanton ( <i>Emperor Zurg - Emperador Zurg</i> ). Jeff Pidgeon ( <i>Aliens</i> ).
Relació d'aspecte:	1,85 : 1 (1,77 : 1 / 16 X 9).

Durada: 88 minuts.

### 4.3.2. Argument

El *Buzz Lightyear*, mostrat en qualitat de superheroï, arriba a la superfície d'un planeta desconegut. Segons escriu al seu diari estel·lar, es tracta de la possible fortalesa del *Zurg*, el seu gran rival. De cop i volta, es veu envoltat per un munt de robots que l'apunten, però aconsegueix deslliurar-se'n, malgrat que acaba anant a petar a la fortalesa en qüestió, on el malvat *Zurg* li depara algunes trampes fins a aniquilar-lo.

Tot plegat, s'ha tractat d'un videojoc, amb el qual jugava el dinosaure *Rex*, davant de la mirada del mateix *Buzz Lightyear*, en l'escriptori de l'habitació de l'*Andy*. Més enllà, a la calaixera, el *Woody* està buscant el seu barret amb preocupació, perquè ha d'acompanyar aquest últim als campaments i no ho vol fer sense haver-lo trobat. Finalment, el gosset de l'*Andy*, el *Baster*, és qui el tenia i amb qui acaba fent un joc habitual. El *Baster* segueix les ordres del vaquer, però sembla ser que no les de l'*Andy*, que ha fet acte de presència.

Quan el nen és cridat per la seva mare per anar-se'n, sense voler-ho, trenca un braç al *Woody*, i la *Sra. Davis* l'acaba dipositant en un prestatge alt de la paret de l'habitació. Allí, després d'un temps i gràcies a un malson, es troba el pingüí de plàstic *Whezzy*, que té el xiulador espatllat i que tots es pensaven que l'havien dut a arreglar.

Quan la mare de l'*Andy* recull joguines per vendre en un mercat casolà de segona mà no dubta a triar el pingüí, i el *Woody*, amb l'ajut del *Baster*, no triga a voler rescatar-lo, tot i que la resta de joguines pensen que es presenta voluntàriament a la compravenda, perquè no ha superat que el deixessin de banda. El *Woody* se surt amb la seva i aconsegueix fer tornar el *Whezzy* a casa, però ell accidentalment es queda pel camí, i és presa d'un col·leccionista de joguines, de l'*Al McWhiggin*, que rondava per allí.

A l'habitació estant, les joguines intenten de reconstruir el que ha passat, i finalment descobreixen que qui s'ha endut el *Woody* és l'home que regenta la botiga de joguines de l'*Al*, que s'anuncia sovint a la televisió, i on creuen que possiblement serà.

L'Al té el vaquer en una vitrina del menjador del seu pis, de la qual intenta escapar-se, però no pot. Tanmateix, es troba amb unes altres joguines que pertanyen al seu món: el cavall *Bullseye*, la vaquera *Jessie* i el *Capatàs*, que estan molt contents de la seva presència i li expliquen la seva veritable importància en el passat, tot mostrant-li una quantitat immensa de relíquies que l'Al ha col·leccionat. Aquest té el seu pis en un edifici situat a l'altra banda del carrer on té la botiga. En paral·lel, cinc joguines de l'Andy, el *Buzz Lightyear*, el *Sr. Patata*, l'*Slinky*, el *Jam* i el *Rex*, parteixen a la recerca del *Woody*.

Després que el vaquer es diverteix amb els seus nous companys, aquests li diuen que ara ja podran descansar en un museu japonès, perquè ell és part indispensable per al tancament del contracte definitiu, cosa que no li fa cap gràcia. Mentre discuteixen, arriba l'Al, que sense voler acaba de trencar-li el braç, i per això, a continuació, truca al *Restaurador*. Les joguines de l'Andy continuen amb la seva marxa.

Amb l'Al dormint, el *Woody* intenta recuperar el seu braç i fugir, però el televisor s'encén, no pas accidentalment segons confessa que creu després, i l'Al es desperta.

Al matí, les joguines de l'Andy arriben finalment a la botiga de l'Al i, a banda, el *Restaurador* també ho fa al pis d'aquest per disposar-se a fer la seva feina. A la botiga estant, el *Buzz Lightyear* es meravella davant d'unes prestatgeries plenes d'altres *Buzz Lightyear*, i el *Jam*, l'*Slinky*, el *Sr. Patata* i el *Rex* es pugen a una furgoneta descapotable de joguina, que condueix posteriorment la guia turística *Barbie*, per recórrer tots els passadissos. El *Buzz Lightyear* és sorprès per un altre *Buzz Lightyear* que es troba en una vitrina de mostra, tot promocionant un nou cinturó. Aquest darrer l'aconsegueix reduir i el fica en una capsula, tot apel·lant un codi dels guardians espacials i criticant la seva deserció. La resta de companys, quan arriben davant seu, el confonen amb el veritable *Buzz Lightyear*.

El *Woody* ja està arreglat, i l'Al fa fotos al grup per enviar-les al museu japonès. Quan aquest se'n va, el vaquer segueix entestat encara amb el seu amo, l'Andy, i la *Jessie* li explica l'experiència que va viure amb la seva antiga propietària, l'*Emily*, que la va abandonar quan es va fer gran. La història fa reflexionar el *Woody* i decideix quedar-se.

Quan l'*Al* entra al despatx de la seva botiga per enviar les fotos per fax, el Sr. *Patata*, l'*Slinky*, el *Jam* i el *Rex* es troben allí buscant el *Woody*. També hi és el nou *Buzz Lightyear*, que busca el malvat *Zurg* després d'haver malentès unes explicacions del *Rex*. Tots ells s'acaben amagant en el maletí de l'*Al*, que torna cap al seu pis. Paral·lelament, el vertader *Buzz Lightyear* aconsegueix desfer-se del seu embalatge i seguir-los. Igualment, el *Zurg*, que ha sortit d'una caixa, veu com aquest se'n va i el persegueix.

L'*Al* munta els motllos per als seus exemplars a l'interior d'una maleta. Les joguines, que s'havien quedat al cotxe, pugen al pis de l'*Al* pel forat de l'ascensor. En trobar finalment el *Woody*, es lamenten que aquest hagi pres la decisió que ha pres i se'n tornen. Entremig, el *Buzz Lightyear* també ha fet acte de presència i ha solucionat el malentès davant del seu homòleg.

Però el *Woody* veu un antic anunci seu pel televisor i s'ho repensa. Quan decideix anar a agafar els seus, el *Capatàs* li tanca la sortida, i el vaquer descobreix el vertader tarannà d'aquest personatge, tot caient a més en el fet que va ser ell qui va encendre el televisor el primer dia que va voler fugir. Aleshores, l'*Al* entra en escena i recull l'equipatge, i les joguines que saben que el *Woody* volia tornar amb ells, van al seuencontre pel forat de l'ascensor, on el *Zurg* es debatrà amb el nou *Buzz Lightyear* fins a esdevenir grans amics en adonar-se que són pare i fill.

Al carrer estant, les joguines es pugen a una furgoneta per tal de seguir el cotxe de l'*Al* fins a l'aeroport. Aquí, entraran en unes cintes transportadores per donar amb la maleta que duu el *Woody* en el seu interior. Tot i l'oposició del *Capatàs*, que tornarà a trencar el braç del *Woody* i que acabarà en mans d'una nena, el desenllaç acaba bé, però la *Jessie* serà conduïda a l'interior d'un avió, per ser salvada posteriorment pel *Woody* i el *Buzz Lightyear* a lloms del cavall *Bullseye*.

A casa de l'*Andy*, aquest, content de retrobar-se amb les joguines, arregla el braç del *Woody*. Tot torna a la normalitat. I el *Wheezy*, a qui han trobat un nou xiulador, canta una cançó amb tots.

En els crèdits finals, unes preses falses mostren la interpretació de la història per part de les joguines. *Flik* i *Heimlich*, d'*A Bug's Life*, també en protagonitzen una.

### 4.3.3. Anàlisi narrativa

A continuació, en relació amb aquest film, posem de manifest els mecanismes fonamentals, estructurals i locals tangibles; les etapes de l'heroi i els arquetips manifestos; i alguns instruments còmics notoris.

#### 4.3.3.1. Els mecanismes fonamentals, estructurals i locals

##### Els mecanismes fonamentals

###### - Personatge

El protagonista del film és, un altre cop, el *Woody*.

Una vegada més, la caracterització és extraordinària i segueix el mateix procediment que a la primera part, a *Toy Story*<sup>188</sup>. A més, l'aparició de nous personatges, com les joguines *Barbie*, enriqueixen encara més la situació.

###### - Tipologia dels obstacles

La dificultat de tornar a l'habitació de l'*Andy* quan el *Woody* ha estat capturat per part de l'*Al* i el desconeixement dels nous entorns serien obstacles externs. També, l'*Al* i el *Capatàs*, ho són. Quan el *Woody* descobreix que ha estat i és famós i la *Jessie* el convenç, som davant d'un obstacle extern d'origen intern.

---

<sup>188</sup> Veieu l'apartat 4.1.3.1. *Els mecanismes fonamentals, estructurals i locals*.



Hi ha alguns *Deus ex machina*, d'entre els que destaca aquell en què el Sr. Patata llança el seu propi barret perquè no es tanquin les portes de l'edifici pel qual ha de sortir amb els seus companys i, efectivament, aquestes es bloquegen<sup>189</sup>.

- Objectiu

L'objectiu del Woody és tornar a ser la joguina preferida de l'Andy, i més tard, tornar a la seva habitació amb la resta dels seus companys, tot i que canviï d'opinió en un moment del film. Hi ha també altres objectius en d'altres personatges: per exemple, la recerca del Woody per part dels seus vells companys, principalment el Buzz Lightyear, el Sr. Patata, l'Slinky, el Jam i el Rex.

- Tipologia del conflicte

El conflicte en *Toy Story 2* és dinàmic. El seu protagonista el viu activament, perquè sí que pot fer alguna cosa perquè l'Andy el torni a tenir present. Igualment, hi ha una perspectiva de conflicte en el fet que el protagonista opta per anar amb els seus nous companys al Japó.

- Emoció

Hi ha suspens, sobretot pel fet que els humans puguin descobrir les accions de les joguines i aquestes mateixes i, en una seqüència en concret, el moment en què les joguines creuen el carrer i passen tot tipus de situacions. I hi ha urgència abans que l'avió s'enlairi en la pista de l'aeroport...

---

<sup>189</sup> De fet, l'amplada del barret és més petita que el gruix de les joguines que sí que han passat per l'espai que deixava.

### Els mecanismes estructurals

- Actes

*Toy Story 2* té un preacte, els tres actes clàssics, i, podríem dir-ne, també, un annex. El film té una durada de 88 minuts.

El preacte es dona just a continuació dels breus crèdits inicials quan veiem una història protagonitzada pel *Buzz* que acaba essent un videojoc de l'*Andy* amb el qual juga el *Rex* davant de la mirada del mateix *Buzz*. Té una durada de 4,5 minuts i inclou els crèdits inicials molt breus.

El primer acte es dona des que tornem a retrobar-nos amb totes les joguines de l'*Andy*, i amb el gosset *Baster*, fins que el *Woody* és capturat per part de l'*Al*, l'incident desencadenant, després que aquest hagi anat a parar a un mercat casolà de segona mà per intentar recuperar el *Wheezzy* i que l'*Andy* l'hagi deixat a l'habitació perquè s'ha trencat un braç i ja és vell. Aquest acte té una durada de 12 minuts.

El segon acte es dona a llarg de tota l'estada del *Woody* amb l'*Al* i amb els seus nous coneguts i fins el moment en què aconsegueix abaixar-se de l'avió que el portava al Japó, el clímax. Aquest acte té una durada de 61,5 minuts.

El tercer acte es dona quan el *Woody*, els seus vells companys que l'han anat a buscar, la *Jessie* i el cavall *Bullseye* tornen a ser a l'habitació de l'*Andy*. Aquest acte té una durada de 4 minuts.

L'anomenat annex novament es donaria en els crèdits finals, quan unes preses falses mostren la interpretació de la història per part de tots. La història, doncs, queda lluny d'haver succeït de debò. L'annex té una durada de 6 minuts, una mica més de 5 minuts dels quals són amb preses falses.

- Unitats

La història transcorre al llarg de pocs dies, mentre l'*Andy* es troba de campaments. Tanmateix, hi ha un *flashback* que s'utilitza perquè la *Jessie* explica el seu passat.

La casa de l'*Andy*, els carrers de la ciutat, el gran magatzem de joguines, el despatx de l'*Al* i l'aeroport són les principals localitzacions del film.

Igualment a *Toy Story*, pel que fa a l'acció, les joguines tenen vida i parlen quan els humans no hi són.

- Tipologia de l'explotació

Una vegada més, l'explotació en la narració es dona de moltes maneres i atenent molts conceptes. Un exemple és la simetria que es produeix del lloc on la *Jessie* jugava quan era estimada i on després és abandonada. Així mateix, la seqüència final, amb totes les joguines ballen al ritme de la cançó que interpreta el *Wheezy*, és un *scrimmage*. A més, no solament hi ha fets relacionables en el mateix film, sinó que alguns transcendeixen a *Toy Story*, com l'aparició del gosset *Baster* o dels aliens, o al curtmetratge *Geri's Game*<sup>190</sup>, amb la presència del *Restaurador*, el mateix personatge. I també, a altres films quant a la idea de certs homenatges cinematogràfics.

- Ironia dramàtica

La ironia dramàtica més rellevant de *Toy Story 2* és la que se sustenta en la mateixa història: sabem que les joguines tenen vida, cosa que els humans que estan amb ells ignoren. Igualment, durant una part de la història, les joguines no saben que el *Buzz Lightyear* que els acompanya no és el veritable *Buzz*, cosa que nosaltres, els espectadors, sabem des del començament.

---

<sup>190</sup> Veieu l'apèndix A.3. *Pixar Animation Studios: curtmetratges coetanis (1995-2006) - Geri's Game (1997)*.

### Els mecanismes locals

El film mostra, amb la qual cosa fa funcionar la història pels personatges. Disposa d'allò que aquests fan, la seva activitat; allò que diuen, els seus diàlegs; i, allò que els envolta, que té la gran força visual i plàstica de la posada en escena de l'animació per ordinador, i també, dels sons, les cançons i la música. Pel que fa a la posada en escena, una vegada més, el fet de fer viure unes joguines és absolutament clau. La seqüència de les maletes corrent per les cintes transportadores de l'aeroport és molt destacable.

#### **4.3.3.2. Les etapes del viatge i els arquetips**

##### Les etapes del viatge

- Primera etapa, *món ordinari*: L'habitació de l'Andy.
  
- Segona etapa, *crit de l'aventura*: El Wheezy va a parar al mercat casolà de segona mà que ha muntat la mare de l'Andy davant de casa i el Woody va a rescatar-lo.
  
- Tercera etapa, *refús de l'aventura*: ∅
  
- Quarta etapa, *trobada amb el mentor*: ∅
  
- Cinquena etapa, *travessa del primer llinar*: El Woody és capturat per l'Al.
  
- Sisena etapa, *proves, aliats, enemics*: El Woody coneix el cavall Bullseye, la Jessie i el Capatàs.
  
- Setena etapa, *aproximació a la caverna més profunda*: El Woody es deixa dur per l'Al cap a l'aeroport tot i que els seus vells amics hagin anat a buscar-lo.
  
- Vuitena etapa, *odissea*: El Capatàs vol impedir que el Woody torni amb els seus vells amics.

#### 4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

- Novena etapa, *recompensa*: El *Woody* i la *Jessie* aconsegueixen sortir de l'avió a temps, gràcies al *Buzz* i al cavall *Bullseye*.

- Desena etapa, *camí de retorn*: ∅

- Onzena etapa, *resurrecció*: ∅

- Dotzena etapa, *retorn amb l'elixir*: El *Woody*, el *Buzz Lightyear*, el *Sr. Patata*, l'*Slinky*, el *Jam* i el *Rex*, amb la *Jessie* i el cavall *Bullseye*, tornen a ser a l'habitació de l'*Andy* i aquest arriba de campaments.

#### Els arquetips

- Heroi: El *Woody*.

- Mentor: ∅

- Guardià del llindar: ∅

- Herald: L'*Al*.

- Figura canviant: La *Jessie*.

- Ombra: El *Capatàs*.

- Engalipadors: El *Buzz Lightyear*, el *Sr. Patata*, l'*Slinky*, el *Jam* i el *Rex*.

#### **4.3.3.3. Els instruments còmics**

- Promesa del títol: *Toy Story 2*, o una història de joguines - segona part, genera una nova expectativa: unes joguines viuran una (altra) història.

- Col·lisió de contextos: El *Buzz* ha de fer front a un altre *Buzz Lightyear* amb qui, a més, és confós.
- Tensió i alliberament: A l'*Al* li puja un eructe des de l'estómac i li acaba sortint per la boca en presència del *Woody*.
- Dir la veritat amb efecte còmic: L'*Al* diu que pot prescindir de dutxar-se.
- Dir una mentida amb efecte còmic: L'*Al* es queixa que tot el dia està conduint per anar a la feina, però aquesta es troba tot just en travessar el carrer.
- Acuditoide: “No em convertireu amb puré de patata”<sup>191</sup> diu el *Sr. Patata* abans de creuar el carrer per dirigir-se al gran magatzem de joguines.
- Broma repetida: A *Toy Story 2* és al *Woody* a qui se li trenca un braç, mentre que a *Toy Story* era al *Buzz*.
- Recuperació: En una de les preses falses dels crèdits finals del film, surten el *Flik* i el *Heimlich* d'*A Bug's Life*.
- Microconflicte i macroconflicte: La relació de l'*Emperador Zurg* amb el *Buzz Lightyear* amb què es confós el *Buzz* és un microconflicte que homenatja la relació del *Darth Vader* i el *Luke Skywalker* a la primera trilogia d'*Star Wars*<sup>192</sup>.
- Detall: Tota l'escena del *Restaurador* arreglant el *Woody* té molt d'efecte còmic.
- Preocupació del cos: En les preses falses, el *Buzz* dins d'una capsua espacial fa un eructe i ell mateix se'n queixa.

---

<sup>191</sup> “You’re not turning me into a mashed potato”, en la versió original.

<sup>192</sup> *Star Wars. Episode IV: A New Hope* (1977) de George Lucas, *Star Wars. Episode V: The Empire Strikes Back* (1980) d'Irvin Kershner i *Star Wars. Episode VI: Return of the Jedi* (1983) de Richard Marquand.

- Inversió: El *Buzz* diu al nou *Buzz Lightyear* que no és una guardià espacial, que és una joguina, frase que a *Toy Story* li havia dit el *Woody* a ell.

## 4.4. *Monsters, Inc.* (2001) de Pete Docter, Lee Unkrich i David Silverman



**Figura 8.** Títol del film en els crèdits inicials de *Monsters, Inc.*

### 4.4.1. Dades tècniques i artístiques

Les principals dades tècnico-artístiques del film són:

Títol original:	<i>Monsters, Inc.</i> (Fig. 8).
Any de producció:	2001.
País:	Estats Units d'Amèrica (EUA).
Director:	Pete Docter.
Codirectors:	Lee Unkrich i David Silverman.
Productores:	Walt Disney Pictures i Pixar Animation Studios.
Productora:	Darla K. Anderson.
Productors executius:	John Lasseter i Andrew Stanton.
Productor associat:	Kori Rae.

#### 4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

Argument:	Pete Docter, Jill Culton, Jeff Pidgeon i Ralph Eggleston.
Supervisor d'argument:	Bob Peterson.
Guió:	Andrew Stanton i Daniel Gerson.
Dissenyadors de producció:	Harley Jessup i Bob Pauley.
Directors d'art:	Tia W. Kratter i Dominique Louis.
Supervisors de <i>lay out</i> :	Ewan Johnson.
Supervisor de <i>set dressing</i> :	Sophie Vincelette.
Supervisor de modelat:	Eben Ostby.
Supervisor d'animació:	Glenn McQueen i Rich Quade.
Supervisor d'ombrejat:	Rick Sayre.
Supervisor d'il·luminació:	Jean-Claude J. Kalache.
Supervisor de simulació i efectes:	Galyn Susman i Michael Fong.
Supervisor tècnic:	Thomas Porter.
Muntatge:	Jim Stewart.
So:	Gary Rydstrom.
Música i cançons:	Randy Newman.
Cançons:	<i>If I Didn't Have You</i> , per Billy Crystal i John Goodman.
Càsting:	Ruth Lambert, C. S. A., Mary Hidalgo i Matthew John Beck, Associate.
Repartiment (veus):	John Goodman ( <i>Sullivan, Sully</i> ). Billy Crystal ( <i>Mike</i> ). Mary Gibbs ( <i>Boo</i> ). Steve Buscemi ( <i>Randall</i> ). James Coburn ( <i>Mr. Waternoose - Sr. Waternoose</i> ). Jennifer Tilly ( <i>Celia</i> ). Bob Peterson ( <i>Roz</i> ). John Ratzenberger ( <i>Yeti</i> ). Frank Oz ( <i>Fungus</i> ). Daniel Gerson ( <i>Needleman &amp; Smitty</i> ). Steve Susskind ( <i>Floor Manager</i> ). Bonnie Hunt ( <i>Flint</i> ). Jeff Pidgeon ( <i>Bile</i> ). Sam Black ( <i>George</i> ).
Crèdits:	Geefwee Boedoe.



Relació d'aspecte: 1,85 : 1 (1,85 : 1 / 16 X 9).

Durada: 88 minuts.

#### 4.4.2. Argument

En una habitació a les fosques, un nen està a punt d'adormir-se quan un monstre fa acte de presència, tot sortint de la porta del vestidor. El nen crida i el monstre s'espanta i ocasiona una gran destrossa. De cop, s'encenen els llums, el nen, que es tractava d'un autòmat, torna al seu lloc, una de les parets es recull, i apareix un tribunal que jutja l'acció del monstre, el *Bile*, en un plató de proves.

El *Sr. Watermoose* explica als aprenents que en el món dels monstres el pitjor que pot passar és que un nen hi entri, i que el *Bile*, més enllà de la destrossa que ha ocasionat, s'havia deixat la porta del vestidor oberta. També, els acaba recordant que els crits dels nens proporcionen l'energia necessària que recull la seva empresa, *Monstres, SA*, per al seu món.

El *Sully*, el millor monstre de l'empresa, entrena a casa seva acompanyat pel seu amic i ajudant *Mike*. Posteriorment, quan tots dos arriben a la feina, es troben amb el *Randall*, un competidor que vol prendre el primer lloc al *Sully*. Després, però, d'una dura jornada de treball aquest no ho aconsegueix, tot i haver entrat també en moltes portes, que la fàbrica emmagatzema i que connecten amb el món dels humans. A més, a causa d'un incident amb un altre monstre, ha hagut d'intervenir-hi la *CDA (Child Detection Agency)*, una espècie de policia científica, que ha alentit el ritme en una empresa que no acaba de treure bons resultats.

Per tal que el *Mike* no faci tard a una cita que té amb la recepcionista *Celia*, i atenent la petició de la *Roz*, que l'ha alertat que ha de lliurar la documentació, el *Sully* torna a la planta de treball on, curiosament, hi ha encara una porta que no ha estat emmagatzemada. Després d'entrar-hi per veure què passa, una nena, a qui posteriorment el *Sully* anomenarà *Boo*, s'esquitlla a la planta, se li enganxa i el posa en un compromís.

De fet, no la pot tornar al seu món, perquè el *Randall*, que treballava d'amagat, ja ha fet tornar la porta.

El *Sully* porta la *Boo* al restaurant on el *Mike* sopa amb la *Celia* per explicar-li-ho tot, i allí la nena s'escapa i munta un gran enrenou. La *CDA* hi apareix ben aviat, però tots dos aconseguixen endur-se-la a casa. La ciutat està commocionada.

A casa estant, el *Mike* pensa en diversos plans per desfer-se de la nena, mentre el *Sully* la distreu. Primer, el seu plor, però després, i sobretot, el seu riure, provoquen baixades i pujades de llum fins que es queden a les fosques. La nena s'adorm.

Al matí següent, els dos amics tornen a l'empresa amb la *Boo* disfressada de monstre i amb la idea de tornar-la a casa seva a través de la porta. La *CDA* està per tot arreu. Quan finalment arriben a la planta de treball, no tenen la porta de la nena i aquesta no vol entrar en una altra. El *Mike* simula un assaig d'un musical per dissimular davant de la resta el seu empipament amb el *Sully*.

Perseguint novament la nena, els dos amics topen amb el *Randall*, i aquest descobreix la seva relació amb la nena, però el *Mike* li retreu la seva trampa, i aleshores queden per tornar-la al seu món a l'hora en què tots dinen.

Tot plegat, es tracta d'un nou pla del *Randall* per raptar la *Boo* i aconseguir que cridi, ajudat pel seu seuaç, el *Fungus*, davant d'una màquina de laboratori que té en un amagatall de la fàbrica. Però no li surt bé, perquè acaba capturant el *Mike*, sense saber-ho, malgrat que acaba fugint.

Fugint ara amb la nena, van a petar davant del *Sr. Waternoose* a qui expliquen la veritat, però aquest, que està confabulat amb el *Randall*, els fa passar a l'altra banda d'una porta, enviant-los a l'Himàlaia, on viuen una curiosa aventura amb el *Yeti*. Abans, a més, la nena ha vist com el *Sully* havia de simular un esglai davant de l'autòmat i s'ha espantat.

De tornada, gràcies a la idea de passar a través de la porta d'un nen d'una de les cases d'un poblat nepalès, recuperen la *Boo*, i corren a buscar la seva porta. Perseguits pel

*Randall*, acaben a l'interior del magatzem de portes. Allí, aconsegueixen desfer-se d'aquest, per sempre, però, en tornar a la planta amb la porta de la nena, els espera el Sr. *Waternoose* amb la *CDA*.

Després d'intentar escapar-s'hi, hauran d'acabar deparant un parany al Sr. *Waternoose* en el plató de proves. La *CDA* se l'emportarà, i la *Roz* resultarà ser la cap d'una investigació que estava oberta des de feia molt de temps. Els dos amics, finalment, tornen la *Boo* a la seva habitació, i la *Roz* ordena triturar la seva porta.

I quan sembla que el negoci s'ha de tancar, el *Sully* cau en la idea de recollir el riure en lloc dels crits dels nens. Passa el temps, i el negoci acaba anant molt bé. El *Mike* ha reconstruït la porta de la *Boo*, i el *Sully* pot tornar a veure-la.

En els crèdits finals, unes preses falses mostren la interpretació de la història per part de les joguines. *Rex*, de *Toy Story*, també en protagonitzen una. I a més, es mostren fragments del musical que el *Mike* deia interpretar en el film.

### **4.4.3. Anàlisi narrativa**

A continuació, en relació amb aquest film, posem de manifest els mecanismes fonamentals, estructurals i locals tangibles; les etapes de l'heroi i els arquetips manifestos; i alguns instruments còmics notoris.

#### **4.4.3.1. Els mecanismes fonamentals, estructurals i locals**

##### Els mecanismes fonamentals

- Personatge

El protagonista del film és el *Sully*.

La caracterització dels personatges de *Monsters, Inc.* és clau. A excepció de la *Boo*, els personatges són monstres de diferents tipus que estan caracteritzats, en general, segons la seva manera de ser. El *Sully* i el *Mike*, amb colors vius, alt i amb molts pèls i baix i rodó, respectivament, contrasten amb el *Randall*, allargassat i de moviments agressius.

- Tipologia dels obstacles

Els obstacles són principalment externs i entre aquests destaca l'antagonista, el *Randall*. Igualment, l'estimació que el *Sully* pren per la *Boo* es podria considerar un obstacle extern d'origen intern.

- Objectiu

L'objectiu del *Sully* és tornar la *Boo* a la seva habitació, amb l'ajut del *Mike*.

- Tipologia del conflicte

El conflicte en *Monsters, Inc.* és dinàmic. El seu protagonista el viu activament, perquè sí que pot fer alguna cosa per fer que les coses tornin al seu lloc.

- Emoció

Hi ha suspens quan no sabem si la resta de monstres s'adonaran que la *Boo* és una nena.

Els mecanismes estructurals

- Actes

*Monsters, Inc.* té un preacte, els tres actes clàssics i, podríem dir-ne, dos annexos. El film té una durada de 88 minuts.

El preacte es dona després dels crèdits inicials i consisteix amb una simulació on certs monstres novells estan aprenent com posar en pràctica el fet d'espantar els nens en el

món dels humans, als quals s'arriba a través de les portes que aquests tenen a l'habitació. Els crèdits inicials tenen una durada d'1,5 minuts, i el preacte, de 3 minuts.

El primer acte es dona des que veiem el *Sully* i el *Mike* en la seva rutina diària, a casa, a la feina, etc., fins que la *Boo* entra en el món dels humans, l'incident desencadenant. Aquest acte té una durada de 20,5 minuts.

El segon acte es dona des que el *Sully* mostra la *Boo* al *Mike* i se l'emporten a casa seva i fins que tots dos la retornen finalment a la seva habitació, el clímax, després de passar per múltiples obstacles. Aquest acte té una durada de 52 minuts.

El tercer acte es dona des que els monstres han destruït la porta de la *Boo* fins que el *Sully* la torna a veure, després que el *Mike* l'hagi reconstruït. Els monstres, a més, han canviat el procediment de crear energia per a la seva ciutat: en lloc d'utilitzar els crits de l'espant dels nens, utilitzen el seu riure. Aquests fets, estarien relacionats amb un segon incident desencadenant i un segon clímax. Aquest acte té una durada de 4,5 minuts.

Els dos annexos es donarien en els crèdits finals, quan unes preses falses mostren la interpretació de la història per part de tots, i quan una interpretació teatral de l'obra, amb números musicals, simplificada, es posa de manifest. El primer annex té una durada de 4 minuts, i el segon, de 2 minuts. La resta dels crèdits duren 0,5 minuts.

- Unitats

Segurament, la unitat de temps del món dels monstres i del món dels humans no és coincident, perquè no veiem que la família de la *Boo* l'hagi trobat a faltar al llarg dels teòrics dos dies que transcorren mentre aquesta és a Monsterpolis, on ha dormit una nit sencera amb el *Mike* i el *Sully*.

Pel que fa al llocs, bàsicament tot ocorre a Monsterpolis, que és una ciutat amb una vida similar a la dels humans, quant a estructura, normes i demés. I d'aquí, hi destaca la fàbrica, on es diferencien diversos espais: el plató de proves o simulador, la recepció, els vestuaris, l'administració, la zona de treball, els lavabos, altres dependències, el magatzem de les portes... Més enllà, i relacionat amb el món dels humans, a banda de

l'habitació de la *Boo*, també hi apareixen alguns indrets com les muntanyes del Tibet, amb el *Yeti*, i puntualment, una platja paradisiàca, una casa prop del mont Fuji al Japó, una altra prop de la torre Eiffel a París i una caravana...

- Tipologia de l'explotació

L'explotació en la narració es dóna de moltes maneres i atenent molts conceptes. Hi ha una tríada interessant amb el monstre que desintoxiquen per tenir coses humanes. Apareix tres vegades. A la tercera, fart que li facin la neteja, s'hi torna, i posa un mitjó a la boca de l'ajudant. També, hi ha un *topper* quan el *Mike* està content tot i sortir al darrera d'un codi de barres en la coberta d'una revista.

- Ironia dramàtica

La ironia dramàtica més rellevant del film té a veure amb el fet que nosaltres, els espectadors, sabem que els nens no són perillosos, cosa que els monstres es pensen. El moment en què el *Sully* s'adona que porta la *Boo* enganxada a l'esquena després d'haver estat buscant-la sense trobar-la és un gag molt eficaç.

### Els mecanismes locals

El film mostra, amb la qual cosa fa funcionar la història pels personatges. Disposa d'allò que aquests fan, la seva activitat; allò que diuen, els seus diàlegs; i, allò que els envolta, que té la gran força visual i plàstica de la posada en escena de l'animació per ordinador, i també, dels sons, les cançons i la música. Pel que fa a la posada en escena, el fet de mostrar la vida d'uns monstres en un habitat paral·lel al dels humans és molt substancial. La seqüència del magatzem de portes de la fàbrica és extraordinària.

#### 4.4.3.2. Les etapes del viatge i els arquetips

##### Les etapes del viatge

- Primera etapa, *món ordinari*: Els monstres treballen en la fàbrica de crits.
  
- Segona etapa, *crit de l'aventura*: El *Sully* ha de tornar la *Boo* a la seva habitació, ja que aquesta se li ha enganxat a l'esquena.
  
- Tercera etapa, *refús de l'aventura*: El *Sully* torna la *Boo* a la seva habitació però aquesta no s'hi queda.
  
- Quarta etapa, *trobada amb el mentor*: Ø (O, potser, el *Sully* va a buscar el *Mike* al restaurant, si entenem que aquest té quelcom de mentor).
  
- Cinquena etapa, *travessa del primer llindar*: El *Sully* i el *Mike* s'emporten la *Boo* a casa seva i s'adonen que els de la *CDA* els busquen.
  
- Sisena etapa, *proves, aliats, enemics*: El *Sully* i el *Mike* intenten trobar la porta de la *Boo* i poder tornar-la al seu món.
  
- Setena etapa, *aproximació a la caverna més profunda*: El *Sr. Waternoose* desterra el *Sully* i el *Mike*, i la *Boo* queda en mans del *Randall*. Tanmateix, aquests acaben trobant una porta per on poden tornar a la fàbrica i miren de rescatar la *Boo*.
  
- Vuitena etapa, *odissea*: Al magatzem de portes de la fàbrica, el *Sully* i el *Mike*, amb la *Boo*, després de recuperar-la, intenten esquivar el *Randall*.
  
- Novena etapa, *recompensa*: El *Sully* aconsegueix mostrar que el *Sr. Waternoose* és malvat, fent-lo caure en el parany del plató de proves. A continuació, la *Boo* torna a casa. I el *Sully* i el *Mike* es desfan de la seva porta, perquè ningú no pugui tornar a espantar-la.
  
- Desena etapa, *camí de retorn*: Ø

- Onzena etapa, *resurrecció*: ∅
- Dotzena etapa, *retorn amb l'elixir*: La fàbrica ha canviat el procediment de recollida d'energia i el *Mike* ha reconstruït las porta de la *Boo* pel *Sully*.

#### Els arquetips

- Heroi: El *Sully*.
- Mentor: ∅ (O, potser, el *Mike*).
- Guardià del llindar: La *CDA*.
- Herald: La *Boo*.
- Figura canviant: La *Roz*.
- Ombra: El *Randall*.
- Engalipador: El *Mike*.

#### **4.4.3.3. Els instruments còmics**

- Promesa del títol: *Monsters, Inc.*, o per exemple *Monstres, S.A.*, genera una expectativa interessant: veurem una història protagonitzada per monstres.
- Col·lisió de contextos: El *Sully*, alt, amb pèl i blau, contrasta amb el *Mike*, baix, rodó, amb un sol ull i verd.
- Resposta enormement inadequada: El *Mike* està content perquè ha sortit a la televisió, quan a penes se l'ha vist.



#### 4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

- Dir la veritat amb efecte còmic: Quan es retransmet la notícia per la televisió, un monstre de mil ulls diu que ell ho ha vist tot.
- Regla del tres: La tríada amb el monstre que desintoxiquen per tenir coses humanes<sup>193</sup>.
- Recuperació: En una de les preses falses dels crèdits finals del film, surt el *Rex* de *Toy Story* i *Toy Story 2*.
- Detall: Una de les joguines de l'habitació de la *Boo* és un peluix del *Nemo*, el personatge clau del film següent dels Estudis<sup>194</sup>. Igualment, en un moment determinat, el *Mike* comenta al *Fungus* que té un cotxe nou, el qual podem veure en el curtmetratge *Mike's New Car*<sup>195</sup>.
- Fisonomia còmica: La majoria dels monstres, en general, pateixen d'aquest concepte. Un cas extrem, per exemple, és la *Celia*, que porta, a més, una mena de serps com a cabellera.
- Preocupació del cos: Els monstres també han de tenir cura del seu cos, rentar-se les dents, etc.
- Repetició: Al principi, en arribar el *Sully* i el *Mike* a la fàbrica, dos treballadors encoratgen el primer, i el segon els respon que no el distreguin perquè no perdi la concentració. En excusar-se un d'ells, cosa que, a més, repeteix, no deixa de fer allò que li ha advertit el *Mike*.
- Inversió: Al principi, és el monstre el que reacciona amb por davant del nen, i no, a l'inrevés.

---

<sup>193</sup> Veieu la Tipologia de l'explotació del subapartat Els mecanismes estructurals de l'apartat 4.4.3.1. *Els mecanismes fonamentals, estructurals i locals*.

<sup>194</sup> Òbviament, aquesta dada implica haver vist aquest film després del citat a continuació.

<sup>195</sup> Veieu l'apèndix A.3. *Pixar Animation Studios: curtmetratges coetanis (1995-2006) - Mike's New Car (2002)*.

## 4.5. *Finding Nemo* (2003) d'Andrew Stanton i Lee Unkrich



**Figura 9.** Títol del film en els crèdits inicials de *Finding Nemo*.

### 4.5.1. Dades tècniques i artístiques

Les principals dades tècnico-artístiques del film són:

Títol original:	<i>Finding Nemo</i> (Fig. 9).
Any de producció:	2003.
País:	Estats Units d'Amèrica (EUA).
Director:	Andrew Stanton.
Codirector:	Lee Unkrich.
Productores:	Walt Disney Pictures i Pixar Animation Studios.
Productor:	Graham Walters.
Productor executiu:	John Lasseter.
Productor associat:	Jinko Gotoh.
Cap de producció:	Lindsey Collins.
Argument:	Andrew Stanton.
Supervisors d'argument:	Ronnie del Carmen, Dan Jeup i Jason Katz.
Guió:	Andrew Stanton, Bob Peterson i David Reynolds.

#### 4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

Dissenyador de producció:	Ralph Eggleston.
Directors d'art:	Ricky Vega Nierva (caràcters), Robin Cooper (ombres) i Anthony Christov i Randy Berrett (ambients).
Supervisors de CG:	Brian Green (caràcters), Lisa Forssell i Danielle Feinberg (oceà), David Eisenmann (escull), Jesse Hollander (peixera) i Steve May (taurons i Sydney), Michael Fong (tecnologia global), Anthony A. Apodaca (digital final) i Michale Lorenzen (ensenyament i reunió).
Supervisor d'animació:	Dylan Brown.
Supervisor tècnic:	Oren Jacob.
Muntatge:	David Ian Salter.
Fotografia:	Sharon Calahan i Jeremy Lasky.
So:	Gary Rydstrom.
Música:	Thomas Newman.
Cançons:	<i>The Girl from Ipanema</i> d' Antonio Carlos Jobim, Vinicius De Moraes i Norman Gimbel. <i>Fandango</i> de Bob Bain. <i>Psycho (The Murder)</i> de Bernard Herrmann. <i>Beyond the Sea</i> de Charles Louis Trenet, Albert Lasry i Jack Lawrence, per Robbie Williams.
Càsting:	Mary Hidalgo, Kevin Reher i Matthew Jon Beck.
Repartiment (veus):	Albert Brooks ( <i>Marlin</i> ). Ellen DeGeneres ( <i>Dory</i> ). Alexander Gould ( <i>Nemo</i> ). Willem Dafoe ( <i>Gill</i> ). Brad Garrett ( <i>Bloat - Globus</i> ). Allison Janney ( <i>Peach</i> ). Austin Pendleton ( <i>Gurgle - Gluglú</i> ). Stephen Root ( <i>Bubbles - Bombolles</i> ). Vicki Lewis ( <i>Deb &amp; Flo</i> ). Joe Ranft ( <i>Jacques</i> ). Geoffrey Rush ( <i>Nigel</i> ). Andrew Stanton ( <i>Crush</i> ). Elizabeth Perkins ( <i>Corall</i> ). Nicholas Bird ( <i>Squirt - Txiqui</i> ). Bob Peterson ( <i>Mr. Ray - Mestre Rajada</i> ). Barry Humphries ( <i>Bruce</i> ). Eric Bana ( <i>Anchor - Àncora</i> ). Bruce Spence ( <i>Chum</i> ). Bill Hunter ( <i>Dentist - Dentista</i> ). LuLu Ebeling ( <i>Darla</i> ). Jordy Ranft ( <i>Tad</i> ).

Erica Beck (*Pearl - Perla*).  
Erik Per Sullivan (*Sheldon*).  
John Ratzenberger (*Fish School*).

Relació d'aspecte: 1,85 : 1 (1,78 : 1 / 16 X 9).

Durada: 96 minuts.

## 4.5.2. Argument

Dos peixos pallasso, el *Marlin* i la *Corall*, vigilen els seus ous, que es troben a l'interior d'una gruta de la Gran Barrera de Corall d'Austràlia, i discuteixen el nom que els posaran. Mentre *Marlin, Jr.* és el nom que el *Marlin* proposa per a una meitat i *Corall, Jr.* és el nom que proposa per a l'altra, a la *Corall* li agrada el nom de *Nemo*. De sobte, apareix una barracuda, que dona un cop al *Marlin* i el deixa estabornit. Quan aquest desperta, no hi ha rastre de la *Corall* ni de tots els ous menys un, al qual el *Marlin* decideix posar-li *Nemo* i li promet que mai no li passarà res de dolent.

El *Nemo* s'ha fet gran i el seu pare l'acompanya el primer dia d'escola sense estar gaire convençut de portar-l'hi perquè té por que li passi alguna cosa, i més quan una de les seves aletes és més petita que l'altra, fet que provoca que no nedi molt bé.

Allí, el *Mestre Rajada* s'emporta al seu damunt el *Nemo* i els seus companys per fer la classe. Quan el *Marlin* s'assabenta que la sessió es durà a terme a la caiguda de l'escull, corre a perseguir-los. A l'escull, el *Nemo* i els seus nous amics, el peix papallona *Tad*, el cavallet de mar *Sheldon* i el pop *Perla*, es reten per veure qui s'atreveix a tocar una llanxa que hi està ancorada. En arribar el seu pare, el *Nemo* s'hi enfada, i per voler demostrar que té valor i que és igual que la resta es llança a tocar la llanxa.

Un cop aconseguit el propòsit, i de camí de retorn, un submarinista captura el *Nemo* i se l'emporta. El *Marlin* hi va al darrere, però un altre surt al seu pas, el fotografia, i el deixa enlluernat. La llanxa s'allunya quan el *Marlin* recupera la vista del tot. Preguntant a altres peixos si han vist alguna cosa, topa amb la *Dory*, una tang real blava que sembla saber per on ha marxat la llanxa però que ho oblida tot passats uns minuts.

Quan el *Marlin* decideix deixar la *Dory*, apareix el tauró *Bruce*, que se'ls emporta a un submarí enfonsat, on es troben els seus amics, el tauró martell *Àncora* i el tauró mako *Chum*, amb els quals segueix una teràpia per fer-se vegetarià. Allí, el *Marlin* hi veu les ulleres del submarinista que ha capturat el *Nemo* i que havien caigut quan la llanxa corria. Aquestes porten l'adreça del seu amo i, per tant, el lloc on possiblement es troba el seu fill. En voler-les recollir, la cinta dóna un cop a la *Dory*, a qui surt una mica de sang del nas, que fa despertar els instints del *Bruce*. Aleshores, aquest els persegueix, i la cursa acaba amb un torpede dins de la boca del tauró, que en escopir-lo va a caure damunt de les mines que hi ha a la vora i es produeix una gran explosió.

Mentres, el *Nemo* és dipositat en una peixera, que es troba en la consulta d'un dentista de la badia de Sydney, el doctor *Sherman*, que ha estat qui l'ha capturat. I lentament, apareixen el tang groc *Bombolles*, l'estrella de mar *Peach*, la gramma loreto *Gluglú*, la damisel-la blanca *Deb*, el peix globus *Globus*, la gambeta netejadora *Jacques*, el pelicà *Nigel*, que els ve a veure, interessant-se des de la finestra per la nova intervenció del dentista, i que trenca el vidre del marc d'una foto on hi ha retratada la temible *Darla*, la neboda del dentista, el qual apunta que el *Nemo* serà per a ella en breu, i, finalment, l'ídol moro *Gill*, que també té una aleta mutilada i que apareix quan el *Nemo* és xuclat per un dels filtres de l'aquari i l'encoratja a sortir-hi per si sol.

El *Marlin* i la *Dory* estan dormint a l'interior de les ulleres de submarinista, que pengen de la punta del submarí, que a la vegada ballen en la punta d'un cingle marí, fruit de la gran explosió. El submarí es mou i les ulleres cauen al fons de l'abisme. En anar-les a buscar, topen amb un peix gripau abissal, que els atrau cap a la seva boca movent una llum sobre els seus caps. Però aconsegueixen i desfer-se'n, i de passada, llegir l'adreça que hi ha escrita a les ulleres.

A la peixera, tots els nous amics del *Nemo*, li preparen un ritual de benvinguda, i després de fer-li passar una prova l'anomenen Esquer. A més, ideen un pla de fuga, consistent en què el *Nemo* pugui taponar un filtre netejador de l'aquari, aquest aleshores s'embruti, el dentista l'hagi de netejar amb els peixos fora i aquests aprofitin per fugir fins a l'aigua de la badia.

El *Marlin* vol anar sol a Sydney i la *Dory* es disgusta, i un banc de peixos lluna se'ls acostava per veure què passa. Oblidant l'incident, els apunten per on poden arribar a Sydney: a través del corrent d'Austràlia de l'Est. I quan s'acomiaden, a la *Dory*, que és important abans que no passin per sobre un congost marí que es trobaran. En arribar al congost, la *Dory* no recorda molt bé el fet i el *Marlin* decideix passar-lo per sobre. Allí, de cop, es troben en mig d'una gran quantitat de meduses, que els acaben picant, tot i que aconsegueixen fugir d'elles.

A la peixera, un pla dirigit pel *Gill* i protagonitzat pel *Nemo* per obstruir un filtre no surt bé.

El *Marlin* desperta damunt de la closca d'una tortuga, la *Crush*, que li diu que es troben en el corrent d'Austràlia de l'Est i que la *Dory* també s'hi troba. Està jugant amb el seu fill, el *Txiqui*, i amb altres nadons de tortuga. Aquests pregunten al *Marlin* què li ha passat, el *Marlin* els ho explica tot, i els nadons ho comencen a pregonar. A poc a poc, la gesta es va escampant per tot el món marí. Igualment, arriba fins al *Nigel*, que corre a dir-ho al *Nemo*, a banda que li apunta que ve a buscar-lo. Aquest fet omple de valor el *Nemo*, que torna a córrer cap al filtre. Aquest cop, el pla li surt bé: la peixera s'embrutarà i el dentista l'haurà de netejar.

En paral·lel, el *Marlin* i la *Dory* s'acomiaden de les tortugues i nedan fins a unes aigües molt tèrboles, on una balena blava els xucla després d'haver-li preguntat el camí cap a Sydney. Però, tot i que al seu interior pateixen i es pensen el pitjor, la balena els condueix fins a la badia de Sydney, on els expulsa en plena nit. L'endemà, buscant la barca del dentista, els dos peixos són capturats per un pelicà famolenc, amb qui també presenten lluita al seu interior. A la peixera, els peixos es desperten i s'adonen que mentre dormien el dentista hi ha instal·lat un nou filtre d'alta tecnologia que ho ha netejat tot.

A la badia, el *Nigel* veu com un company seu no es troba bé i, en anar a socórrer-lo, es troba el *Marlin* i la *Dory*, que acaba agafant i portant a la consulta del dentista, no sense abans haver de desfer-se d'unes gavines afamades. A la consulta, el *Nemo* havia estat posat en una bossa de plàstic per ser lliurat a la neboda del dentista, que tot seguit havia fet acte de presència.

El *Nemo* es fa el mort perquè el dentista el llença al vàter, però aquest el vol llençar a les escombraries. A punt de fer-ho, arriben el *Nigel*, el *Marlin* i la *Dory*, que munten un enrenou per tal d'ajudar el petit. Però el dentista els fa fora, i és el *Gill* que l'acaba ajudant, enviant-lo a un desaigua.

Al moll, el *Marlin* està desfet, perquè creu que el *Nemo* és mort, i s'acomiada de la *Dory*. Mentrestant, el *Nemo* es troba dos crancs afamats, dels quals fuig. I a continuació, a la *Dory*, que el reconeix finalment perquè veu escrit el nom de Sydney en un rètol d'una canonada d'aigües i ho associa tot. Aleshores, tots dos segueixen la direcció que havia seguit el *Marlin*, i el troben. Però l'alegria dura poc a tots tres, perquè una xarxa immensa s'enduu la *Dory*, juntament amb uns nerros. Quan el *Nemo* es fica al seu interior per ajudar-los, per dir-los que nedin cap a avall, el seu pare s'enfada en un principi, però acte i seguit s'adona que el seu fill pot aconseguir ajudar-los. I ho aconsegueix.

Passa el temps, i el *Marlin* i el seu fill van a l'escola. El *Txiqui* s'hi troba com a estudiant d'intercanvi. La *Dory* apareix escortada pel *Bruce*, l'Àncora i el *Chum*. I el *Mestre Rajada* s'emporta el *Nemo*, no sense abans abraçar el seu pare.

Després de la indicació de final del film i d'una dedicatòria a Glenn McQueen (1960-2002), el dentista es queixa que el netejador de l'aquari s'ha espatllat. Al port de Sydney, els peixos de la peixera han aconseguit fugir, però tenen un problema: no saben com sortir de les bosses de plàstic amb aigua on són.

Els primers crèdits finals es mostren sobre unes imatges de fons marí. Després, certs personatges del film passen entre aquests, quan es mostren més convencionalment. I també el *Mike*, de *Monsters, Inc.*, passa amb unes ulleres i un tub de bussejar.

### 4.5.3. Anàlisi narrativa

A continuació, en relació amb aquest film, posem de manifest els mecanismes fonamentals, estructurals i locals tangibles; les etapes de l'heroi i els arquetips manifestos; i alguns instruments còmics notoris.

#### 4.5.3.1. Els mecanismes fonamentals, estructurals i locals

##### Els mecanismes fonamentals

###### - Personatge

El protagonista del film és el *Marlin*.

La caracterització dels personatges de *Finding Nemo* és sorprenent. La diversitat de peixos, de molts tipus i colors, i altres éssers marins del film és encomiable.

###### - Tipologia dels obstacles

Els obstacles són principalment externs. El viatge que el *Marlin* fa a la recerca del seu fill passa per vicissituds que tenen tant de *Deus ex machina* com de *Diabolicus ex machina*. També, pateix un obstacle intern, un excés de por a perdre l'únic fill que té.

###### - Objectiu

L'objectiu del *Marlin* és recuperar el seu fill, que ha estat capturat per un submarinista. Al seu temps, el *Nemo*, a la peixera de la consulta del dentista estant, també té l'objectiu de tornar amb el seu pare.



- Tipologia del conflicte

El conflicte en *Finding Nemo* és dinàmic. El seu protagonista el viu activament, perquè sí que pot fer alguna cosa per trobar el seu fill, el *Nemo*.

- Emoció

La narració combina certs moments de suspens: per exemple, no sabem si el *Marlin* arribarà a cercar el seu fill a temps.

Els mecanismes estructurals

- Actes

*Finding Nemo* té un preacte, els tres actes clàssics i un epíleg. El film té una durada de 96 minuts.

El preacte es dona just a continuació dels breus crèdits inicials quan el *Marlin* mostra la nova llar a la seva dona, la *Corall*, i quan aquesta és devorada per una barracuda, juntament amb tots els seus ous, menys un, el *Nemo*. Té una durada de 5 minuts i inclou els breus crèdits inicials, i també, uns breus crèdits a continuació de la breu història.

El primer acte ens presenta el primer dia d'escola del *Nemo* i l'actitud paternalista del *Marlin*. Igualment, l'incident desencadenant, el moment en què el primer és capturat per un submarinista que se l'endu sense que el segon hi pugui fer res. Aquest acte té una durada de 10,5 minuts

El segon acte es dona des que el *Marlin* topa amb la *Dory* fins que el *Nemo* aconsegueix sortir de la peixera, arribar al mar i retrobar-se amb el seu pare. En tot aquest acte es posa de manifest el viatge del *Marlin* a la recerca del seu fill i la vida d'aquest segon a la peixera. Té una durada de 67,5 minuts.

El tercer acte es dona en el moment en què la *Dory* és atrapada, juntament amb els nerons, per una xarxa, segon incident desencadenant, fins que el *Nemo* recupera el sentit després d'haver-los salvat a tots, segon clímax, i haver demostrat al seu pare que pot fer el que es proposi, malgrat tenir una aleta més petita que l'altra. Després, tornen a ser a casa. Aquest acte té una durada de 6 minuts i inclou uns breus primers crèdits finals.

L'epíleg es dona després dels breus primers crèdits finals i mostra l'escena dels peixos de la peixera amb bosses de plàstic sobre el mar, amb una durada de 0,5 minuts. També, inclou els crèdits finals, que duren 6 minuts més, on es mostren diverses localitzacions del film, i diversos peixos i altres personatges que s'hi van creuant. I per últim, una altra escena d'un peix diminut i poruc que es menja el peix gripau abissal, amb una durada de 0,5 minuts més.

- Unitats

La història transcorre al llarg d'uns dies. El temps es pot mesurar, entre d'altres, per l'aniversari de la *Darla*. Tanmateix, hi ha una mena de *flashforward*, que s'utilitza perquè el *Gill* expliqui el seu pla de fuga, i un *flashback*, quan la *Dory* intenta recordar-ho tot.

En relació amb els llocs, destaquen dues localitzacions ben diferenciades: l'oceà, el mar obert, a la Gran Barrera de Corall d'Austràlia, des de l'escull fins al corrent australià, i fins i tot passant per l'interior d'una balena; i, la peixera, a la consulta del dentista del port de Sydney, i en aquests espais, també.

- Tipologia de l'explotació

L'explotació en la narració es dona de moltes maneres i atenent molts conceptes. Un exemple és l'anticipació del nom de *Nemo* per part de la *Corall*, i també, la visualització de les mines marines abans que esclatin. Igualment, hi ha una alteració quan al principi veiem que és el *Nemo* qui desperta el seu pare i, al final, és a la inversa. Aquest darrer concepte es dona també quan el *Marlin* intenta explicar un acudit: al principi ho fa molt malament, però al final aconsegueix fer riure. O quan el *Nemo* intenta aturar el filtre de la peixera: el primer cop no ho aconsegueix, però,

posteriorment, sí. Hi ha un *scrimmage* al final del film, novament a casa estant, i aquest cop amb el *Txiqui*, els taurons i la *Dory*. Així mateix, un *topper* graciós, quan esclaten les mines i un pelicà mira a l'altre i li recrimina que s'hagi tirat un pet. I un *milking* efectiu, que té a veure amb els recursos que utilitzen tots els integrants de la peixera per sortir-hi.

- Ironia dramàtica

La ironia dramàtica més remarcable és aquella que es dona en les situacions en què la *Dory* no es recorda de res.

#### Els mecanismes locals

El film mostra, amb la qual cosa fa funcionar la història pels personatges. És a dir, disposa d'allò que aquests fan, la seva activitat; allò que diuen, els seus diàlegs; i, allò que els envolta, que té la gran força visual i plàstica de la posada en escena de l'animació per ordinador, i també, dels sons, les cançons i la música. Pel que fa a la posada en escena, el fet de fer viure una història a uns peixos, i bàsicament pel fons del mar, amb moltes de les tonalitats possibles de blau, és fascinant.

#### **4.5.3.2. Les etapes del viatge i els arquetips**

##### Les etapes del viatge

- Primera etapa, *món ordinari*: El *Marlin* acompanya el *Nemo* a l'escola per primera vegada.

- Segona etapa, *crit de l'aventura*: Un submarinista captura el *Nemo*.

- Tercera etapa, *refús de l'aventura*: Ø

- Quarta etapa, *trobada amb el mentor*: Ø

- Cinquena etapa, *travessa del primer llindar*: El *Marlin* emprèn la recerca.
- Sisena etapa, *proves, aliats, enemics*: El *Marlin* es troba amb la *Dory*.
- Setena etapa, *aproximació a la caverna més profunda*: Diversos moments com la trobada amb els taurons, amb el peix gripau abissal, amb les meduses, o amb la balena, podrien ser-ho.
- Vuitena etapa, *odissea*: El *Marlin* i la *Dory* arriben a la consulta del dentista i aquest treu el *Nemo* de la peixera per donar-lo a la *Darla*.
- Novena etapa, *recompensa*: El *Marlin* i el *Nemo* es retroben, gràcies, en part, a la *Dory*.
- Desena etapa, *camí de retorn*: Una xarxa atrapa la *Dory*.
- Onzena etapa, *resurrecció*: El *Marlin* entén que no cal sobreprotegir el seu fill, després que aquest hagi salvat la *Dory* i els nerros de la xarxa.
- Dotzena etapa, *retorn amb l'elixir*: El *Marlin* torna a acompanyar el *Nemo* a l'escola amb una altra actitud.

#### Els arquetips

- Heroi: El *Marlin*.
- Mentor: ∅
- Guardià del llindar: Els taurons.

- Herald: El *Nemo*<sup>196</sup>.

- Figura canviant: Ø

- Ombra: Els humans, en general, i la *Darla*, en particular. I també, alguns altres éssers marins o alguna au.

- Engalipador: La *Dory*.

#### 4.5.3.3. Els instruments còmics

- Promesa del títol: A priori, tot i que *Finding Nemo*, o Buscant en Nemo, genera una expectativa interessant, veurem una història en què s'haurà de trobar a algú, el títol no ocasiona una perspectiva còmica, sinó més aviat el contrari. Ara bé, aquest algú és un tal Nemo, i el seu coneixement, si hi apliquem els referents que tenim<sup>197</sup>, és el pot suscitar la perspectiva còmica. Igualment, *nemo*, amb llatí, significa “ningú”.

- Col·lisió de contextos: Un cranc fa de ninja davant de les gavines.

- Resposta enormement inadequada: Els taurons no es mengen el *Marlin* i la *Dory* perquè segueixen una teràpia per fer-se vegetarians.

- Acuditoide: La *Dory* anomena globus a les mines marines.

- Efecte timbre: Els diferents esdeveniments que viu el *Marlin* al llarg del seu viatge tenen molt d'aquest concepte.

---

<sup>196</sup> Al seu temps, aquest personatge viu una odissea particular un cop és atrapat pel submarinista i ficat dins de la peixera. Seguint la seva història, doncs, en seria l'heroi; el *Gill*, el seu mentor; la resta d'integrants de la peixera, de vegades, els engalipadors; i l'ombra, el dentista, o la seva neboda, la *Darla*.

<sup>197</sup> El comandant *Nemo* és el cèlebre personatge de la novel·la *Vingt mille lieues sous les mers* (1869) i un dels de *L'Ile mystérieuse* (1874) del francès Jules Verne (1828-1905), que possiblement amaga la seva identitat darrera d'un nom que eludeix els episodis d'*Ulisses* i *Polifem*, al Cant IX, *Relats a Alcínous*, de *L'Odissea* (op. cit.).

#### 4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

- Broma repetida: El pelicà *Nigel* s'estampa contra la finestra de la consulta del dentista.
- Detall: A la consulta del dentista apareix una joguina del *Buzz Lightyear*.
- Repetició: La *Dory* es presenta diverses vegades a causa de la seva falta de memòria.
- Inversió: L'associació dels taurons per mirar de no menjar peixos.
- Exageració: El tauró es posa a plorar quan pensa que no va conèixer el seu pare.
- Ironia: Al principi, quan els dos peixos pallaso estan mirant els seus ous, el *Marlin* es pregunta si potser no l'estimaran i la *Corall* li respon que n'hi ha més de quatre-cents, que algun ho farà.

## 4.6. *The Incredibles* (2004) de Brad Bird



**Figura 10.** Títol del film en els crèdits inicials de *The Incredibles*.

### 4.6.1. Dades tècniques i artístiques

Les principals dades tècnico-artístiques del film són:

Títol original:	<i>The Incredibles</i> (Fig. 10).
Any de producció:	2004.
País:	Estats Units d'Amèrica (EUA).
Director:	Brad Bird.
Productores:	Walt Disney Pictures i Pixar Animation Studios.
Productor:	John Walker.
Productor executiu:	John Lasseter.
Productor associat:	Kori Rae.
Cap de producció:	Katherine Sarafian.
Argument:	Brad Bird.
Supervisor d'argument:	Mark Andrews.
Cap del guió gràfic:	Esther Pearl.
Dissenyador de producció:	Lou Romano.
Dissenyador de caràcters:	Tony Fucile i Teddy Newton.

#### 4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

Supervisor de caràcters:	Bill Wise.
Directors d'art:	Ralph Eggleston.
Supervisor d'animació:	Tony Fucile, Steven Clay Hunter i Allan Barillaro.
Supervisor d'ombrejat:	Bryn Imagire.
Sup. de cabell i roba i simulació:	Mark Thomas Henne.
Supervisor tècnic:	Rick Sayre.
Supervisor de seqüència:	Nigel Hardwidge.
Supervisor d'efectes:	Sandra Karpman.
Supervisor de render:	Don Schreiter.
Muntatge:	Stephen Schaffer.
Fotografia:	Janet Lucroy, Patrick Lin i Andrew Jimenez.
So:	Randy Thom..
Música:	Michael Giacchino.
Càsting:	Mary Hidalgo, Kevin Reher i Matthew Jon Beck.
Repartiment (veus):	Craig T. Nelson ( <i>Bob Parr / Mr. Incredible - Mr. Increible</i> ). Holly Hunter ( <i>Helen Parr / Elastigirl</i> ). Samuel L. Jackson ( <i>Lucius Best / Frozone - Frozó</i> ). Jason Lee ( <i>Buddy Pine / Syndrome - Síndrome</i> ). Dominique Louis ( <i>Bomb Voyage - Bomba Iaix</i> ). Teddy Newton ( <i>Newsreel Narrator - Narrador</i> ). Jean Sincere ( <i>Mrs. Hogenson - Sra. Hogenson</i> ). Eli Fucile i Maeve Andrews ( <i>Jack-Jack Parr</i> ). Wallace Shawn ( <i>Gilbert Huph - Sr. Txof</i> ). Spencer Fox ( <i>Dashiell Parr / Dash</i> ). Lou Romano ( <i>Bernie Kropp</i> ). Wayne Canney ( <i>Principal - Director</i> ). Sarah Vowell ( <i>Violet Parr</i> ). Michael Bird ( <i>Tony Rydinger</i> ). Elizabeth Peña ( <i>Mirage - Miratge</i> ). Bud Luckey ( <i>Rick Dicker</i> ). Brad Bird ( <i>Edna Moda / E</i> ). Bret Parker ( <i>Kari</i> ). Kimberly Adair Clark ( <i>Honey</i> ). John Ratzenberger ( <i>Underminer - Vil minador</i> ).
Crèdits finals:	Teddy Newton, Mark Cordell Holmes, Andrew Jimenez i Louis Gonzales.
Relació d'aspecte:	2,35 : 1 (2,39 : 1 / 16 X 9).



Durada: 110 minuts.

## 4.6.2. Argument

Uns superherois estan essent entrevistats individualment per una televisió. Es tracta del *Mr. Increïble*, l'*Elastigirl* i el *Frozó*, que opinen bàsicament sobre el seu quefer.

Després dels títols de crèdit, un cotxe de policia persegueix un delinqüent, i el *Bob Parr*, que també condueix i que escolta l'emissora de ràdio de la policia, es transforma, en *Mr. Increïble*, al temps que el seu cotxe també ho fa. Quan està arribant a la localització exacta on s'està donant la persecució, una velleta li demana que baixi el seu gat d'un arbre. Després d'arrencar-lo i salvar el gat, l'utilitza per barrar el pas al cotxe del delinqüent. La policia gairebé no té temps per donar-li les gràcies, perquè, per l'emissora, novament, sent que hi ha un atracament en un autobús turístic. En pujar al cotxe, es troba l'*Incrediboy*, que vol anar amb ell, però el *Mr. Increïble* el fa fora, a banda que el reconeix com un dels nois del seu club de fans, el *Buddy*.

Al vespre, en un terrat, un carterista valora el seu botí, i el *Mr. Increïble* li apareix pel darrere. Quan el primer, a continuació, l'apunta amb una pistola, l'*Elastigirl* el deixa fora de combat. Malgrat que la vanitat es posa en evidència, una atracció amorosa s'insinua entre tots dos. L'*Elastigirl* se'n va, estirant les seves extremitats d'un edifici a un altre. I mentre posa les manetes al carterista, el *Frozó*, que es mou sobre el gel que crea amb la humitat de l'aire, el saluda acompanyant un helicòpter.

A l'instant, en un edifici de la vora, algú es llença al buit davant de la mirada dels transeünts del carrer. Però el *Mr. Increïble* l'agafa al vol i entra per una de les finestres. Amb el suïcidi salvat, el *Mr. Increïble* sent que a l'edifici s'està perpetrant un robatori. Efectivament, el malfactor *Bomba Iaix* apareix amb un botí, al temps que també apareix l'*Incrediboy*, que enreda la situació, provocant que el malfactor s'escapi. El *Mr. Increïble* lliura l'*Incrediboy* a la policia i li demana que no el molesti més, i marxa corrent cap a una cita: el lloc on se celebra la seva pròpia boda amb la *Helen*, l'*Elastigirl*, davant de la presència d'alguns convidats. Entre ells, el *Lucius*, el *Frozó*.

Passa el temps i la mateixa gent que el *Mr. Increïble* havia salvat ara el denuncia. Per exemple, per lesions, en el cas del suïcida. I els advocats al·leguen que els seus actes fan més mal que bé. El fet també esquitxa altres superherois i superheroïnes, que són portats als tribunals sense excepció. Finalment, cap d'ells no és considerat responsable del cost de les seves heroïcitats passades si promet no actuar mai més. I tots passen a fer una nova vida, rutinària i anònima.

Quinze anys més tard, el *Bob* treballa en una asseguradora que fa tot el possible per no ajudar a ningú, però el cas és que ell procura ajudar a tothom que li ho demana. Aquest cop, a la velleta *Sra. Hogenson*.

Paral·lelament, la seva dona l'ha trucat, mentre banya el seu fill petit, el *Jack-Jack*, per dir-li que ja estan instal·lats del tot en la seva nova casa. I més tard, esbronca el seu fill gran, el *Dash*, després que hagi hagut de recollir-lo del despatx del director de la seva escola, perquè el seu professor sospita coses anormals en ell, que tenen a veure amb la rapidesa. Així mateix, a continuació, tots dos recullen la *Violet*, filla i germana respectivament, del seu institut, que ha desaparegut davant d'un atractiu xicot, el *Tony Rydinger*, per no ser vista.

El *Bob* es troba en un embús i quan arriba a casa gairebé està a punt de destrossar el seu cotxe davant la presència d'un nen del barri assegut en un tricicle que no havia vist. A la nit, el sopar de la família esdevé un tant mogut. En acabat, el *Lucius* arriba per recollir el *Bob* per anar a jugar a bitlles. Però el cas és que s'asseuen al cotxe i escolten la ràdio de la policia, mentre la misteriosa *Miratge* de cabells rossos els observa.

Després d'un avís que escolten per un incendi, decideixen actuar, tot i que els està prohibit, i ho fan salvant certes vides, però topant-se al final amb la policia. L'actitud del *Bob*, en arribar a casa, és qüestionada per la *Helen*, que li demana que s'oblidi de fer de superheroï.

Al matí següent, el *Sr. Tzof*, el cap del *Bob*, el reclama al seu despatx per posar en dubte la seva tasca, i aquest l'acaba llançant contra la paret, per la qual cosa és acomiadat. En arribar a casa, davant del garatge, el nen del tricicle espera que passi alguna cosa. El *Bob* descobreix un miniordinador al seu maletí amb un missatge de la *Miratge*, que es

presenta com una membre d'una divisió secreta del govern que li requereix els seus dots excepcionals.

El *Bob* accepta la missió sense dir res a ningú i, en tant que *Mr. Increïble*, vola cap a l'illa Perduda a bord d'un reactor on la *Miratge* li explica el problema: un prototip de robot s'ha tornat prou llest per preguntar-se per què ha d'obeir les ordres. Cal desconnectar-lo, però sense destruir-lo. Cosa que fa.

En tornar a casa, el *Bob* és un home nou. La *Helen* no sap res del seu secret, però pensa, per la seva bona actitud, que finalment s'ha adaptat a la vida d'un ciutadà qualsevol. I el *Bob*, fent veure que va a treballar, entrena cada matí, i fins i tot es deixa dissenyar un nou vestit de superheroi per l'*Edna Moda*, a qui ha anat a veure perquè li arreglés el de sempre.

Tanmateix, la *Helen* troba un cabell ros en un vestit i comença a sospitar abans que el *Bob* tingui una nova missió per la qual és conduït novament a l'illa Perduda, on el malvat *Síndrome*, l'antic *Incrediboy*, el *Buddy*, li ha parat un parany amb un nou prototip de robot, ara més evolucionat. Però el *Mr. Increïble* aconsegueix salvar la vida sense que el *Síndrome* ho sàpiga.

Mentrestant, la *Helen* ha vist una costura nova a l'antic vestit del *Bob* i ha trucat l'*Edna Moda* per saber-ne el motiu. Aquesta la convida a casa seva i li ensenya els nous vestits que ha dissenyat per a la família *Parr*, apuntant-li també on es troba el *Bob*, que ara és novament capturat, després, però, d'haver entrat a l'ordinador del centre d'operacions del *Síndrome* i saber els seus plans, deixar anar el robot en una ciutat sense que cap superheroi pogués aturar-lo.

La *Helen* vola cap a l'illa i, en contra de la seva voluntat, els seus dos fills grans, també. El *Jack-Jack* és amb la *Kari*, una improvisada cangur. En arribar-hi, el *Síndrome* els llança uns míssils a l'avió amb presència del *Bob*, que té apressat. Però tots tres salven la vida, caient al mar.

Fent servir els poders de l'*Elastigirl*, la *Helen* aconsegueix arribar al centre d'operacions de l'illa, mentre els seus dos fills resten en una cova, però per poc temps,

ja que els guardians del *Síndrome* topen amb ells. No obstant, aquests aconseguen fugir-hi, i la *Helen*, salva el *Mr. Increïble* en presència de la *Miratge*, que està un pèl dolguda amb el *Síndrome* perquè anteriorment l'ha fet servir com a instrument de negociació en un dels intents de fugida del protagonista.

Ara bé, el *Síndrome* aconseguix capturar-los a tots a continuació, i activa el seu pla, que consisteix a enviar una màquina a la ciutat per tal d'aterrorir-la, amb la idea de fer després acte de presència i salvar la població.

Mentre la màquina ho comença a destruir tot, el seu amo s'adona que la màquina és tan intel·ligent i destructiva que també s'enfronta a ell, i els *Increïbles* s'escapen, gràcies a l'ajut final de la *Miratge*, i arriben a la ciutat per ajudar a la gent, on el *Frozó* s'uneix a la seva escomesa. En acabat, la màquina és eliminada i la ciutadania torna a creure amb els superherois.

El *Síndrome*, derrotat, decideix segrestar el fill més petit del *Mr. Increïble*, el *Jack-Jack*. Però aquest també es val per si sol i aconseguix fugir. Finalment, a més, el *Mr. Increïble* destrueix l'avió amb què pretenia escapar el malvat antagonista quan aquest estava essent absorbit per una de les turbines.

La família al complet es troba sana i estalvia. La *Violet* aconseguix vèncer la seva timidesa i al *Dash* li permeten participar en els esports de competició de l'escola. Per més que un nou malvat, el *Vil minador*, fa acte de presència, sembla que res més no podrà entorpir la pau de tothom.

### **4.6.3. Anàlisi narrativa**

A continuació, en relació amb aquest film, posem de manifest els mecanismes fonamentals, estructurals i locals tangibles; les etapes de l'heroi i els arquetips manifestos; i alguns instruments còmics notoris.

#### 4.6.3.1. Els mecanismes fonamentals, estructurals i locals

##### Els mecanismes fonamentals

###### - Personatge

El protagonista del film és el *Bob Parr / Mr. Increïble*.

La caracterització dels personatges de *The Incredibles* respon a un doble objectiu: per una banda, treballar amb uns personatges humans animats molt propers<sup>198</sup>, i per l'altra, principalment, amb uns personatges superherois amb característiques diferents, ja que el *Mr. Increïble* té molta força, l'*Elastigirl* és molt elàstica, la *Violet* pot crear camps de força i ser invisible, el *Dash* pot córrer molt ràpid, el *Frozó* pot crear gel... I tots, davant de l'antagonista, que no té cap poder, i que s'ha d'inventar uns mecanismes per estar a l'alçada d'aquests.

###### - Tipologia dels obstacles

Els obstacles del *Bob Parr / Mr. Increïble* són bàsicament externs: els malfactors de la ciutat, i sobretot, el *Buddy Pine / Incrediboy / Síndrome*, que n'és l'antagonista.

###### - Objectiu

L'objectiu de *Bob Parr / Mr. Increïble* és derrotar el *Buddy Pine / Incrediboy / Síndrome*, i també, tornar a ser reconegut per la societat.

###### - Tipologia del conflicte

El conflicte en *The Incredibles* és dinàmic. El seu protagonista el viu activament, perquè sí que pot fer alguna cosa per tornar a ajudar a la gent.

---

<sup>198</sup> Veieu l'apartat 5.3. *Mecanismes locals*.

- Emoció

Pel tipus de gènere del film, d'acció, d'aventures, de superherois, les concomitàncies amb d'altres, d'agents secrets, i la seva llargària, no és estrany que hi abundi el suspens i la urgència, i fins i tot el *Deus ex machina* i el *Diabolicus ex machina*, en moltes de les seves seqüències.

Els mecanismes estructurals

- Actes

*The Incredibles* té un preacte i els tres actes clàssics. El film té una durada de 110 minuts.

El preacte es dona durant el crèdits inicials i a continuació, quan es mostra com era la vida dels superherois abans de passar a fer una nova vida, normal i anònima. Té una durada d'11 minuts.

El primer acte és dona en el moment en què veiem el *Bob Parr* a la feina, fent una tasca que no li agrada i fins que li proposen la missió secreta d'anar a lluitar contra una màquina, l'incident desencadenant. Aquest acte té una durada de 20,5 minuts.

El segon acte es dona en el moment en què el *Bob Parr* accepta la missió i fins que els superherois aconseguen destruir la màquina, el clímax. Aquest acte té una durada de 66 minuts.

El tercer acte es dona quan el *Síndrome* rapta el *Jack-Jack*, segon incident desencadenant, quan aquest és recuperat pels *Parr* i el primer és absorbit per una de les turbines d'un avió, segon clímax, i fins que apareix un nou malvat, el *Vil minador*. Aquest acte té una durada de 5,5 minuts, i els crèdits finals, al marge, duren 7 minuts més.

- Unitats

La història principal transcorre al llarg d'uns dies, si bé hi hauria tota un teòric pas del temps en el preacte i dues el·lipsis temporals amb un indicador de “quinze anys més tard” i “tres mesos més tard”.

Les múltiples localitzacions del film s'ubiquen principalment entre la ciutat, Metroville, i l'illa del volcà.

- Tipologia de l'explotació

Una vegada més, l'explotació en la narració es dona de moltes maneres i atenent molts conceptes. Per exemple, hi ha anticipació en l'explicació per part de l'*Edna Moda* del perquè no posa una capa al vestit del *Mr. Increïble* i la posterior enganxada de la del *Síndrome* en la turbina de l'avió. O també, hi ha una tríada rellevant amb el nen veí dels *Parr* que va en tricicle: se sorprèn de la força sobrenatural del *Bob Parr* les dues primeres vegades que el veu i s'emociona a bastament en la tercera després que hagi vist sobreviure tota la família a la caiguda al seu damunt de l'avió que ha esclatat pels aires amb el *Síndrome*.

- Ironia dramàtica

Hi ha diversos casos d'ironia dramàtica que tenen a veure amb la doble vida del *Bob Parr*: un exemple és el fet que la *Helen* es pensa que el seu marit va a treballar quan no sap que de fet ha acceptat una missió i s'està entrenant. I també, el *Mr. Increïble* desconeix el veritable pla del *Síndrome*.

Els mecanismes locals

El film mostra, amb la qual cosa fa funcionar la història pels personatges. És a dir, disposa d'allò que aquests fan, la seva activitat; allò que diuen, els seus diàlegs; i, allò que els envolta, que té la gran força visual i plàstica de la posada en escena de l'animació per ordinador, i també, dels sons, les cançons i la música.

#### 4.6.3.2. Les etapes del viatge i els arquetips

##### Les etapes del viatge

- Primera etapa, *món ordinari*: La família *Parr* porta una vida de persones normals, però no s'hi adapta prou bé, sobretot el *Bob*.
- Segona etapa, *crit de l'aventura*: El *Bob Parr / Mr. Increïble* rep la petició de lluitar contra una màquina.
- Tercera etapa, *refús de l'aventura*: ∅
- Quarta etapa, *trobada amb el mentor*: El *Bob Parr / Mr. Increïble* va a veure l'*Edna Moda* perquè li arregli el vestit.
- Cinquena etapa, *travessa del primer llindar*: El *Mr. Increïble* se'n va a l'illa.
- Sisena etapa, *proves, aliats, enemics*: El *Mr. Increïble*, i més tard també la seva família, lluiten contra el *Síndrome* i els seus sequaços.
- Setena etapa, *aproximació a la caverna més profunda*: Els *Increïbles* són atrapats.
- Vuitena etapa, *odissea*: Els *Increïbles* són a la ciutat i intenten derrotar la màquina.
- Novena etapa, *recompensa*: Els *Increïbles* destrueixen la màquina.
- Desena etapa, *camí de retorn*: El *Síndrome* captura el *Jack-Jack*.
- Onzena etapa, *resurrecció*: Els *Increïbles* recuperen el *Jack-Jack* i el *Síndrome* és absorbit per una de les turbines d'un avió.
- Dotzena etapa, *retorn amb l'elixir*: La família al complet reprèn la seva vida i, en tant que superherois, han tornat a ser acceptats per la societat.



### Els arquetips

- Heroi: El *Mr. Increïble*.
- Mentor: Eventualment, l'*Edna Moda*.
- Guardià del llindar: La primera màquina que venç el *Mr. Increïble*.
- Herald: Possiblement, les ganes, per part del *Mr. Increïble*, que tot torni a ser com abans, perquè la societat ha donat l'esquena als superherois.
- Figura canviant: La *Helen*, i també, la *Miratge*.
- Ombra: El *Buddy Pine / Incrediboy / Síndrome*.
- Engalipador: En part, la *Violet* i el *Dash*, i el *Jack-Jack*.

#### **4.6.3.3. Els instruments còmics**

- Promesa del títol: *The Incredibles*, o els Increïbles, genera per començar una expectativa curiosa: uns éssers increïbles viuran una història.
- Resposta enormement inadequada: El fet que els superherois no puguin seguir treballant perquè hi ha hagut gent que els ha posat una demanda perquè, per exemple, volien suïcidar-se i no han pogut, respon a aquest concepte.
- Tensió i alliberament: El *Sr. Txof*, el cap del *Bob*, el reclama al seu despatx per posar en dubte la seva tasca, i aquest l'acaba llançant contra la paret.
- Dir una mentida amb efecte còmic: El *Mr. Increïble* respon a la *Helen* que està venent el televisor, quan de fet està intentant desfer-se del missatge que li encomanava una missió.

- Regla del tres: La tríada amb el nen del tricicle<sup>199</sup>.
  
- Fisonomia còmica: L'alçada de l'*Edna Moda* es porta al límit.
  
- Preocupació del cos: La panxa surt per sota de la samarreta de la disfressa de superheroï del *Mr. Increíble* i aleshores pensa que s'ha de posar en forma i canviar de vestit.
  
- Inversió: Els superheroïes han de fer una vida normal.

---

<sup>199</sup> Veieu la Tipologia de l'explotació del subapartat Els mecanismes estructurals de l'apartat 4.6.3.1. *Els mecanismes fonamentals, estructurals i locals*.

## 4.7. *Cars* (2006) de John Lasseter i Joe Ranft



**Figura 11.** Títol del film en els crèdits inicials de *Cars*.

### 4.7.1. Dades tècniques i artístiques

Les principals dades tècnico-artístiques del film són:

Títol original:	<i>Cars (Fig. 11).</i>
Any de producció:	2006.
País:	Estats Units d'Amèrica (EUA).
Director:	John Lasseter.
Codirector:	Joe Ranft.
Productores:	Walt Disney Pictures i Pixar Animation Studios.
Productora:	Darla K. Anderson.
Productor associat:	Thomas Porter.
Cap de producció:	Jonas Rivera.
Argument:	John Lasseter, Joe Ranft i Jorgen Klubien.
Guió:	Dan Fogelman, John Lasseter, Joe Ranft, Kiel Murray i Phil Lorin i Jorgen Klubien.
Dissenyadors de producció:	Willam Cone i Bob Pauley.
Director d'art - ombrejat:	Tia W. Kratter.
Supervisor de matejat:	Lisa Forssell.

#### 4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

Supervisor de caràcters:	Tim Milliron.
Supervisor de caràcters - ombrejat:	Thomas Jordan.
Supervisor de <i>set</i> :	Sophie Vincelette.
Supervisor de <i>set</i> - ombrejat:	Chris Bernardi i David Munier.
Supervisor de multituds:	Ziah Sarah Fogel.
Supervisor d'animació:	Scott Clark i Doug Sweetland.
Supervisor de render:	Jessica Giampietro McMackin.
Supervisor d'optimització:	Anthony A. Apodaca.
Supervisor tècnic:	Eben Ostby.
Muntatge:	Ken Schretzmann.
Fotografia:	Jeremy Lasky (càmera) i Jean-Claude Kalache (il·luminació).
So:	Tom Myers.
Música:	Randy Newman.
Cançons:	<i>Real Gone</i> de Sheryl Crow i John Shanks, per Sheryl Crow. <i>Life Is a Highway</i> de Thomas Cochrane, per Rascal Flatts. <i>Find Yourself</i> de Brad Priskey, per Brad Priskey. <i>Behind the Clouds</i> de Brad Priskey i Frank Rogers, per Brad Priskey. <i>Our Town</i> de Randy Newman, per James Taylor. <i>Route 66</i> de Bobby Troup, per John Mayer / Chuck Berry. <i>Songbird</i> de Kenny G., per Kenny G. <i>Rust-Eze Polka</i> de Joey Miskulin, per Joey Miskulin. <i>Star Spangled Banner</i> de Jimi Hendrix. <i>Rollin' in the Rearview</i> de Bruno Coon, per Jabu. <i>Elvira</i> de Bobby Troup, per Chuck Berry. <i>My Heart Would Know</i> de Hank Williams, per Hank Williams. <i>Sh-Boom</i> de William Edwards, Carl Feaster, Claude Feaster, James Keyes i Floyd McRae, per The Chords.
Càsting:	Kevin Reher.
Repartiment (veus):	Owen Wilson ( <i>Lightning McQueen - Llamp McQueen</i> ). Paul Newman ( <i>Doc Hudson</i> ). Bonnie Hunt ( <i>Sally Carrera</i> ). Larry The Cable Guy ( <i>Mater - Mata</i> ). Cheech Marin ( <i>Ramone - Ramon</i> ). Tony Shalhoub ( <i>Luigi</i> ).

Guido Quaroni (*Guido*).  
Jenifer Lewis (*Flo*).  
Paul Dooley (*Sarge - Sergeant*).  
Michael Wallis (*Sheriff*).  
George Carlin (*Fillmore*).  
Katherine Helmond (*Lizzie*).  
John Ratzenberger (*Mack*).  
Joe Ranft (*Red - Roig*).  
Michael Keaton (*Chick Hicks*).  
Richard Petty (*The King - El Rei*).  
Jeremy Piven (*Harv*).  
Bob Costas (*Bob Cutlass*).  
Darrell Waltrip (*Darrell Cartrip*).  
Richard Kind (*Van - Sr. Van*).  
Edie McClurg (*Minny - Sra. Mini*).  
Humpy Wheeler (*Tex*).  
Tom Magliozzi (*Rusty Rust-Eze - Clink*).  
Ray Magliozzi (*Dusty Rust-Eze - Clank*).  
Lynda Petty (*Mrs. The King - Sra. King*).  
Andrew Stanton (*Fred*).  
Dale Earnhardt, Jr. (*Junior*).  
Michael Schumacher (*Michael Schumacher Ferrari*).  
Jay Leno (*Jay Limo*).  
Mario Andretti (*Mario Andretti*).  
Sarah Clark (*Kori Turbowitz*).  
Mike 'No Name' Nelson (*Not Chuck - Cap de mecànics*).  
Joe Ranft (*Peterbilt*).  
Jonas Rivera (*Boost*).  
Lou Romano (*Snotrod - Moc Fort*).  
Adrian Ochoa (*Wingo*).  
E.J. Holowicki (*DJ*).  
Elissa Knight (*Tia*).  
Lindsey Collins (*Mia*).  
Larry Benton, Douglas 'Mater' Keever (*Motorhome Race Fans*).

Relació d'aspecte: 2,35 : 1 (2,40 : 1 / 16 X 9).

Durada: 112 minuts.

## 4.7.2. Argument

El *Llamp McQueen* és un jove cotxe de cursa que aspira a guanyar la *Piston Cup*, la més prestigiosa copa de velocitat en circuit. El seu principal objectiu és aconseguir la victòria i accedir per la via ràpida, i al marge de tothom, a la fama i la riquesa. En la seva primera cursa, peca d'ambició i no deixa que el seu equip li canviï els neumàtics. És més, n'acabarà prescindint i pensarà a valer-se tot sol. Però precisament en la darrera

volta en rebenta dos, i això provoca que arribi a la meta al mateix temps que *El Rei*, un veterà cotxe de cursa que ha guanyat més copes que ningú i que sap que fa falta quelcom més que trofeus per ser un veritable campió, i que el *Chick Hicks*, un rival despietat que fa tot tipus de trampes per poder guanyar, i també, per poder obtenir el patrocini de *Dinoco* tan bon punt *El Rei* es retiri, tal com ha anunciat, a final de temporada.

Davant d'aquest triple empat, els organitzadors decideixen fer un desempat a Califòrnia en una setmana. El *Llamp McQueen* vol ser el primer a arribar al nou circuit per establir contactes amb *Dinoco* abans que el *Chick Hicks* i es puja al seu modern i luxós camió tràiler, el *Mack*. Durant el viatge, aquest darrer vol descansar però el primer no l'hi deixa, i això provoca que posteriorment el *Mack* s'adormi i que el *Llamp McQueen*, després d'un incident, es trobi perdut en una antiga carretera de la Ruta 66, més enllà de l'autopista. En la seva recerca accelerada del *Mack*, topa amb el xèrif (el *Sheriff*) d'un poblat anomenat *Radiator Springs*, del qual dissortadament en destrossa una part de la calçada.

L'endemà, després d'arribar el *Mack* buit a Califòrnia, tothom busca el *Llamp McQueen*, però aquest desperta amb un pany en una roda i en el dipòsit de vehicles d'aquest poblat oblidat. A continuació, una vella grua, el *Mata*, i el *Sheriff*, el condueixen a un judici local, i en aquest es troben el jutge, el *Doc Hudson*, i tots els particulars habitants de *Radiator Springs*. Curiosament, en veure que es tracta d'un cotxe de cursa, el jutge el deixa anar, però la *Sally Carrera*, demana que com a mínim arregli la calçada que ha fet malbé abans de marxar-se. I així es determina.

Tanmateix, el *Llamp McQueen* intenta escapar de la condemna que li han imposat mentre li han assignat una asfaltadora, la *Bessie*, però el *Sheriff* i la *Sally Carrera* li ho impedeixen. Mentre el protagonista treballa, entaula amistat amb el *Mata*, a qui promet pujar a un helicòpter quan tingui el patrocini de *Dinoco*, i té una relació especial amb la *Sally Carrera*, que li ensenya a veure les coses veritablement importants. Igualment, descobreix que el *Doc Hudson* havia estat guanyador de la *Piston Cup* en diverses ocasions i un ídol per a la resta de pilots en la seva època. El *Llamp McQueen* n'aprèn certes coses també a poc a poc.

I quan el *Llamp McQueen* acaba d'arreglar la carretera convenientment, en un intent d'ajudar els seus nous amics i ciutadans d'un poblat que ha restat al marge de la ruta comercial que significa l'allunyada autopista, decideix de fer la posada a punt en els seus establiments. Aleshores, una trucada anònima (de fet, el *Doc Hudson*) avisa sobre l'indret del desaparegut *Llamp McQueen*, i s'hi presenta una gran multitud i la premsa, que l'empeny camí de Califòrnia, tot i que ara el protagonista tingui dubtes sobre si és aquest el seu vertader objectiu.

Un cop a la cursa de desempat, el *Llamp McQueen* comet alguns errors, però quan s'adona que hi han vingut els habitants de *Radiator Springs* les coses canvien. El *Doc Hudson*, a més, n'acaba essent el seu director d'equip. Tanmateix, més tard, el *Chick Hicks* fa una maniobra bruta i provoca que *El Rei* tingui un accident. El protagonista, que ja era el primer, deixa que el *Chick Hicks* guanyi a canvi de córrer a l'auxili d'*El Rei* perquè aquest pugui creuar la línia de meta.

Mentre el *Chick Hicks* celebra la seva vergonyosa victòria, el públic l'esbronca. Així mateix, aplaudeix el gest del protagonista, que és cridat pel cap de *Dinoco*, el *Tex*, perquè sigui el seu nou rostre. Però el *Llamp McQueen* rebutja l'oferta amablement per ser fidel al seu antic equip. No obstant, li demana un favor: que el seu helicòpter sobrevoli *Radiator Springs* amb el *Mata*. Amb tot, el poblat acaba sortint novament als mapes i és un important punt de trobada per als viatgers de la Ruta 66. El *Llamp McQueen* i la *Sally Carrera* hi acaben també fent vida plegats.

### **4.7.3. Anàlisi narrativa**

A continuació, en relació amb aquest film, posem de manifest els mecanismes fonamentals, estructurals i locals tangibles; les etapes de l'heroi i els arquetips manifestos; i alguns instruments còmics notoris.

#### 4.7.3.1. Els mecanismes fonamentals, estructurals i locals

##### Els mecanismes fonamentals

###### - Personatge

El protagonista del film és el jove cotxe de cursa *Llamp McQueen*.

Els cotxes estan caracteritzats de forma semblant a les persones, però mantenint la seva estructura. Fins i tot els seus adhesius, per exemple, estan en relació amb els tatuatges que es fan els humans. Hom s'arriba a oblidar que són cotxes els que protagonitzen la història.

###### - Tipologia dels obstacles

Els obstacles del *Llamp McQueen* són aparentment externs, els seus dos contrincants (principalment, el *Chick Hicks*, que actuaria com a antagonista), els veïns de *Radiator Springs* que no el deixen marxar fins que arregli la carretera..., però el *Llamp McQueen* pateix un seguit d'obstacles interns, com són el seu profund egoisme i la seva alta vanitat.

###### - Objectiu

El *Llamp McQueen* aspira a guanyar la *Piston Cup*, i dos cotxes de cursa més, *El Rei* i el *Chick Hicks*, també ho volen.

###### - Tipologia del conflicte

El conflicte en *Cars* és dinàmic. El seu protagonista el viu activament, perquè sí que pot fer alguna cosa per mirar de tornar al nou circuit on l'esperen. El que no sap és que també ha de canviar la manera de ser i de veure les coses.



- Emoció

La narració combina certs moments de suspens: per exemple, no sabem si el *Llamp McQueen* arribarà a la nova cursa a temps.

### Els mecanismes estructurals

- Actes

*Cars* té un preacte, els tres actes clàssics i un epíleg . El film té una durada de 112 minuts.

El preacte es dona durant els breus crèdits inicials quan es presenta el *Llamp McQueen*. Té una durada de 2 minuts.

El primer acte es dona des de la celebració de la primera cursa fins que el *Llamp McQueen* es perd, l'incident desencadenant. Aquest acte té una durada de 21 minuts.

El segon acte es dona des que el *Sheriff* persegueix el *Llamp McQueen* fins que vénen a buscar a aquest darrer a *Radiator Springs*, el clímax, i amb tota la seva vivència en el poble. Aquest acte té una durada de 66 minuts.

El tercer acte és dona des que comença la nova cursa, segon incident desencadenant, amb els habitants de *Radiator Springs* fent companyia al *Llamp McQueen* i deixant aquest que sigui el *Chick Hicks* que guanyi la *Piston Cup* per poder ajudar *El Rei* a arribar a la meta, segon clímax, fins que tots tornen al poblat, que surt novament als mapes. Aquest acte té una durada de 15 minuts.

L'epíleg es dona durant els crèdits finals, constata la nova dimensió de *Radiator Springs* i la nova activitat dels seus habitants que, entre altres coses, van a l'autocine a veure "*Toy Car Story*", "*Monster Trucks, Inc.*" i "*A Bug's Life*". També, hi ha una dedicatòria

amb fragments d'altres films de Pixar Animation Studios a Joe Ranft<sup>200</sup>, unes imatges de seqüències del propi film alentides i una darrera seqüència de dos cotxes perduts buscant l'autopista. Aquest epíleg té una durada de 8 minuts.

- Unitats

La història es temporalitza amb la setmana que donen al *Llamp McQueen*, *El Rei* i el *Chick Hicks* per anar a la segona cursa. Hi ha una mena de *flashforward*, quan el primer, al principi, es veu guanyant la cursa i imaginant-se tot el que li vindrà. Igualment, hi ha un *flashback*, quan la *Sally* explica al *Llamp McQueen* com era *Radiator Springs*.

A grans trets, l'acció es desenvolupa en quatre llocs: a l'estadi de la primera cursa, a l'autopista, a *Radiator Springs* i a l'estadi de la segona cursa.

- Tipologia de l'explotació

L'explotació en la narració es dona de moltes maneres i atenent molts conceptes: per exemple, la simetria existent entre les curses dels dos estadis és més que notable.

- Ironia dramàtica

Hi ha ironia dramàtica en el moment en què el *Mack* no s'ha adonat que ha perdut el *Llamp McQueen*, i també, per exemple, al final, quan el *Chick Hicks* no sap per què no li fan cas els fotògrafs tot i haver guanyat la *Piston Cup*.

### Els mecanismes locals

El film mostra, amb la qual cosa fa funcionar la història pels personatges. Disposa d'allò que aquests fan, la seva activitat; allò que diuen, els seus diàlegs; i, allò que els envolta, que té la gran força visual i plàstica de la posada en escena de l'animació per ordinador, i també, dels sons, les cançons i la música. Així mateix, al principi de la

---

<sup>200</sup> Mort en plena producció del film, el 2005.

història, en el preacte, sentim en primera persona la veu interior del *Llamp McQueen*. Pel que fa a la posada en escena, el fet de mostrar la vida d'uns cotxes en un habitat paral·lel al dels humans és molt eloqüent. Les curses de cotxes amb els estadis plens són molt reveladores.

#### 4.7.3.2. Les etapes del viatge i els arquetips

##### Les etapes del viatge

- Primera etapa, *món ordinari*: El *Llamp McQueen* competeix i vol guanyar la cursa de la *Piston Cup*.
- Segona etapa, *crit de l'aventura*: Hi ha un triple empat a la cursa i cal desempatar.
- Tercera etapa, *refús de l'aventura*: ∅
- Quarta etapa, *trobada amb el mentor*: ∅
- Cinquena etapa, *travessa del primer llindar*: El *Llamp McQueen* es perd camí de l'estadi on s'ha de disputar la nova cursa.
- Sisena etapa, *proves, aliats, enemics*: El *Llamp McQueen* coneix els habitants de *Radiator Springs*.
- Setena etapa, *aproximació a la caverna més profunda*: El *Llamp McQueen* ha d'asfaltar la carretera del poble per poder anar-se'n.
- Vuitena etapa, *odissea*: El *Llamp McQueen* descobreix el passat del *Doc Hudson* i del poble.
- Novena etapa, *recompensa*: Vénen a buscar el *Llamp McQueen* a *Radiator Springs*.

#### 4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

- Desena etapa, *camí de retorn*: El *Llamp McQueen* es disposa a córrer en la nova cursa per obtenir la *Piston Cup*.
- Onzena etapa, *resurrecció*: El *Llamp McQueen* deixa guanyar el *Chick Hicks* i porta *El Rei* fins a la meta.
- Dotzena etapa, *retorn amb l'elixir*: Tots tornen a *Radiator Springs*, que apareix novament als mapes.

#### Els arquetips

- Heroi: El *Llamp McQueen*.
- Mentor: Contingentment, el *Doc Hudson*.
- Guardià del llindar: El *Sheriff*.
- Herald: La *Piston Cup*.
- Figura canviant: La *Sally*.
- Ombra: El *Chick Hicks*.
- Engalipador: El *Mata*, i posteriorment, la majoria d'habitants de *Radiator Springs*.

#### **4.7.3.3. Els instruments còmics**

- Col·lisió de contextos: El *Llamp McQueen* es troba en un entorn que no li escau: *Radiator Springs*.
- Llei dels oposats còmics: El *Sergent* i la *Fillmore* viuen un al costat de l'altre.

#### 4. Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

- Fugir dels tòpics: El camió de bombers *Red* és un personatge molt sensible.
- Detall: El número 95 del *Llamp McQueen* fa referència a l'any en què es va estrenar *Toy Story*.<sup>201</sup>
- Humor virtual: En la cursa final, el *Luigi* canvia les rodes al *Llamp McQueen* a una velocitat insospitada.
- Ironia: L'agent del *Llamp McQueen* li diu a aquest que li sap greu guanyar tants diners a costa seva.
- Efecte enginyós: Cada tipus de cotxe està en relació amb la seva manera de ser, sobretot la majoria dels de *Radiator Springs*.

Recordem que en aquest capítol quart hem assenyalat les dades tècniques i artístiques i l'argument de cada un dels llargmetratges escollits, i n'hem analitzat els seus mecanismes fonamentals, estructurals i locals, les seves anomenades dotze etapes del viatge i els arquetips, i els seus instruments còmics.

---

<sup>201</sup> Igualment, no és difícil vincular el nom del cotxe amb el de l'actor nord-americà, amant de les curses automobilístiques, Steve McQueen (1930-1980), però possiblement aquest sigui un homenatge a John McQueen (1960-2002), un dels grans animadors dels estudis i a qui s'acaba dedicant el film.

## 5. Anàlisi general dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

L'anàlisi comú dels films estudiats amb deteniment a l'apartat anterior ens permet fer les observacions següents, que destriem particularment en mecanismes fonamentals, mecanismes estructurals, mecanismes locals, etapes del viatge, arquetips i instruments còmics notoris, tot i pertànyer els tres primers a un mètode obert, els dos següents a un mètode tancat i essent el darrer una conjuntura al marge.

### 5.1. Mecanismes fonamentals

Tots els llargmetratges analitzats tenen un únic protagonista. Un de sol. I tots són de sexe masculí, si bé, a excepció d'un (el de *The Incredibles*), aquests són objectes (joguines i cotxes), animals (insectes i peixos) o monstres. El *Woody* és un nino de drap de *Toy Story* i també de *Toy Story 2*; el *Flik*, una formiga mascle d'*A Bug's Life*; el *Sully*, un monstre de *Monsters, Inc.*; el *Marlin*, un peix pallasso de *Finding Nemo*; el *Bob Parr / Mr. Increïble*, un superheroï de *The Incredibles*; i, el *Llamp McQueen*, un cotxe de cursa de *Cars*.

Igualment, hi hauria un cert protagonisme en certes trames secundàries, d'entre les quals caldria destacar en la seva totalitat la del *Nemo* a *Finding Nemo*<sup>202</sup>.

Els obstacles d'aquests protagonistes són principalment externs. I en la majoria dels casos responen a un antagonista: el *Buzz* en un principi i el *Sid* a *Toy Story*; el *Hopper* a *A Bug's Life*; l'*Al* en un principi i el *Capatàs* a *Toy Story 2*; el *Randall* a *Monsters, Inc.*;

---

<sup>202</sup> Veieu el peu de pàgina 196 a la pàgina 190.

certs éssers marins i humans (i la *Darla* en relació amb el *Nemo*) a *Finding Nemo*; el *Buddy Pine / Incrediboy / Síndrome* a *The Incredibles*; i, certs habitants de *Radiator Springs* en un principi i sobretot el *Chick Hicks* a *Cars*.

Tanmateix, la presència d'alguns obstacles interns, o fins i tot d'externs d'origen intern, és significativa en alguns casos: la gelosia del *Woody* a *Toy Story*; la poca traça del *Flik* a *A Bug's Life*; la por a perdre el seu fill del *Marlin* a *Finding Nemo*; la vanitat del *Llamp McQueen* a *Cars*; i, pel que fa als segons, l'estimació que el *Sully* agafa per la *Boo* a *Monsters, Inc.* Cal ressaltar, també, uns clars *Deus ex machina*: el *Buzz* es posa a volar realment a *Toy Story*; el Sr. *Patata* llança el seu barret perquè les portes de l'edifici del qual ha de sortir no es tanquin a *Toy Story 2*; i, certes accions relacionades amb el món dels superherois a *The Incredibles*.

Així mateix, tots els protagonistes tenen, en principi, un únic objectiu. Generalment, material, i en el fons de caire emocional: el *Woody*, tornar a casa amb el *Buzz*, però ser novament reconegut pels seus companys i estimat per l'*Andy* a *Toy Story*, i només això segon a *Toy Story 2*; el *Flik*, trobar algú que pugui defensar la seva colònia dels saltamartins, però també ser valorat per aquesta a *A Bug's Life*; el *Sully*, tornar la *Boo* a la seva habitació, però respondre a l'estimació d'aquesta i en general de tots els nens a *Monsters, Inc.*; el *Marlin*, recuperar el seu fill, però no ser tan exigent amb aquest a *Finding Nemo*; el *Bob Parr / Mr. Increïble*, desfer-se del *Buddy Pine / Incrediboy / Síndrome*, però tornar a ser reconegut per la societat a *The Incredibles*; i, el *Llamp McQueen*, guanyar la *Piston Cup*, però ser més humil a *Cars*. I també, òbviament, hi ha objectius per a tots els antagonistes i per a alguns personatges secundaris, si bé aquests són d'escàs interès.

Finalment, tots els conflictes són dinàmics, actius. No n'hi ha cap d'estàtic, de passiu. I en tots els llargmetratges hi ha moments de suspens, sense excepció<sup>203</sup>. I en alguns casos, remarcables d'urgència: al *Woody* i al *Buzz* se'ls escapa el camió de mudances a *Toy Story*; els saltamartins marquen una nova data per a una propera collita a les

---

<sup>203</sup> Veieu-ne exemples destacats a l'Emoció del subapartat Els mecanismes fonamentals de totes les anàlisis narratives de l'apartat 4. *Estudi narratiu dels llargmetratges de Pixar animation Studios compresos entre 1995 i 2006*.

formigues a *A Bug's Life*; i, certes accions relacionades amb el món dels superherois a *The Incredibles*.

	<i>Toy Story</i>	<i>A Bug's Life</i>	<i>Toy Story 2</i>	<i>Monsters, Inc.</i>	<i>Finding Nemo</i>	<i>The Incredibles</i>	<i>Cars</i>
<b>Protagonista</b>	1 (masc.) <i>Woody</i>	1 (masc.) <i>Flik</i>	1 (masc.) <i>Woody</i>	1 (masc.) <i>Sully</i>	1 (masc.) <i>Marlin</i>	1 (masc.) <i>Mr. Increible</i>	1 (masc.) <i>Llamp McQueen</i>
	.	.	.	.	[2 (masc.) <i>Nemo</i> ]	.	.
<b>Obstacles</b>	Externs Antag. <i>Sid</i>	Externs Antag. <i>Hopper</i>	Externs Antag. <i>Capatàs</i>	Externs Antag. <i>Randall</i>	Externs Antag. Éss. mar. i humans	Externs Antag. <i>Síndrome</i>	Externs Antag. <i>Chick Hicks</i>
	Interns	Interns	.	.	Interns	.	Interns
	.	.	.	Ext. d. int.	.	.	.
	Deus e.	.	Deus e.	.	.	Deus e.	.
<b>Objectiu</b>	1 (princ.)	1 (princ.)	1 (princ.)	1 (princ.)	1 (princ.)	1 (princ.)	1 (princ.)
<b>Conflicte</b>	Dinàmic	Dinàmic	Dinàmic	Dinàmic	Dinàmic	Dinàmic	Dinàmic
<b>Emoció</b>	Suspens	Suspens	Suspens	Suspens	Suspens	Suspens	Suspens
	Urgència	Urgència	Urgència	.	.	.	Urgència

**Taula 4.** Taula dels mecanismes fonamentals dels llargmetratges analitzats de *Pixar Animation Studios*.<sup>204</sup>

<sup>204</sup> Abreujaments: masc. - masculí / Antag. - Antagonista / Éss. mar. - Éssers marins / Ext. d. int. - Externs d'origen intern / Deus e. - *Deus ex machina* / princ. - principal.



## 5.2. Mecanismes estructurals

Tots els llargmetratges analitzats tenen una estructura en tres actes.

Tots, a excepció d'*A Bug's Life*, un preacte.

*A Bug's Life* i *Toy Story 2*, a més, una mena d'annex. I *Monsters, Inc.*, dos.

*Finding Nemo*, igualment, dos epílegs. I *Cars*, un.

Tots els films tenen una durada mitjana d'1 hora i 35 minuts, essent *Toy Story* el més curt (1 h 17 min), i *Cars*, el més llarg (1 h 52 min). De fet, els primers llargmetratges dels Estudis tenen una durada més curta que els darrers.

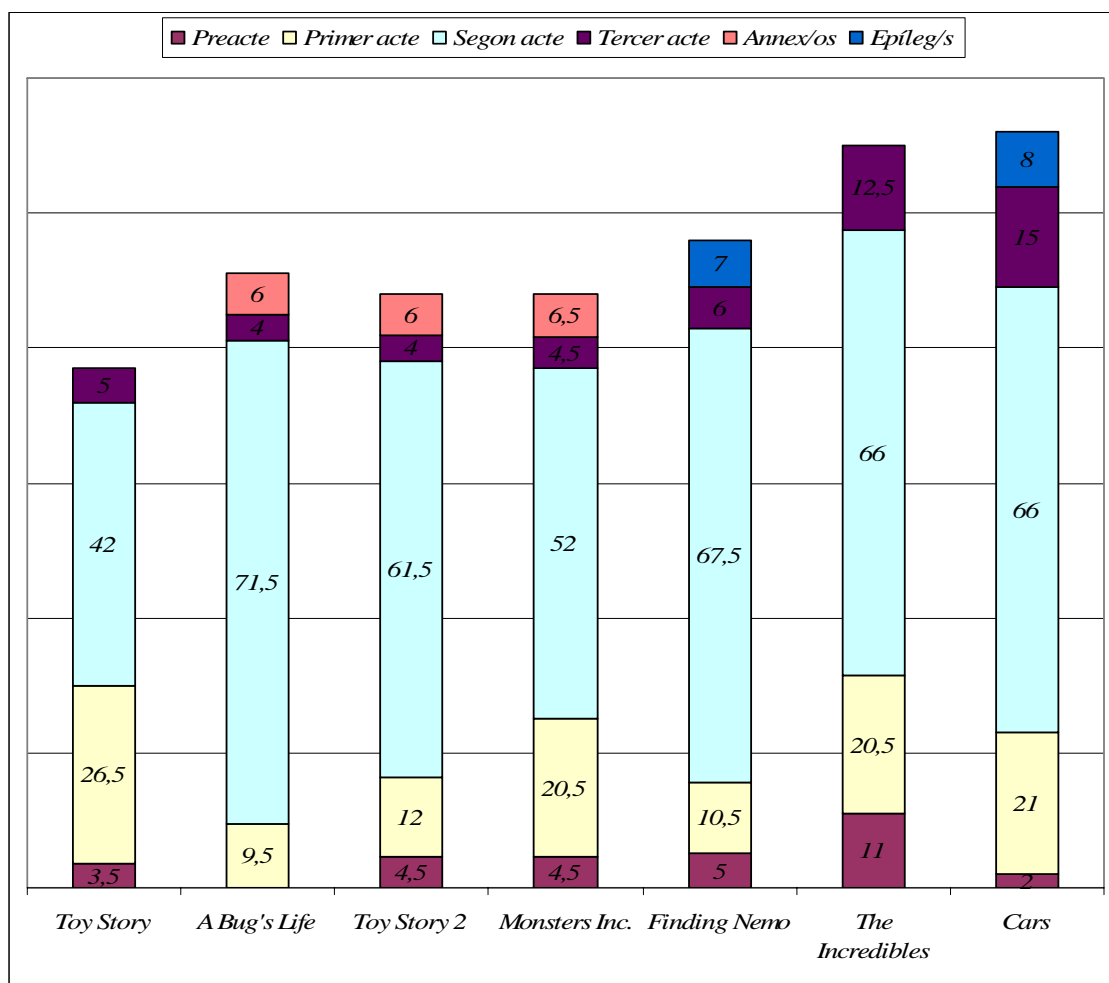
Així mateix, en general, la durada dels tres actes segueix un patró bastant clàssic: una mitjana de 15 a 20 minuts per al primer acte, 60 a 65 minuts per al segon i 5 minuts per al tercer, als quals cal sumar la durada dels possibles preactes, annexos i epílegs i dels crèdits inicials i finals (veiem totes les durades a la *Fig. 12*, després del resum de la *Taula 5*).

5. Anàlisi general dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

	<i>Toy Story</i>	<i>A Bug's Life</i>	<i>Toy Story 2</i>	<i>Monsters, Inc.</i>	<i>Finding Nemo</i>	<i>The Incredibles</i>	<i>Cars</i>
<b>Crèdits inicials</b>	.	.	.	1,5 min	.	.	.
<b>Preacte</b>	3,5 min (crèd. i.)	.	4,5 min (crèd. i.)	3 min	5 min (crèd. i.)	11 min (crèd. i.)	2 min (crèd. i.)
<b>Primer acte</b>	26,5 min	9,5 min (crèd. i.)	12 min	20,5 min	10,5 min	20,5 min	21 min
<b>Segon acte</b>	42 min	71,5 min	61,5 min	52 min	67,5 min	66 min	66 min
<b>Tercer acte</b>	1,5 min	4 min	4 min	4,5 min	6 min (crèd. f.)	5,5 min	15 min
<b>Annex 1</b>	.	6 min (crèd. f.) (pres. f.)	6 min (crèd. f.) (pres. f.)	4 min (pres. f.) (crèd. f.)	.	.	.
<b>Annex 2</b>	.	.	.	2 min (crèd. f.)	.	.	.
<b>Epíleg 1</b>	.	.	.	.	0,5 min	.	8 min (crèd. f.)
<b>Crèdits finals</b>	3,5 min	.	.	0,5 min	6 min	7 min	.
<b>Epíleg 2</b>	.	.	.	.	0,5 min	.	.
<b>Durada total</b>	77 min	91 min	88 min	88 min	96 min	110 min	112 min

**Taula 5.** Taula de la durada de les parts dramàtiques i total dels llargmetratges analitzats de *Pixar Animation Studios*.<sup>205</sup>

<sup>205</sup> Abreujaments: min - minuts / crèd. i. - crèdits inicials / crèd. f. - crèdits finals / pres. f. - preses falses.



**Figura 12.** Durada de les parts dramàtiques dels llargmetratges analitzats de *Pixar Animation Studios*.<sup>206</sup>

Els incidents desencadenants i els clímaxs de tots els llargmetratges són perfectament identificables, i tan sols *Monsters, Inc.*, *The Incredibles* i *Cars* recorren a un segon incident desencadenant i un segon clímax en el tercer acte. Les seves històries principals transcorren al llarg d'uns dies i en diverses localitzacions generalment allunyades les unes de les altres. Tan sols la història principal d'*A Bug's Life* se succeeix en uns mesos, i les localitzacions principals de *Toy Story* són relativament properes. Igualment, en relació amb la unitat de temps, es donen certs flashbacks a *Toy Story*, *Toy Story 2*, *Finding Nemo* i *Cars*, i sorprenentment uns teòrics *flashforwards* a *Finding Nemo* i *Cars*.

<sup>206</sup> S'hi inclou la durada dels crèdits inicials i finals.

Pel que fa a l'explotació, sovintegen els recursos de la simetria i l'*scrimmage*; són presents la tríada i el *topper*; i, no tant, el *milking*, l'anticipació, l'alteració o altres. Finalment, la ironia dramàtica és un recurs utilitzat en totes les propostes, ja sigui com a punt de partida general (per exemple, a *Toy Story* o a *Toy Story 2*, nosaltres, els espectadors, sabem que les joguines tenen vida, cosa que els humans que estan amb elles ignoren), ja sigui com a aspecte més particular de la narració (per exemple, a *The Incredibles*, la *Helen* es pensa que el seu marit, el *Bob Parr / Mr. Increible*, va a treballar quan de fet l'han acomiadat i s'està entrenant perquè ha acceptat una nova missió).

5. Anàlisi general dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

	<i>Toy Story</i>	<i>A Bug's Life</i>	<i>Toy Story 2</i>	<i>Monsters, Inc.</i>	<i>Finding Nemo</i>	<i>The Incredibles</i>	<i>Cars</i>
<b>Actes</b> <sup>207</sup>	.	.	.	Segon inc. des.	.	Segon inc. des.	Segon inc. des.
	.	.	.	Segon clímax	.	Segon clímax	Segon clímax
<b>Unitats</b>	En dies	En mesos	En dies	En dies	En dies	En dies	En dies
	Flashb.	.	Flashb.	.	Flashb.	.	Flashb.
	.	.	.	.	Flashf.	.	Flashf.
	En local. properes	En local. allunyad.	En local. allunyad.	En local. allunyad.	En local. allunyad.	En local. allunyad.	En local. allunyad.
<b>Explotació</b>	Simetria	Simetria	Simetria	.	.	.	Simetria
	Scrimm.	Scrimm.	Scrimm.	.	Scrimm.	.	.
	.	Tríada	.	Tríada	.	Tríada	.
	.	Topper	.	Topper	Topper	.	.
	.	Milking	.	.	Milking	.	.
	.	.	.	.	Anticip.	Anticip.	.
	.	.	.	.	Alterac.	.	.
<b>Ironia dramàtica</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

**Taula 6.** Taula dels mecanismes estructurals dels llargmetratges analitzats de *Pixar Animation Studios*.<sup>208</sup>

<sup>207</sup> Més enllà de l'exposat a la Taula 5. *Taula de la durada de les parts dramàtiques i total dels llargmetratges analitzats de Pixar Animation Studios.*

<sup>208</sup> Abreujaments: Segon inc. des. - Segon incident desencadenant / Flashb. - *Flashback* / Flashf. - *Flashforward* / En local. properes - En localitzacions properes / En local. allunyad. - En localitzacions allunyades / Scrimm. - *Scrimmage* / Anticip. - Anticipació / Alterac. - Alteració.

### 5.3. Mecanismes locals

Atenent les dues opcions dels mecanismes locals, tots els llargmetratges no narren, sinó que mostren, amb la qual cosa fan funcionar la història a través dels personatges. És a dir, disposen d'allò que aquests fan, la seva activitat; allò que diuen, els seus diàlegs; i, allò que els envolta, que té la gran força visual i plàstica de la posada en escena de l'animació per ordinador, i també, dels sons, les cançons i la música. Tanmateix, tan sols a *Cars*, al principi de la història, sentim en primera persona la veu interior del seu protagonista, el *Llamp McQueen*.

En relació estricta amb les cançons, a excepció de *The Incredibles*, i destacant a *Cars*, hi ha propostes que en barregen més que d'altres, originals o preexistents, essent les següents:

#### Cançó

<b><i>Toy Story</i></b>	<i>You've got a friend in me</i> , per Randy Newman / Randy Newman i Lyle Lovett. <i>Strange things</i> , per Randy Newman. <i>I will go sailing no more</i> , per Randy Newman.
<b><i>A Bug's Life</i></b>	<i>The time of your life</i> , per Randy Newman.
<b><i>Toy Story 2</i></b>	<i>Woody's Roundup</i> , per Riders in the Sky. <i>When She Loved Me</i> , per Sarah McLachlan. <i>You've Got a Friend in Me</i> , per Robert Goulet (versió de <i>Wheezy</i> ) / Tom Scott.
<b><i>Monsters, Inc.</i></b>	<i>If I Didn't Have You</i> , per Billy Crystal i John Goodman.
<b><i>Finding Nemo</i></b>	<i>The Girl from Ipanema</i> d'Antonio Carlos Jobim, Vinicius De Moraes i Norman Gimbel. <i>Fandango</i> de Bob Bain. <i>Psycho (The Murder)</i> de Bernard Herrmann. <i>Beyond the Sea</i> de Charles Louis Trenet, Albert Lasry i Jack Lawrence, per Robbie Williams.

***The Incredibles*** .

***Cars***

*Real Gone* de Sheryl Crow i John Shanks, per Sheryl Crow.

*Life Is a Highway* de Thomas Cochrane, per Rascal Flatts.

*Find Yourself* de Brad Prisley, per Brad Prisley.

*Behind the Clouds* de Brad Prisley i Frank Rogers, per Brad Prisley.

*Our Town* de Randy Newman, per James Taylor.

*Route 66* de Bobby Troup, per John Mayer / Chuck Berry.

*Songbird* de Kenny G., per Kenny G.

*Rust-Eze Polka* de Joey Miskulin, per Joey Miskulin.

*Star Spangled Banner* de Jimi Hendrix.

*Rollin' in the Rearview* de Bruno Coon, per Jabu.

*Elvira* de Bobby Troup, per Chuck Berry.

*My Heart Would Know* de Hank Williams, per Hank Williams.

*Sh-Boom* de William Edwards, Carl Feaster, Claude Feaster, James Keyes i Floyd McRae, per The Chords.

**Taula 7.** Taula de les cançons dels llargmetratges analitzats de *Pixar Animation Studios*.

En general, a més, la música transmet emoció, i molt poques vegades, informació. Igualment, és empàtica. És a dir, simpatitza amb allò que mostra l'escena o la seqüència. I també, és repetida o variada, tot i que hi hagi algun cas de música o cançó repercutida. Això és, aquella que en les seves repeticions canvia de significat. Per exemple, a *Toy Story*, la cançó *You've got a friend in me* va adreçada del Woody a l'Andy el primer cop que la sentim, però sembla que del Woody al Buzz i a l'inrevés, després, quan la tornem a sentir al final<sup>209</sup>.

Comentari a part mereix la creació de les localitzacions, els escenaris, i els personatges, els models, de la llum i la il·luminació, amb el tractament del color i les textures, i de la utilització de la tècnica de l'animació, que al seu temps estarien relacionats amb l'aspecte de la posada en escena de tots els llargmetratges.

---

<sup>209</sup> Així mateix, el primer cop només és cantada pel Randy Newman, i el segon, per aquest i el Lyle Lovett.

En concret, sobre la tècnica de l'animació per ordinador, en el seu dia, els seus creadors van dur a terme molts estudis<sup>210</sup>. De forma general, podem resumir que es recorre a les anticipacions exagerades per a l'animació dels models, i malgrat que siguin objectes que adoptin vida pròpia (les joguines a *Toy Story* i *Toy Story 2*, els cotxes a *Cars...*). És a dir, s'exagera el moviment en el mateix inici d'una determinada acció, que es desenvolupa a continuació amb normalitat. Aquest aspecte, sobretot, s'utilitza en moments transcendentals.

Més comunament, les extremitats i el cap de certs models són duts a remolc del cos. En altres ocasions, les extremitats superiors es mouen formant arcs que defineixen les diferents trajectòries de les accions. En qualsevol cas, i en definitiva, les exageracions en el moviment són una constant.

Paral·lelament, la majoria dels models són asimètrics. L'asimetria, per tant, és un altre gran principi, atès que dóna molt realisme als cossos. Recolzar-se en una roda (a *Cars*), un peu (a *The Incredibles*) o una pota (a *A Bug's Life*) més que un altre, o doblegar una aleta (a *Finding Nemo*) o un braç (a *Monsters, Inc.*) més que un altre, és habitual en la majoria de personatges. Així mateix, quan aquests es llancen d'un lloc des de dalt a baix, s'estiren en la caiguda i s'aixafen en l'arribada. Els estiraments i els aixafaments dels cossos, doncs, resulten claus.

Igualment, l'ús de falses corbes de moviment respecte al temps també és necessari. No hi abunden, però es detecten de vegades. Així, el caràcter i la naturalesa del moviment estan determinats per la combinació de les opcions essencials de l'acceleració i de la desacceleració. I també, es recorre a la sincronització de moviments sobtats i lents.

Per donar dramatisme a certes accions, es dibuixen línies d'acció amb els models. Això s'observa força bé en moments de conflicte entre personatges: un cos, enfrontat a un altre, s'inclina sobre aquest. A més, en certes situacions, per mostrar l'esforç davant d'un teòric pes, s'utilitza una lleugera vibració en el model. A banda, molts cops, els

---

<sup>210</sup> Cal destacar-ne alguns dels primers a *Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation*, divulgats en el SIGGRAPH'87 (LASSETER, John: *Computer Graphics*, pàgs. 35-44, 21:4, 1987) i a *Tricks to Animating Characters with a Computer*, presentats en el SIGGRAPH'94 (LASSETER, John: *Animation Tricks*, notes del Curs 1, 1994).



ulls i la mirada dels models resulten claus: un moviment de cap a un costat és precedit per la direcció dels ulls cap a aquest. I també, els parpellejos, la caiguda d'una parpella o de les dues a la vegada, són habituals, d'igual manera que un actor o una actriu ho faria en una situació normal.

En tractar-se d'animacions per ordinador en 3D, alguns efectes característics de certa animació plana tradicional, tals com les fugues<sup>211</sup>, les imatges múltiples<sup>212</sup>, els *blur*<sup>213</sup> i els cops cinètics<sup>214</sup>, són del tot inexistents.

Per als diàlegs, les frases s'avancen entre una cinquena i una vuitena part de segon en relació amb la imatge del model que les emet, i la seva expressió, en acabar-la, s'estira entre la meitat o una tercera part de segon. Per tant, les anticipacions i les expressions estirades de diàleg són habituals. En tots els films analitzats, i malgrat que estiguin protagonitzats per objectes, animals o demés.

Més enllà, i relacionat amb la posada en escena, l'aspecte de la llum i del color de totes les imatges dels diversos films<sup>215</sup> per una banda, i l'aspecte dels personatges i de la seva teòrica empatia amb l'espectador per l'altra, mereixen uns comentaris particulars.

A cada llargmetratge hi ha un veritable treball de producció artística, pas següent o col·lateral a l'elaboració del guió, i pas previ a l'elaboració de qualsevol tasca relacionada amb la creació informàtica. A partir del visionat de diversos panells, dibuixats amb pastels, que sintetitzen la informació de les diverses escenes o seqüències d'un film, els autors es fan una idea general de la narració estrictament visual, cromàtica, i modifiquen si és necessari qualsevol tonalitat si aquesta no s'adequa a la continuïtat i a la globalitat del total.

---

<sup>211</sup> L'aparició de línies de moviment que acompanyen una acció quan aquesta és ràpida i dinàmica.

<sup>212</sup> La multiplicació de les extremitats o del cap d'un personatge en una mateixa imatge.

<sup>213</sup> La difuminació d'un personatge i el reemplaçament de la seva acció per un esborrall.

<sup>214</sup> La presència d'esclats després de la caiguda o la topada d'un personatge.

<sup>215</sup> Al seu temps, també, és important la relació d'aspecte d'aquests: en essència d'1,85 : 1 a *Toy Story*, *Toy Story 2*, *Monsters, Inc.* i *Finding Nemo*, i de 2,35 : 1 a *A Bug's Life*, *The Incredibles* i *Cars*.

Aquest estat és clau per no donar la mínima possibilitat de treballar en va en la fase de l'elaboració informàtica, i justifica una cèlebre frase de John Lasseter:

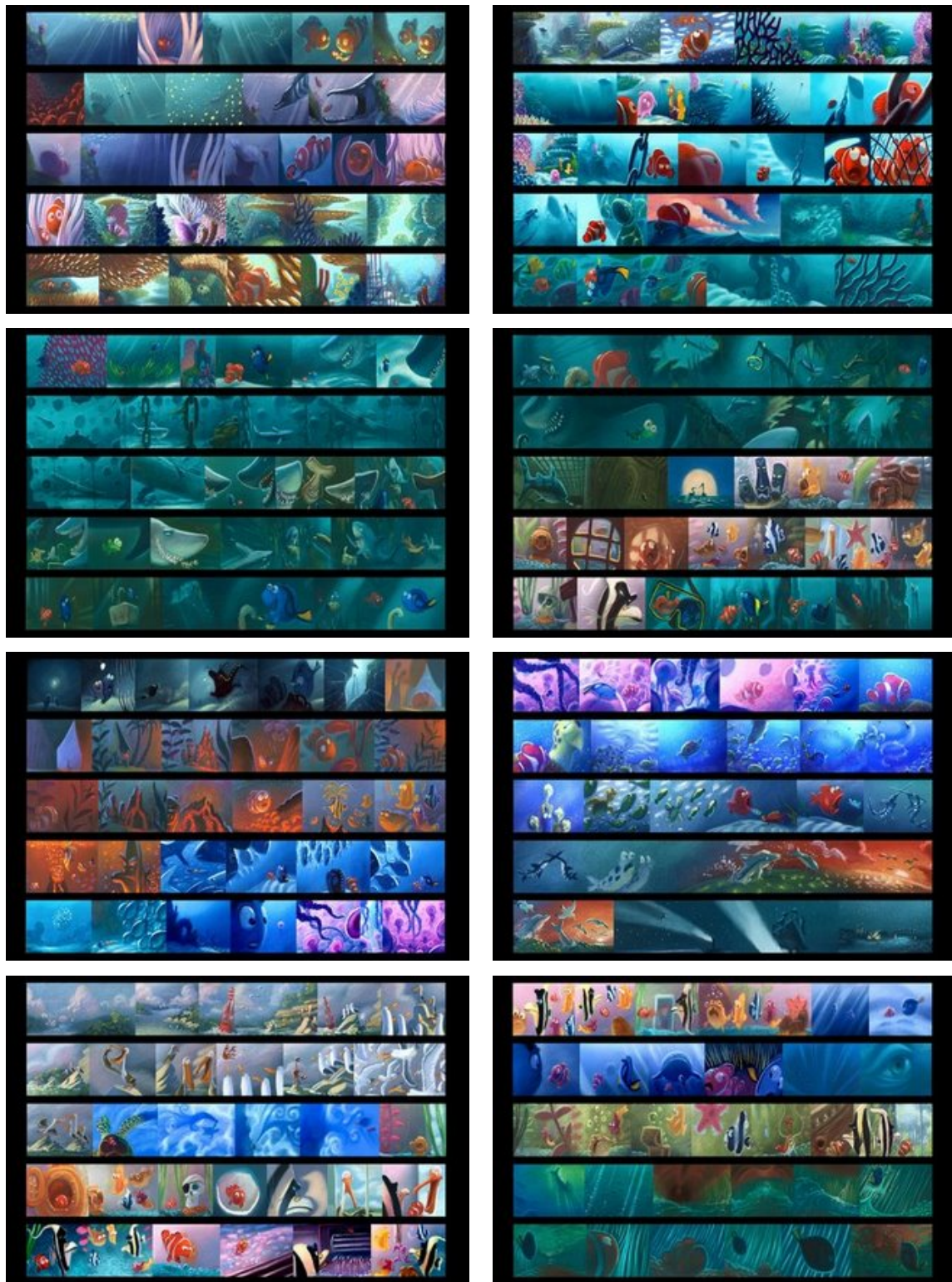
*“Els ordinadors no creen l'animació per ordinador  
de la mateixa manera que un llapis crea els dibuxos animats.  
El que crea l'animació per ordinador és l'artista.”*<sup>216</sup>

Un exemple d'aquesta operació el trobem en els panells de *Finding Nemo*, amb la direcció, i supervisió d'argument i guió entre d'altres noms, d'Andrew Stanton, i amb la direcció artística, de producció prèvia, de Ralph Eggleston (en veiem simplificats a la *Fig. 13*).

---

<sup>216</sup> “Computers don't create computer animation any more than a pencil creates pencil animation. What creates computer animation is the artist.”, frase que encapçalava l'exposició *PIXAR 20 Years of Animation* (cit.).

5. Anàlisi general dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006



**Figura 13.** Panells simplificats de certs passatges de *Finding Nemo*: des de la vida a l'escull de corall fins a l'estada a l'interior de la balena.

En relació amb l'aspecte dels personatges i la seva teòrica empatia amb l'espectador és interessant partir de l'anomenat *uncanny valley*, una teoria aplicada en la robòtica introduïda pel robotista japonès Masahiro Mori el 1970<sup>217</sup>.

Aquesta teoria rau sobre les respostes emocionals dels éssers humans cap als robots i altres entitats no humanes, i es resumeix en què, en un principi, la resposta d'una persona cap a un robot fet en aparença i comportament molt similar a l'ésser humà incrementarà positivament i de forma empàtica fins a arribar a un punt en què la resposta emocional es torni de cop i volta fortament repulsiva.

Atenent la gràfica elaborada per Mori (observem la *Fig. 14*), deduïm que, amb poc semblant humà, per exemple el d'un robot industrial (*industrial robot*), l'empatia (*familiarity*) és baixa, però que aquesta puja a mesura que el semblant augmenta, per exemple el d'un humanoïde (*humanoid robot*). En *The Incredibles*, doncs, i per exemple també, els personatges tenen formes i maneres humanes, amb cara i ulls, extremitats, etc., i són lluny de la total aparença humana. L'empatia de l'espectador vers ells, en conseqüència, és alta, molt alta. I això és aplicable a la resta de personatges dels llargmetratges analitzats, per bé que, quants més trets humans contenen, millor. Ara bé, a partir d'aquest punt, en la gràfica, comença un sentiment contrari a l'esperat, de repulsió o disgust. És aquí on podem comparar el sentiment que tenim cap a un mort vivent (*zombi*), en la punta més baixa de la vall, també cap a les aproximacions més realistes que s'han generat en animació per ordinador, com a *The Polar Express*<sup>218</sup>.

---

<sup>217</sup> MASAHIRO, Mori: *Bukimi no Tani*, 1970 - Trad. de MacDorman, K. F., i Minato, T.: *The Uncanny Valley*, en: *Energy*, 7 (4), pàg. 33-35, 2005.

<sup>218</sup> Veieu el subapartat Començament del segle XXI de l'apartat 1.3.2. *L'evolució de la tecnologia informàtica*.

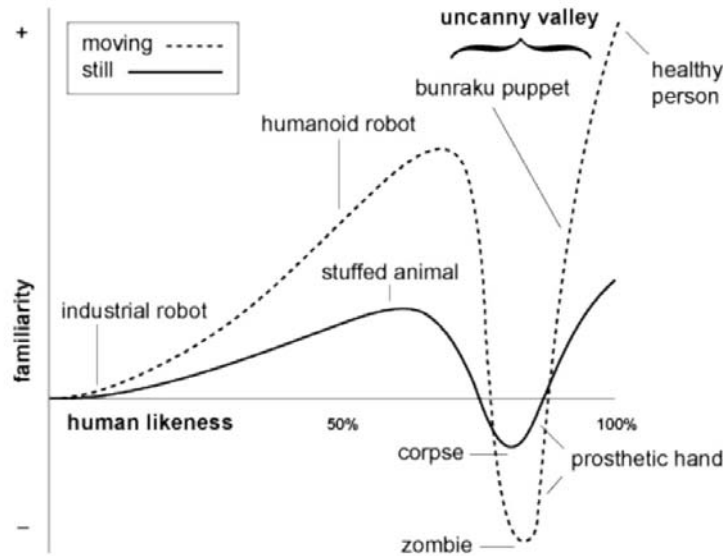


Figura 14. L'Uncanny Valley segons Masahiro Mori.

En resum, l'aspecte dels personatges dels llargmetratges analitzats de Pixar Animation Studios no cauen al fons de l'*uncanny valley*. Ans al contrari, són ben amunt de la primera corba. Sobretot, a mesura que els Estudis avancen en noves tecnologies i en voler trobar un estil propi. És a dir, no són els mateixos personatges humans els de *Toy Story* que els de *The Incredibles*, o els mateixos objectes animats els de *Toy Story* que els de *Cars*...

## 5.4. Etapes del viatge

Els llargmetratges analitzats posen clarament de manifest el seguiment de les anomenades etapes del viatge de l'heroi. Tanmateix, si bé les quatre pertanyents al segon acte (sisena a novena) són presentades a tots, algunes de les cinc del primer (primera a cinquena) o de les tres del darrer (desena a dotzena) no s'hi identifiquen.

En concret, la tercera i quarta etapes pràcticament no apareixen a cap proposta.

Aquestes etapes, recordem-ho, tenen a veure amb el refús de l'aventura i amb la trobada amb el mentor<sup>219</sup>, i per tant deduïm que la primera és un pas que no agrada, en tant que allarga i complica l'inici, el primer acte; i la segona, marca l'absència del mentor, que de fet, com a figura implícita del primer acte, tan sols apareix a *The Incredibles*. A *Monsters, Inc.*, no obstant, sí que hi ha un refús de l'aventura i, en conseqüència, una tercera etapa.

També, les desena i onzena etapes només apareixen en els tres darrers llargmetratges.

Això, lligat amb el comentat anteriorment, i d'alguna manera, pot estar en relació amb la durada total dels films. *Toy Story*, *A Bug's Life*, *Toy Story 2* i *Monsters, Inc.* són més curts, exceptuem-ne els annexos<sup>220</sup>, que *Finding Nemo*, *The Incredibles* i *Cars*: els primers, no treballen ni les etapes assenyalades del primer acte ni les del tercer, fins i tot, com a possible excepció, el cas de *Monsters, Inc.* és dubitatiu; en canvi, els segons, sempre treballen les del tercer acte, i igualment *The Incredibles* treballa una de les assenyalades del primer.

---

<sup>219</sup> Veieu l'apartat 3.2.1. *Les dotze etapes del viatge*.

<sup>220</sup> Veieu la Figura 12 a la pàgina 220.

5. Anàlisi general dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

	<i>Toy Story</i>	<i>A Bug's Life</i>	<i>Toy Story 2</i>	<i>Monsters, Inc.</i>	<i>Finding Nemo</i>	<i>The Incredibles</i>	<i>Cars</i>
<b>Primera etapa</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
<b>Segona etapa</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
<b>Tercera etapa</b>	∅	∅	∅	Sí	∅	∅	∅
<b>Quarta etapa</b>	∅	∅	∅	∅ / Sí	∅	Sí	∅
<b>Cinquena etapa</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
<b>Sisena etapa</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
<b>Setena etapa</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
<b>Vuitena etapa</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
<b>Novena etapa</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
<b>Desena etapa</b>	∅	∅	∅	∅	Sí	Sí	Sí
<b>Onzena etapa</b>	∅	∅	∅	∅	Sí	Sí	Sí
<b>Dotzena etapa</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Taula 8. Taula de les etapes del viatge dels llargmetratges analitzats de *Pixar Animation Studios*.

## 5.5. Arquetips

A banda de l'heroi, òbviament necessari si ens acollim al mètode tancat de les etapes del viatge i els arquetips, són presents a tots els llargmetratges analitzats l'ombra i l'engalipador; i n'és el més absent, el mentor.

Sobre els dos primers, s'evidencia que la seva presència funciona: l'ombra, com a antagonista de l'heroi, el gran contrincant, el gran obstacle extern a vèncer; i

l'engalipador, com el seu contrapunt, generalment còmic. Així, sembla que els dos arquetips sempre són necessaris, que els guionistes, potser entenen que una gran part del públic a què van destinades aquestes obres és infantil, no dubten a incloure'ls.

De la mateixa manera, potser s'explica l'absència del mentor. Fixem-nos que un dels tres que hi ha en les propostes no queda tan clar que ho sigui perquè fa també, i molt més, d'engalipador, el *Mike* a *The Incredibles*. I un altre, el *Doc* a *Cars*, no apareix en el primer acte, sinó més tard. Aquest tipus d'arquetip, doncs, no agrada a un públic que no vol un vell savi, amb experiència, una figura gairebé paterna, al costat de l'heroi. Curiosament, a més, l'únic mentor patent, l'*Edna Moda* a *The Incredibles*, és una dona...

De fet, aquest apunt es relaciona amb una observació ja esmentada que no ha de passar desapercebuda: el protagonista, l'heroi, en tots els films és de sexe masculí. I a excepció del *Buzz Lightyear* a *Toy Story* (que també és herald), o de la seva absència a *Finding Nemo*, la figura canviant, suggestivament, sempre és de sexe femení.

Per últim, no hem d'oblidar l'excepcionalitat de l'existència de tot un seguit d'arquetips per a aquest segon heroi que és el *Nemo* a *Finding Nemo*, i on destacarien el *Gill* excepcionalment com a mentor, la resta d'integrants de la peixera com a engalipadors, i el dentista i la *Darla* com a ombres.



5. Anàlisi general dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

	<i>Toy Story</i>	<i>A Bug's Life</i>	<i>Toy Story 2</i>	<i>Monsters, Inc.</i>	<i>Finding Nemo</i>	<i>The Incredibles</i>	<i>Cars</i>
<b>Heroi</b>	<i>Woody</i>	<i>Flik</i>	<i>Woody</i>	<i>Sully</i>	<i>Marlin</i>	<i>Mr. Increible</i>	<i>Llamp McQueen</i>
<b>Mentor</b>	∅	∅	∅	∅ / <i>Mike*</i>	∅	<i>Edna Moda</i>	<i>Doc</i>
<b>Guardià del llindar</b>	Joguines mutants	∅	∅	<i>CDA</i>	Taurons	Primera màquina	<i>Sheriff</i>
<b>Herald</b>	<i>Buzz</i> , al princ.	∅	<i>Al</i>	<i>Boo</i>	<i>Nemo</i> <sup>221</sup>	L'anhel del passat	<i>La Piston Cup</i>
<b>Figura canviant</b>	<i>Buzz</i> , a cont.	<i>Atta</i>	<i>Jessie</i>	<i>Roz</i>	∅	<i>Helen i Miratge</i>	<i>Sally</i>
<b>Ombra</b>	<i>Sid</i>	<i>Hopper</i>	<i>Capatàs</i>	<i>Randall</i>	Éssers marins i humans	<i>Síndrome</i>	<i>Chick Hicks</i>
<b>Engalipador</b>	<i>Alien</i> , Joguines	Insectes del circ	Joguines	<i>Mike*</i>	<i>Dory</i>	<i>Violet</i> , <i>Dash</i> i <i>Jack-Jack</i>	<i>Mata</i>

Taula 9. Taula dels arquetips dels llargmetratges analitzats de *Pixar Animation Studios*.

## 5.6. Instruments còmics

És evident que els instruments còmics dels llargmetratges analitzats demanarien una anàlisi molt més acurada. En qualsevol cas, els identificats són molt clars i exemplifiquen un possible estat de certs moments de caràcter lleuger i divertit i d'esdeveniments o sèries d'esdeveniments que fan riure o provoquen el somriure.

De tots ells, sovintegen la promesa del títol, la col·lisió de contextos, la resposta enormement inadequada, dir la veritat amb efecte còmic, dir una mentida amb efecte còmic, la recuperació, el detall, la inversió i la ironia.

En canvi, no hi són gaire exponenciats la llei dels oposats còmics, la tensió i l'alliberament, la regla del tres, l'acuditoide, la broma repetida, la fisonomia còmica, la

<sup>221</sup> Veieu també el peu de pàgina 196 a la pàgina 190.

preocupació del cos, la repetició, l'exageració i l'efecte enginyós. I hi són absents, o gairebé, l'efecte timbre, fugir dels tòpics, el microconflicte i macroconflicte, l'amanyagament de l'oïda, l'efecte cella, l'humor virtual, aconseguir la lleialtat del públic, la interferència de les sèries i la degradació.

Qüestionar-se el perquè de la poca presència o inexistència de certs instruments potser no tingui gaire sentit. Ara bé, ressaltar que la promesa del títol, en tant que generació d'una expectativa cap al públic; la col·lisió de contextos, en tant que treure quelcom del seu hàbitat i posar-lo allà on no encaixa, o, pel que fa als personatges, presentar-ne un que té una perspectiva còmica totalment oposada a la d'un altre amb qui ha de compartir quelcom; la resposta enormement inadequada, en tant que escollir una situació, preguntar-se quina seria la resposta lògica a aquesta, i aleshores buscar l'oposada; dir una veritat o una mentida amb efecte còmic; la recuperació, en tant que una forma molt efectiva de posar un *topper*<sup>222</sup>; el detall, en tant que la seva aplicació molt cuidada, per a un espectador de percepció molt fina, i fins i tot destinada de vegades a un espectador coneixedor de certes obres dels Estudis o amb un ampli bagatge cinèfil<sup>223</sup>; la inversió, fent que un personatge repeteixi una situació però amb el seu paper invertit; i, la ironia, presentant alguna cosa amb una expressió o un to que indueixi a entendre generalment el contrari d'allò que és presentat en aparença; tots, són aspectes que els guionistes han treballat curosament, i sembla que en cap cas de manera poc arbitrària.

---

<sup>222</sup> Veieu l'apartat 3.1.3. *Els mecanismes estructurals*.

<sup>223</sup> En aquest sentit, la relació de referències, homenatges o clucades d'ull mereixeria també un ampli estudi.

5. Anàlisi general dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

	<i>Toy Story</i>	<i>A Bug's Life</i>	<i>Toy Story 2</i>	<i>Monsters, Inc.</i>	<i>Finding Nemo</i>	<i>The Incredibles</i>	<i>Cars</i>
<b>Promesa del títol</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	.
<b>Col·lisió de contextos</b>	Sí	.	Sí	Sí	Sí	.	Sí
<b>Resposta inadequada</b>	Sí	Sí	.	Sí	Sí	Sí	.
<b>Llei oposats còmics</b>	.	Sí	.	.	.	.	Sí
<b>Tensió i alliberament</b>	.	.	Sí	.	.	Sí	.
<b>Dir veritat amb efecte</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	.	.	.
<b>Dir mentida amb efecte</b>	Sí	Sí	Sí	.	.	Sí	.
<b>Regla del tres</b>	.	.	.	Sí	.	Sí	.
<b>Acuditoide</b>	.	.	Sí	.	Sí	.	.
<b>Efecte timbre</b>	.	.	.	.	Sí	.	.
<b>Fugir dels tòpics</b>	.	.	.	.	.	.	Sí
<b>Broma repetida</b>	Sí	.	Sí	.	Sí	.	.
<b>Recuperació</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	.	.	.
<b>Micro i macro - conflicte</b>	.	.	Sí	.	.	.	.
<b>Amanyagament de l'oïda</b>	Sí	.	.	.	.	.	.
<b>Detall</b>	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	.	Sí
<b>Efecte cella</b>	.	.	.	.	.	.	.
<b>Humor virtual</b>	.	.	.	.	.	.	Sí
<b>Aconseguir lleialtat</b>	.	.	.	.	.	.	.
<b>Fisonomia còmica</b>	Sí	.	.	Sí	.	Sí	.
<b>Preocupació del cos</b>	.	.	Sí	Sí	.	Sí	.

5. Anàlisi general dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

<b>Repetició</b>	.	.	.	Sí	Sí	.	.
<b>Inversió</b>	Sí	.	Sí	Sí	Sí	Sí	.
<b>Interferència de les sèries</b>	Sí	.	.	.	.	.	.
<b>Exageració</b>	Sí	Sí	.	.	Sí	.	.
<b>Degradació</b>	.	.	.	.	.	.	.
<b>Ironia</b>	Sí	Sí	.	.	Sí	.	Sí
<b>Efecte enginyós</b>	Sí	.	.	.	.	.	Sí

**Taula 10.** Taula dels instruments còmics més notoris dels llargmetratges analitzats de *Pixar Animation Studios*.

Com hem vist en aquest capítol cinquè són moltes les pautes i les constants relacionades amb els aspectes narratius que es repeteixen en tots i cadascun dels llargmetratges analitzats de Pixar Animation Studios pertanyents al període comprès entre 1995 i 2006, fet que ens permet elaborar en conseqüència unes conclusions.

## 5. Anàlisi general dels llargmetratges de Pixar Animation Studios compresos entre 1995 i 2006

# Conclusions

*Òbviament, la nostra vida també està feta d'altres elements. No som solament relats. Però sense relat, i sense possibilitat d'explicar aquest relat, no som res, o som molt poc. I, com que una història és abans de res moviment d'un punt a un altre punt, que no deixa mai les coses tal com eren al començament, vivim en aquest fluir, en aquest moviment. Tenim un principi i tindrem un final.*

**Jean-Claude Carrière**

*Le cercle des menteurs*

Quan el 2003 The Walt Disney Company va decidir projectar en les sales de cinema, abans de *Finding Nemo*, el curtmetratge *Knick Knack*, també de Pixar Animation Studios<sup>224</sup>, no solament aprofitava i posava al dia una producció anterior de gairebé tres lustres, de 1989, elaborada aleshores al marge del paraigües de cap gran productora, sinó que hi exercia una certa censura visual: allà on hi havia uns pits prominents de certs personatges femenins que hi apareixen, ara no hi havia ni la més mínima insinuació (veiem la *Fig. 15*).

Si bé la narració de la proposta quedava tal qual era, aquest succés permet reflexionar sobre el grau de dependència dels Estudis en relació amb la Companyia, i pensar que, malgrat la teòrica independència dels primers, en el moment en què han coproduït tots

---

<sup>224</sup> De fet, se seguia un procediment que es duia a terme antigament i que consistia precisament en això: abans de la projecció d'un llargmetratge, es passava un curtmetratge d'animació, i en paral·lel s'havia arribat a projectar també un curtmetratge còmic, un noticiari, un serial i un llargmetratge de sèrie B. Per a *Monsters, Inc.*, la Companyia ja havia projectat *For the Birds*, i per als llargmetratges següents, *The Incredibles*, *Cars*, *Ratatouille* i *WALL·E*, ho faria, respectivament, amb *Boundin'*, *One Man Band*, *Lifted* i *Presto*: veieu l'apartat 2. *Els Pixar Animation Studios* i els apèndixs A.2. *Pixar Animation Studios: curtmetratges precedents (1984-1995)* i A.3. *Pixar Animation Studios: curtmetratges coetanis (1995-2006)*.

els llargmetratges des dels inicis fins el 2006, és segur que han d'haver pagat certs peatges. Sobretot, i curiosament, això es veu al començament de la seva relació: mentre que a *Toy Story* apareixen unes cançons molt a l'estil de The Walt Disney Company<sup>225</sup>, més endavant aquestes desapareixen quant a model, i n'apareixen d'altres de caràcter més extradiegètic<sup>226</sup>.



**Figura 15.** Personatge femení del souvenir de Miami del curtmetratge *Knick Knack*: a l'esquerra, versió de 1989, i a la dreta, de 2003.

En qualsevol cas, el 2006 s'obre una nova etapa (quan Disney absorbeix Pixar oficialment i definitiva), amb *Ratatouille*, *WALL·E* i altres llargmetratges que estan per venir<sup>227</sup>, i caldria veure-hi què hi passa, però aquests films resten al marge del treball que hem dut a terme, i potser caldria analitzar-los en unes futures línies d'estudi o investigació.

En relació amb el treball efectuat, i atenent la intuïció que teníem al principi (recordem-la: possiblement la delectança, tant per a la crítica com per al públic, dels llargmetratges de Pixar Animation Studios en el període acotat sigui debuda, més enllà de la magnífica tecnologia que utilitzen, a les històries que narren), hem observat que tots els films analitzats segueixen unes pautes si fa no fa semblants; unes pautes que, seguint el mètode obert i el tancat escollits, i fins i tot un seguit de recursos particulars de la

<sup>225</sup> Veieu els apartats 4.1. *Toy Story* (1995) de John Lasseter i 5.3. *Mecanismes locals*.

<sup>226</sup> Això és, la música movent-se en espai i so no corresponents.

<sup>227</sup> El més immediat, *Up* (2009) de Pete Docter i Bob Peterson.

comèdia al marge (que veiem necessaris per a la tipologia de propostes que teníem entre mans), ens han permès observar el següent:

- Pel que fa al mètode obert, i els seus mecanismes fonamentals, estructurals i locals, resumim que tots els llargmetratges tenen un únic protagonista, de sexe masculí; que els seus obstacles són principalment externs i que en la majoria dels casos provenen d'un antagonista; que, com a objectiu, el protagonista en té un de sol, generalment material, però en el fons de caràcter emocional; que tots els conflictes apareguts són dinàmics, actius; i que en tots sovintegen els moments de suspens, sense excepció.
- També, que tots els llargmetratges tenen una estructura en tres actes; la majoria, amb preactes i/o amb annexos o epílegs, i que aquests tres actes segueixen un patró bastant clàssic quant a la temporalització, de 15 a 20 minuts per al primer acte, de 60 a 65 minuts per al segon i d'uns 5 minuts per al tercer, essent els seus incidents desencadenants i els clímaxs perfectament identificables; i que en tots, explotació, simetria, *scrimmage* i ironia dramàtica<sup>228</sup> són sempre presents.
- I finalment, així mateix, que tots els llargmetratges no narren, sinó mostren, amb la qual cosa fan funcionar la història a través dels personatges, disposen d'allò que aquests fan i diuen, i d'allò que els envolta, que té la gran força visual i plàstica de la posada en escena de l'animació per ordinador, i també, dels sons, les cançons i la música.
- Pel que fa al mètode tancat, i a les relacionades dotze etapes del viatge amb els seus arquetips, resumim que tots els llargmetratges posen clarament de manifest el seu seguiment, si bé algunes de les cinc etapes del primer acte (primera a cinquena) o de les tres del darrer (desena a dotzena) no hi són sempre identificables; en concret, la tercera i quarta etapes pràcticament no apareixen a cap proposta, i les desena i onzena només apareixen en les tres darreres obres.

---

<sup>228</sup> Veieu els apartats 3.1.3. *Els mecanismes estructurals* i 5.2. *Mecanismes estructurals*.



- Igualment, resumim al respecte que, a tots els llargmetratges, a banda òbviament de l'heroi, són necessaris l'ombra i l'engalipador, i n'és prescindible el mentor; d'aquesta manera, s'evidencia que la presència de l'ombra funciona com a antagonista de l'heroi, el gran obstacle extern a vèncer, i la de l'engalipador, com el seu contrapunt, generalment còmic.
- Pel que fa als recursos particulars de la comèdia, els instruments còmics identificats són molt clars, i exemplifiquen un possible estat de certs moments de caràcter lleuger i divertit i d'esdeveniments que fan riure o provoquen el somriure; de tots ells, sovintegen la promesa del títol, la col·lisió de contextos, la resposta enormement inadequada, dir la veritat amb efecte còmic, dir una mentida amb efecte còmic, la recuperació, el detall, la inversió i la ironia, i hi escassegen l'efecte timbre, fugir dels tòpics, el microconflicte i macroconflicte, l'amanyagament de l'oïda, l'efecte cella, l'humor virtual, aconseguir la lleialtat del públic, la interferència de les sèries i la degradació.

Atenent el resum, si bé en tots els llargmetratges analitzats no sempre hi treballen els mateixos supervisors d'argument, guionistes o directors<sup>229</sup>, és clar que les narracions parteixen d'unes regles que els Estudis segueixen pràcticament sense excepció. Tanmateix, certs noms claus d'aquests, tals com John Lasseter o Andrew Stanton, són sempre presents en la labor, i si no hi són, com en l'únic cas de *The Incredibles* (al seu temps, possiblement, la proposta més desigual de totes<sup>230</sup>), aquests duen a terme la tasca de producció executiva.

De la mateixa manera, altres propostes de ficció dels Estudis, com els curtmetratges que elaboren predecessorament i coetània a la realització dels llargmetratges, malgrat que

---

<sup>229</sup> Veieu la taula 2 a la pàgina 99.

<sup>230</sup> Per exemple, és l'únic que no té annexos o epílegs (juntament amb *Toy Story*, que és el primer i més curt) i que no té cançons pròpiament dites, d'interpretació.

formalment potser no es poden posar en relació, tenen mecanismes semblants<sup>231</sup>, però aquest aspecte es podria tractar també en unes futures línies d'estudi o investigació<sup>232</sup>.

Nogensmenys, tornem a la pregunta inicial. Dèiem: per què ens atrauen tant aquests films més enllà de la tecnologia que usen o de la proposta que barregen?<sup>233</sup> I tornem a la teòrica hipòtesi: és a causa d'allò que narren, de les històries que expliquen. Doncs, responem: possiblement, sí. O n'és un dels principals factors. Perquè hem vist que els seus creadors sempre treballen sobre les mateixes pautes. És a dir, amb uns certs mateixos mecanismes fonamentals, estructurals i locals, amb una certa idea de les anomenades etapes del viatge i arquetips i amb uns certs recursos particulars de la comèdia.

Ens falta, no obstant, i un cop fet l'estudi, saber en veu dels seus autors si això ha estat així perquè se seguïen uns indicadors de manera directa o perquè tot plegat sorgia de forma, diguem-ho així, subconscient. Però no ho sabem.

És evident que la posada en escena (la creació de localitzacions i personatges, que al seu temps té a veure també amb el tractament de la llum i la il·luminació i de la utilització de la tècnica de l'animació)<sup>234</sup>, així com certs altres aspectes de llenguatge audiovisual, tals com l'ús del camp i del fora de camp, els moviments de càmera, la composició, la continuïtat, l'ús de les el·lipsis, les transicions i el muntatge, i més enllà de la banda sonora (les veus i els diàlegs, les cançons i la música, els efectes sonors o ambientals i fins i tot l'ús del silenci)<sup>235</sup>, condicionen clarament les propostes estudiades, motiu també d'unes futures línies d'estudi o investigació.

---

<sup>231</sup> Veieu-ne els arguments als apèndixs A.2. *Pixar Animation Studios: curmetratges predecessors (1984-1995)* i A.3. *Pixar Animation Studios: curmetratges coetanis (1995-2006)*.

<sup>232</sup> Afegint-hi també els curmetratges que s'han fet posteriorment: de moment, *Presto* (2008) de Doug Sweetland i *BURN·E* (2008) d'Angus MacLane.

<sup>233</sup> Dit d'una altra manera, altres estudis que treballen els seus films amb la mateixa tecnologia i proposta, o molt semblant, no tenen el mateix èxit de crítica i públic.

<sup>234</sup> Veieu l'apartat 5.3. *Mecanismes locals*.

<sup>235</sup> Veieu també l'apartat 5.3. *Mecanismes locals*.

En síntesi, aquestes futures línies d'estudi o investigació serien:

- Analitzar narrativament els llargmetratges de Pixar Animation Studios que s'han elaborat després de 2006, i veure si segueixen els mateixos paràmetres que els llargmetratges del període estudiat.
- Analitzar narrativament tots els curtmetratges de Pixar Animation Studios, i fins i tot certes propostes seves d'espots publicitaris, així com el llargmetratge per a *home video* i sèrie de televisió de dibuixos animats *Buzz Lightyear of Star Command*, i veure també si segueixen els mateixos paràmetres que els llargmetratges del període estudiat. Igualment, diferenciar-hi les èpoques en què els Estudis han estat sota influència o no, directa o indirecta, de The Walt Disney Company. És a dir, fonamentalment, abans de 1991<sup>236</sup>, des de 1991 fins a 2006 i després de 2006...
- Analitzar els aspectes relacionats estrictament amb el llenguatge audiovisual dels llargmetratges del període estudiat, i més enllà de l'observat a partir de l'anàlisi dels mecanismes locals, i veure quin tipus d'incidència hi tenen.
- Contrastar l'anàlisi narrativa dels llargmetratges del període estudiat amb els seus creadors.
- Analitzar narrativament altres propostes d'altres estudis i veure quins paràmetres segueixen.
- Contrastar l'anàlisi anterior amb l'estudi dut a terme en aquest treball.
- I per últim, aprofundir en l'estudi dels instruments còmics. Analitzar amb més detall la seva aparició i veure'n el seu comportament. En els films treballats, i en d'altres dels Estudis o semblants.

---

<sup>236</sup> Any en què Pixar Animation Studios i The Walt Disney Company firmen un primer contracte: veieu l'apartat 2.1. *Ressenya cronològica*.

Anotat això, també seria important estar alerta del possible canvi que s'està produint quant a la manera en què podem començar a veure aquests nous tipus de produccions: en visionat en 3D, amb ulleres estereoscòpiques; i plantejar-se la possible amplificació de certes percepcions o sentiments, per altra banda aspecte no assolit quan ja en la dècada de 1950, i com a resposta a la competència incipient de la televisió (potser ara com a resposta a les darreres tecnologies en *home video*), el sistema no va fructificar.

Amb tot, és clar que tenim nous bons reptes per atendre. Hem fet aquest treball amb il·lusió. Ens havíem plantejat una pregunta i hem trobat una més que raonable resposta. Però la recerca ens n'ha suggerit també d'altres i ens ha presentat al seu temps noves preguntes. Som, doncs, a l'inici d'una possible vocació investigadora.

Tanmateix, i relacionat amb la recerca practicada, gosem tancar aquestes conclusions amb uns versos de Dante Aligheri:

*“Que curts i febles són els mots davant  
dels conceptes!, i aquests queden tan curts  
pel que vaig veure, que ‘poc’ no és prou.”*<sup>237</sup>

---

<sup>237</sup> “*Oh quanto è corto il dire e come fioco / al mio concetto! e questo, a quel ch'ì vidi, / è tanto, che non basta a dicer ‘poco’*”: *Divina Comèdia*, Paradís, XXXIII, 121-123 (versió de Joan F. Mira, Barcelona: Proa, 2000).

## Conclusions