



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

Mención Artes Audiovisuales

“Trabajo de Grado”

La Evolución de Pixar Animations Studios: Análisis de Animación

Tesista: Vanessa Olivieri Ñañez

Tutor: Romina Pereyra

Caracas, 4 de Septiembre de 2008

Para aquellos quienes la animación es su pasión de vida.

Para aquellos quienes al ver una animación quedan impresionados por su belleza.

Para aquellos que al ver una animación se sienten eternamente niños.

INDICE

	Pág.
Introducción -----	1
CAPITULO I. HISTORIA DE LA ANIMACIÓN	
Definición de Animación -----	3
Historia de la Animación -----	3
Cuatro décadas que marcaron pauta en la Animación -----	5
La edad de oro -----	6
Década de la televisión clásica -----	6
El presente: para todas las edades -----	7
El presente: para adultos -----	8
Técnicas de animación -----	9
Animación con dibujos -----	9
Animación con recortables -----	10
La técnica de arena y cristal -----	10
Animación con modelos o Stop Motion -----	10
Pixelación -----	12
Animaciones por ordenador -----	12
CAPITULO II. PIXAR ANIMATION STUDIOS	
Historia de Pixar Animation Studios -----	13
Relación entre Disney y Pixar -----	15

REALIZACIÓN DE LA PELÍCULA DE PIXAR ANIMATION STUDIOS

TOY STORY. Sinopsis -----	16
Una animación que marcó pauta en la historia -----	17
La concepción de una idea -----	18
RATATOUILLE. Sinopsis -----	19
La concepción de una idea -----	19
Objetivos del Proyecto -----	24
Justificación del Proyecto -----	25
Delimitación del Proyecto -----	27
 CAPITULO III. COLOR ILUMINACION Y PLANOS	
Color, iluminación y planos -----	29
El color -----	30
Usos de color en el cine -----	30
La iluminación -----	32
Los planos -----	33
 CAPITULO IV. ANALISIS Y SEGMENTACION	
El Análisis -----	36
La segmentación -----	37
Escaleta. Toy Story -----	39
Escaleta Ratatouille -----	56

MATRIZ DE ANALISIS

Toy Story -----	89
Imágenes de Toy Story -----	103
Ratatouille -----	106
Imágenes de Ratatouille -----	118
Hallazgos -----	120
Conclusiones -----	123
Recomendaciones -----	126
Bibliografía -----	128

ANEXOS

Ficha Técnica. Toy Story -----	131
Datos Curiosos. Toy Story -----	132
Ficha Técnica. Ratatouille -----	133
Datos curiosos. Ratatouille -----	134

IMÁGENES

Personajes reconocidos de Disney Pixar -----	135
Inicios de la animación -----	136
Detrás de la animación 3D -----	139

INTRODUCCIÓN

Las técnicas tradicionales de animación, a pesar de ser hoy día de gran interés y muy utilizadas para películas y cortometrajes, han sido de algún modo desplazadas por la animación por computadora 3D. Sin embargo, el concepto de películas animadas para cine se ha ido trasformando con las nuevas técnicas que han llevado a la pantalla la compañía Pixar Animation Studios.

El campo audiovisual es extenso, y las técnicas de animación son un área que no tiene ningún enfoque en esta carrera, a pesar del interés que muchos estudiantes tenemos. Sin embargo, el lenguaje cinematográfico puede verse inmerso en la animación y a partir de ahí entender un poco mas la perspectiva que se quiere lograr en las animaciones que hoy día han tenido una receptividad bastante grata a nivel mundial.

En Venezuela, el campo de trabajo en el que se utiliza las técnicas de animaciones son limitadas a la publicidad, y aquellos a quienes se dedican a esta profesión proyectan su campo de trabajo fuera del país, por la poca información que aquí tenemos acerca del tema. Es por ello que este proyecto se enfoca en visualizar la evolución de la animación en la compañía Pixar Animation Studios, mediante un análisis de dos películas realizadas por esta empresa. Esto contribuye a conocer un poco más acerca de las innovaciones que ha realizado una de las compañías más exitosas en esta área de estudio, e impulsar la creación de empresas de este estilo en Venezuela, que permitan hacer un cine de animación.

El interés personal en el tema se ve reflejado en el proyecto, debido a que el desconocimiento del contenido no me ha permitido realizar un cortometraje animado, a pesar de ello, una investigación es el primer paso que tanto a mí como a otros estudiantes nos impulsaran a crear nuevos proyectos en el futuro e incluso crear nuevas técnicas de animación.

CAPITULO I

HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

DEFINICIÓN DE ANIMACIÓN

La animación es el proceso por el cual se simula el movimiento, creada por una serie de imágenes o cuadros. La animación por computadora se utiliza el mismo proceso de simulación de movimiento representada por información digital, a través de una secuencia de imágenes o cuadros. “La animación no consiste en hacer que los dibujos adquieran movimiento. Se trata, fundamentalmente, de dibujar el movimiento”. (Taylor, 2004, p.7). En el arte de la animación, cada dibujo debe representar una secuencia pictórica, una secuencia que debe tener un comienzo, un intermedio y un final.

HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

El dibujo animado antecede al cine cuando en 1640 un alemán de nombre Anthanasius Kircher inventó el primer proyector de imágenes denominado “La linterna mágica” en la que mediante grabados en cristales se podían proyectar diferentes fases consecutivas del movimiento. En una de sus proyecciones representó a un hombre que mientras dormía, abría y cerraba la boca.

Ya en 1877 Emile Reynaud, padre del cine de la animación, creó el praxinoscopio y ya para 1887, el mismo Reynaud creó el teatro óptico logrando sus primeras proyecciones de dibujos animados a color en 1892. Entre los años 1906 y 1907, un autor desconocido creó la técnica de la palanca de manivela que mas tarde fue adoptada para las cámaras logrando de esta manera tomar imagen por imagen. J. Stuart Blackton utilizó esta técnica para poder realizar sus películas animadas como “El Hotel embrujado”, en la que se veían a los objetos ponerse a si mismo en movimientos. Mas tarde mostró a una pluma dibujando

sola “The magic Fountain Pen” o figuras dibujadas en movimiento en “Humorous phases of funny face”. En 1907 rueda “Casa Encantada” con fotografía stop action, que usó para dar vida a los objetos inanimados. A partir de esta técnica nació el Stop Motion. (Ascario, E. 1986)

Así fue como se abrió paso por primera vez el cine de animación en Europa Central, denominado TrickFilms o filmes de truco.

En 1902 Meliés presentó su primer films animado “Viaje a la luna”, que marcó una pauta en el cine de animación por la cantidad de trucos y técnicas de animación que utilizó este autor en sus obras y que impactaron al público. Y el auge de animación recorría todo el mundo: Emile Cohl creó sus primeros comics en Francia, En Inglaterra Armstrong mostraba sus siluetas, bastante parecidas a sombras chinescas, mientras que en Rusia, Starevitch animó insectos muertos y luego muñecos. Cohl junto a McManus crearon el personaje “Snookum” protagonista de la primera serie animada del mundo en 1914.

En 1915 Earl Hurd perfeccionó la técnica de la animación patentando las hojas transparentes de celuloide, que mas tarde fueron mejoradas por Raoul Barré. A partir de 1920 ya las caricaturas estaban gozando de gran popularidad. Los hermanos Max y Dave Fleischer, competidores más grandes de Disney, crearon grandes éxitos animados como “Travieso payaso Coco”, “Betty Boop” y su más duradero personaje “Popeye”. Mientras Pat Sullivan daba una nueva orientación a los dibujos animados con “El gato Felix”, en la que a partir de aquí se desarrollaron gran cantidad de personajes que representaban animales hasta llegar al Ratón Mickey creado por IU Iwerks y transformado por Disney. (Ascario, E. 1986)

En 1917 Se crea el primer largometraje de animación en cine mudo, de origen Argentino “El Apóstol” de Quirino Cristiani, sin embargo, la película se perdió al ser utilizada posteriormente.

En 1928 se incorpora el sonido a la animación y fue cuando Disney comprendió que podría hacer una fusión entre los dibujos animados y la música. Su primer experimento sinfónico fue “Skeleton Dance” (1929) sobre la música de Saint-Saens. Pero se abusó tanto de los efectos de sonido que llegaron a fastidiar al público, fue cuando el color llegó para reinventar las caricaturas.

Con la llegada del color se crearon grandes obras animadas que hoy día pertenecen a los clásicos inolvidables del cine. Entre los que tenemos a “Blanca nieves y los siete enanitos” (1937), “Fantasía” un experimento audiovisual combinando música clásica.

Y en la década de los 60’ y 70’, con la popularización de la televisión, los cortometrajes animados desaparecieron de la pantalla grande, que ahora solo se limitaba a largometrajes, terreno que estaba dominado con la compañía Disney, hasta los años 90. Mientras que en la televisión, Hanna-Barbera dominó en los Estados Unidos. El 2004 es la fecha en la que Disney desaparece parcialmente de la industria cinematográfica, para después retomar su popularidad al asociarse con Pixar, mas tarde Disney realizó otras producciones propias como “Encantada” estrenada en Venezuela en 2008. (Melendez, V y Sacchet, C. 1985)

CUATRO DECADAS QUE MARCARON PAUTA EN LA ANIMACION

Esta información ha sido extraída de: (la pagina de Apple, 2008, The history of animation. Traducción libre de la autora)

LA EDAD DE ORO

Representada por los dibujos realizados a mano, que dominaron la pantalla de los adolescentes en la década de los 50', denominada la edad de oro de la animación. ¿Por qué estos cortos y shows se incluyen en la edad de oro? Debido a que son caricaturas que han pasado por la historia y que aún son inolvidables, siendo en la actualidad de gran popularidad, muy conocidos e inclusive siguen siendo divertidos.

Entre los que podemos mencionar:

- The three little pigs (Disney)
- The rabbit of Seville (Bugs Bunny)
- Brave little Tallor (Disney)
- Eats my spinach (Popeye)
- Duck Dodgers in the 24 (Daffy Duck)
- Dumbo
- Donald's crime (Disney)
- Cinderella

LA DÉCADA DE LA TELEVISIÓN CLÁSICA

Cuando en los cines se dejaron de proyectar los cortometrajes animados en la década de los 50', las animaciones encontraron un nuevo hogar en la pantalla chica. Estos Cartoons estaban creados específicamente para la televisión, transmitiendo coloridos personajes que van desde el oso Yogi, pasando por la pantera rosa hasta llegar a los futuristas Supersónicos.

Entre otros podemos nombrar:

- The Flintstone (Los Picapiedras)
- Robbin Hood Yogi (El oso Yogi)
- The Scooby Doo show
- The pink panther show
- Astro Boy
- The Jetsons (los supersónicos)
- Jonny Quest
- Birdman and the galaxy trio

EL PRESENTE: PARA TODAS LAS EDADES

Si la edad de oro de las animaciones terminó en los años cincuenta, esta década es denominada la edad Platinum de la televisión por cable, y las imágenes graficas realizadas por computadoras, llena de personajes ingeniosos y graciosos tanto para niños como para adultos.

Entre los que podemos nombrar:

- Foster's home for imaginary (La mansión Foster para amigos imaginarios)
- Fairly odd parents
- One man Band (Pixar)
- Sponge Bob Squarepants (Bob esponja)
- Cars (Pixar. John Lasseter)
- Avatar
- The Adventure of Jimmy Neutron
- The Danish Poet (cortometraje internacional)

EL PRESENTE PARA ADULTOS

Insalubres, irreverentes, desesperadamente inapropiados, con un lenguaje y una conducta inadecuada, y en algunas ocasiones apropiados para su público. Estos Cartoons tienen la utilidad de entretener a los adultos, después de todos estos personajes se han convertido en brillantes y graciosos.

Entre los que podemos mencionar:

- South Park
- Robot chicken
- Family Guy
- Aqua teen
- Hunger force
- Afro Samurai
- The venture bros
- Moral orel
- The animatrix

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

El tópico de las técnicas de animación es bastante amplio debido a que día a día avanza la tecnología y con ella se crean nuevas técnicas de animación. Por tanto en este capítulo se enfoca algunas técnicas tradicionales que por ello no ha descendido su uso y su popularidad y que representan una buena alternativa para los que desean realizar sus primeras animaciones.

Sea cual sea la técnica de animación a utilizar es importante que toda historia contenga los siguientes elementos: una narración, el diseño que se desea obtener y el control del movimiento. (Taylor, 2004).

ANIMACIÓN CON DIBUJOS

La técnica consiste en una serie de dibujos o planos que se cambian consecutivamente, estos cambios en cada plano simulan el movimiento. En 1910 Bray y Hurd aceleraron el proceso creando las láminas de transparencia, en la que el fondo permanecía fijo, para no pintarlo en cada cuadro, y el personaje variaba su movimiento sobre las láminas de acetato.

“En la animación tradicional y las técnicas de animación de fotograma a fotograma, la ilusión de movimiento se crea filmando una secuencia de celuloides pintados a mano y, a continuación, proyectando las imágenes a mayor velocidad, por lo general de 14 a 30 fotogramas por segundo. Primero se dibuja una ilustración del argumento, escena por escena (storyboard), se elabora la pista de sonido y un animador especializado crea los fotogramas animados” (la página de grilk , 2008, animación básica . <http://www.grilk.com>)

En esta técnica, se utilizaban modelos reales para copiar expresiones y acciones que luego pasaban al papel, fue así como se realizaron mucho de los clásicos de Disney, que hoy día forman parte importante de la historia de la animación

ANIMACIÓN CON RECORTABLES

Este tipo de animación consiste en la creación de personajes por medio de recortes, ya sea sobre papel, cartón o sobre fotografías. Las piezas de los muñecos se van rotando para crear la sensación de movimiento y obtener diferentes poses. (Taylor, 2004). El padre de la animación por recortes es Norstein, animador ruso cuya obra ha sido fuente de inspiración. Nació en 1941 y es conocido por su medimetroaje “El cuento de los cuentos” (Barash, 2008)

LA TÉCNICA DE ARENA Y CRISTAL

“En ambas técnicas, las imágenes se crean en una sustancia fluida sobre una superficie brillante e iluminada desde atrás” (Taylor, 2004. Pág. 68) El movimiento se logra cambiando la figura cuadro por cuadro, luego de hacer la filmación. Teniendo en cuenta que las características de la arena y la pintura son distintas, la arena siempre conserva su humedad pero la pintura se seca y esto debe evitarse, para lograr una animación con pintura, esta debe permanecer húmeda.

ANIMACIÓN CON MODELOS O STOP MOTION

La técnica del Stop-motion es una forma de animación bastante tradicional pero con un carácter suficientemente innovador. Esta técnica consiste

en una captura cinematográfica fotograma por fotograma, en la cual entre cada toma el animador modifica minuciosamente los elementos del cuadro, es decir, se graba un fotograma, se detiene la cámara para mover los personajes y entonces se graba nuevamente otro fotograma y así sucesivamente. Cuando los fotogramas se reproducen se percibe una continuidad en los movimientos de los personajes (animación), como si se movieran por sí solos. Para cada segundo de animación se requiere de un aproximado de 24 fotogramas, lo que equivale a dos años (mínimo) de producción para la realización de un largometraje.

Es muy frecuente la confusión entre el stop-motion y la técnica de animación con personajes de plastilina o arcilla denominada "claymotion". Aunque existen películas como "Chicken Run", "Wallace and Grommit" y "Gomosito" que se han realizado mediante el stop-motion utilizando personajes de plastilina, esta última abarca muchos otros aspectos. Actualmente, los muñecos se realizan con una armadura metálica que proporciona mayor consistencia, estabilidad y movimientos más reales. La plastilina se ha convertido en un material poco práctico para la animación, ya que es muy dócil, lo que trae como consecuencia que se estropee rápidamente, además de ser bastante laborioso para trabajar. Este material ha sido remplazado por látex, goma espuma, trapo, algodón y otros. Una de las películas mas emblemáticas en stop motion se refiere a "Nightmare before Christmas". (Ureña,2006)

Uno de los precursores del stop-motion fue [Willis O'Brien](#), quien realizó King Kong, dejando su legado a uno de los más reconocidos animadores [Ray Harryhausen](#). A pesar de la tecnología por computadora, el stop motion aún sigue vigente y perfeccionándose cada día más. "Lo que me encanta de la animación en stop-motion es que es muy táctil...Es una forma de arte muy especial". (Deedlit, 15 de Noviembre de 2005, <http://www.ciao.es>)

PIXILACIÓN

Es muy parecida al Stop motion con la variación de que esta técnica no utiliza muñecos, sino objetos reales y hasta personas fotografiadas repetidas veces y desplazados en cada fotograma. [Norman McLaren](#) fue pionero de esta técnica, empleada en su famoso corto animado “A Chairy Tale”. Hoy día esta técnica se utiliza en videos clips y en videos aficionados. (Taylor, 2004). La Pixelación es la técnica que mas llega a aproximarse a la realidad debido a que utiliza los elementos de esta. (Meléndez, V y Sacchet, C. 1985)

ANIMACIONES POR ORDENADOR

Consiste en el control digital de todas las escenas, personajes, efectos, ambientes y todo lo que compone una animación. Hoy día contamos tanto de animación por ordenador 2D como 3D. A pesar de parecer sencillo, los animadores son los que deben realizar el arte y las animaciones con la ventaja de no tener que animar cada cuadro como se hacia en las técnica de animación con dibujos. Basta animar la primera posición (posición clave) y la ultima posición de los personajes para que el ordenador dibuje los movimientos intermedios, es la gran Ventaja. Actualmente es una de las técnicas mas utilizadas tanto para televisión como para cine, y día tras día esta técnica se va perfeccionando.

Existen muchas otras técnicas de animación, siendo estas las más básicas y utilizadas. Sin embargo, aficionados y expertos de la animación son capaces aún de crear nuevas formas de animar objetos inanimados. Toda esta información fue extraída de: (Taylor. Enciclopedia de técnicas de animación, 2004)

CAPITULO II

PIXAR ANIMATION STUDIOS

HISTORIA DE PIXAR ANIMATION STUDIOS

Pixar Animation Studios nació en 1984 cuando John Lasseter, actual Director creativo de Pixar, abandonó la compañía Disney, para unirse a la compañía especializada en efectos especiales, propiedad de George Lucas, Lucas Films.

Pixar Animation Studios es una compañía que tiene como objetivo combinar la tecnología de prestigio mundial con la animación, para lograr la creación de conmovedoras historias que presenten memorables personajes y que lleguen a un público de todas las edades. Bajo la Dirección de Lasseter, Pixar cuenta con los departamentos de animación, de historias y de arte, quienes se encargan de crear y escribir todas las películas. Gracias al gran número de empleados de la compañía, pueden trabajar en más de un proyecto simultáneamente. (Pixar Animation Studios, 1986-2008, Company Info. Traducción libre de la autora)

“Pixar es el mejor estudio de animación del mundo”, confiesa Brad Bird (2006), director de Los Increíbles, película con la que obtuvo el Oscar al mejor filme de animación, en un reportaje realizado por el diario El País. (2006, p.1)

Pixar ha realizando gran variedad de cortometrajes y largometrajes animados, entre los que se encuentran:

LARGOMETRAJES

- [1995](#) - [Toy Story](#) (Oscar por el uso de técnicas que hicieron posible la película por computador)
- [1998](#) - [Bichos](#)
- [1999](#) - [Toy Story 2](#)
- [2001](#) - [Monsters Inc.](#)
- [2003](#) - [Buscando a Nemo](#) (Oscar a mejor film de animación)
- [2004](#) - [Los Increíbles](#) (Oscar a mejor film de animación)
- [2006](#) - [Cars](#)
- [2007](#) - [Ratatouille](#)

CORTOMETRAJES

- 1984 - [Las Aventuras de André y Wally B.](#)
- 1986 - [Luxo Jr.](#)
- 1987 - [Red's Dream](#)
- 1988 - [Tin Toy](#)
- 1989 - [Knick Knack](#)
- 1997 - [El Juego de Geri](#)
- 2000 - [For The Birds](#)
- 2002 - [Mike's New Car](#)
- 2004 - [Boundin'](#)
- 2005 - [Jack-Jack Attack](#)
- 2005 - [El hombre orquesta](#)
- 2006 - [Mater and the Ghostlight](#)
- 2006 - [Lifted](#)
- 2007 - [Your Friend The Rat](#)

PRÓXIMOS LARGOMETRAJES

- [2008](#) - [WALL-E](#)
- [2009](#) - [UP](#)
- [2010](#) - [Toy Story 3](#) (Originalmente producida por Disney, ahora Pixar está a cargo de la producción.)

Actualmente Pixar se especializa en animación 3D de alta tecnología, es ganadora de varios premios oscar entre los que se destacan Toy Story, por la mejor técnica de animación utilizada. Buscando a Nemo y los increíbles como mejor films de animación, entre otros.

(Pixar Animation Studios, 1986-2008, Feature Films and short Films. Traducción libre de la autora)

El logotipo de Pixar se creó a partir del primer éxito de Lasseter las divertidas lámparas de Luxo Jr. En lo que se combinaron la tecnología gráfica, es decir la animación, con las emociones. (Wiedemann, 2001) Uno de los conceptos que inspira el nombre de Pixar surge de la fusión de Píxel y arte, en las palabras de Lasseter: “Es el secreto Pixar, un puente entre el arte y la tecnología donde la tecnología inspira al artista y el arte le pone nuevos retos a la tecnología”. (. El país, 11 de junio 2006. Pág. 1).

Así nace no sólo un nombre, sino una de las mas grandes empresas que hoy día se reconoce por su excelente labor y su gran talento en el mundo de la animación. A continuación, se explicará la relación establecida entre Pixar y Disney.

RELACIÓN ENTRE DISNEY Y PIXAR

En mayo de 1991, Pixar y Disney crearon un acuerdo para desarrollar y producir tres películas animadas por computadoras, siendo estas distribuidas por Disney. Ya para 1997, el acuerdo entre Disney y Pixar aumentó la cifra a cinco películas animadas por computadora, distribuidas igualmente por Disney. El resultado de este acuerdo fue la producción de las películas: *Bug's Life* (1998), *Monsters, Inc.* (2001), *Finding Nemo* (2003), *The Incredibles* (2004), y *Cars* (2006). En 1999 se lanzó *Toy Story 2*, dentro del acuerdo realizado, y en 2006 se incluyó en los términos del contrato la realización de *Ratatouille*.

En enero de 2006 Pixar Animation Studios llegó a un acuerdo con Walt Disney para combinar ambas compañías, y la fusión se llevó a cabo el 5 de mayo de 2006. (Pixar Animation Studios, 1986-2007, Disney Relationship. Traducción libre de la autora) Bob Iger (2006), presidente ejecutivo de Walt Disney, confesó en una entrevista citado por el diario El País, al cerrar el

trato millonario con Pixar: “Mientras sopesaba todas las posibilidades para devolverle la grandeza a la animación de Disney tuve claro que la relación con Pixar era esencial” (www.elpais.com, 11 de junio 2006. Pág. 1).

REALIZACIÓN DE LAS PELÍCULAS DE PIXAR ANIMATION STUDIOS

A continuación se presenta la manera en que Toy Story y Ratatouille, largometrajes realizados por Pixar Animation Studios, se llevaron a cabo. Un poco de su historia y algunas anécdotas sobre las películas.

TOY STORY

SINOPSIS

Woody es el muñeco baquero favorito de Andy. Gracias al temor que tienen los juguetes de Andy por ser remplazados, asumen la misión de espiar el cumpleaños del niño para observar que juguetes nuevos podrían regalarle. Así comienza la historia del nuevo juguete Buzz Lightyear y de los celos de Woody al arrebatarse la atención de Andy. Por accidente Buzz cae por la ventana y los demás juguetes acusan a Woody por intentar matar al nuevo miembro. Por tal causa, Woody decide ir al rescate de Buzz Lightyear pero el regreso a casa se convertirá en una misión difícil para estos dos protagonistas, que se verán envueltos en las situaciones más retadoras, al punto de convertirlos en grandes amigos y regresar a los brazos de Andy con éxito (Disney latino 2008)

UNA ANIMACIÓN QUE MARCÓ UNA PAUTA EN LA HISTORIA

Toy Story simboliza un punto importante no sólo en la vida de John Lasseter, en el que representa su primer largometraje animado, sino también en la historia de la animación por ser la primera película de cine totalmente diseñada en animación 3D. Para lograr llevar esta película a la pantalla, se necesitó nueve años de diseño y retos técnicos y creativos y el apoyo de Disney para el financiamiento y la distribución (Pixar Animation Studios, 1986-2007, Features films. Traducción libre de la autora). Pero el éxito de esta película no sólo se debe al hecho de ser la primera película animada en computadora, sino la fresca historia que presenta, con personajes sumamente originales que rompen con los esquemas que estaba manejando Disney Picture. Lo que realizó Pixar fue un tributo al trabajo de Disney pero utilizando una nueva tecnología, Sin embargo, ellos sabían que tener una buena historia era imprescindible para hacerla todo un éxito.

De nuevo lo importante es la historia. Eso es lo que caracteriza las películas de Pixar; aquí la técnica y el arte se dan la mano para contar algo que nos es tan cercano como nuestros amigos, nuestras familias, nuestra vida (John Lasseter, 2006; cp. El País, 11 de junio 2006. Pág. 1)

Esta película también es la primera en recibir una nominación a los premios Oscars por mejor guión original, y es este aspecto lo que la hace inolvidable, como comenta Lasseter (2006):

Cuando conocí a Catmull y fundamos la compañía sabía que tenía conmigo a gente con una visión. Yo compré esa visión, pero también sabíamos que desarrollarlo nos llevaría unos años. Al final tardamos una década, pero hicimos lo que soñábamos, películas que, como dijo Walt Disney, son entretenidas para toda la familia. ¿Cuánta gente puedes encontrar en el mundo que no haya visto Blanca nieves y los siete enanitos? Hoy puede hacer la misma prueba con Toy Story. (Cp. El País, www.elpais.com, 11 de junio 2006. Pág. 1)

Pixar ha ido desarrollando tanto sus técnicas de animación como las historias de sus películas, pero todas tienen algo en común y es lo inolvidable que se han convertido para el público que las aprecia, cada detalle es importante a la hora de contar una historia, y si alguien sabe tomar estos detalles en cuenta ha sido John Lasseter y su equipo de trabajo.

LA CONCEPCIÓN DE UNA IDEA

Para John Lasseter y su grupo de tres animadores, realizar Toy Story se convirtió en todo un desafío debido a una de las grandes limitaciones que tenían: Debían oír las indicaciones que Disney les daba. Por ser una historia que involucraba juguetes, los ejecutivos de Disney les dijeron que la historia era demasiado infantil, debían hacerla más intensa y por lo tanto comenzaron a reestructurarla. La primera proyección para mostrar la historia a los Ejecutivos de Disney fue un total desastre. En palabras de Lasseter: "Fue la proyección mas horrible. Después de verla nadie se rió...y yo tenía mucha vergüenza por lo que habíamos visto" ("El legado de Toy Story" Documental) Al terminar la proyección los ejecutivos no hicieron ninguna observación.

Según Tom Schumacher (2003), ejecutivo de Disney, el fracaso de la historia se debió que estos creadores de Pixar seguían las premisas de Disney. Fue así como cancelaron la producción. Sin embargo, Lasseter pidió un plazo de dos semanas para restaurar la historia y volverla a presentar. De esta manera, los creadores de esta animación comenzaron a trabajar en la película que desde un principio ellos querían. En la segunda proyección los ejecutivos quedaron impresionados con el logro de la historia. De esta manera Toy Story se convertiría en un éxito de taquilla (Lasseter, 2005)

RATATOUILLE

SINOPSIS

Remy, una rata con un desarrollado sentido del olfato, es el protagonista de esta historia, quien se enamora del mundo culinario, y sueña con convertirse en un gran chef francés, a pesar de la oposición de su familia, su padre y su hermano Emile, sin olvidar el problema evidente que supone ser una rata en una profesión que detesta a los roedores. Luego de separarse de su familia en un accidente, el destino lleva a Remy a las alcantarillas de París, justo debajo de un restaurante que se ha hecho famoso gracias a Auguste Gusteau, una estrella de la cocina. A pesar del peligro que representa ser un visitante poco común en los fogones de un exquisito restaurante francés, la pasión de Remy lo lleva a luchar para hacer realidad su sueño. Ahí conoce al inexperto y algo torpe lavaplatos Linguini, con quien hace una profunda amistad, para así juntos lograr ser los más prestigiosos chefs de Francia. Cuando todo parece mejorar, Remy se topa con su hermano Emile, quien le pide regresar con su familia, el roedor se debate entre su vocación y sus seres queridos. Remy se ve obligado a alimentar a su hermano Emile y esto lo lleva a encontrar un documento que dice que Linguini es el hijo de Gusteau y por lo tanto es el dueño del restaurante. Pero las cosas se complican cuando el crítico culinario Anton Ego, decide visitar el restaurante Gusteau para dar una crítica. Remy y Linguini preparan el platillo llamado ratatouille y Anto Ego queda encantado, por que al día siguiente publica una buena crítica. Pero al final descubren que la comida fue hecha por la rata Remy, y clausuran el restaurante Gusteau, sin embargo abren otro restaurante más tarde llamado "La Ratatouille" (Disney Latino, 2008)

LA CONCEPCIÓN DE UNA IDEA

Ratatouille es la octava película de animación producida por Pixar, ganadora del premio Oscar por mejor película de animación y su nombre proviene de ratatouille, una especialidad regional francesa, en la que se inspira esta extraordinaria historia.

Ratatouille representa más que el sueño de una rata, representa temas universales como la amistad incondicional, y los problemas que enfrentamos con lo que sentimos que esperan los demás de nosotros y lo que realmente somos, y así es como Pixar no sólo reproduce grandes logros técnicos, sino que refleja la importancia que tienen las historias contadas en sus películas. (Labutaca.com, 2007)

Todo comenzó cuando el productor Brad Lewis estaba convencido que Brad Bird era el hombre perfecto para crear una comedia animada que hasta ahora no había sido contada y que era innovadora porque la acción representaba saltos, persecuciones y giros inesperados en la historia, “Brad

Bird es un hombre tan apasionado y tan entregado como Remy en la película", afirma Lewis. (2007) Y continúa explicando

Nunca he visto a nadie tan obsesionado con la que hace que una película funcione a nivel creativo y emotivo. Tiene una extraña intuición que le permite hacer que las cosas parezcan más naturales, más divertidas o un poco más auténticas. Y es un verdadero genio de la comedia de acción (Lewis, 2007. p.1)

La magia de esta película inicia con sus personajes, desarrollados por Brad Bird y Jan Pinkava, John Lasseter (2007) los define así "Son unos personajes tan encantadores y con unos sentimientos tan sinceros y creíbles que a veces nos olvidamos que son fruto de la tecnología. Y eso se debe a que la historia engancha desde el principio" (Lasseter, 2007. p.1).

Tal y como afirma Michael Fong (2007), director técnico de supervisión:

Esta película presentaba un sinfín de desafíos técnicos, empezando por la multitud de personajes peludos, unos personajes humanos muy complejos, escenas muy intensas en las corrientes de agua y la recreación de la maravillosa ciudad de París. Fuimos introduciendo muchos cambios a medida que sombreábamos. Las dificultades empezaron al tener que animar especies en las que no se había trabajado nunca" (p.3)

El reto en cuanto a los personajes, era convertir a una rata de alcantarilla en un personaje con rasgos y expresiones humanas, para ello se debió desarrollar 160 controles que manejaban las expresiones de la cara. Sin embargo, el mayor desafío se presentó por la forma del hocico del animal, es tan alargado que es difícil observar la boca cuando el personaje habla, así que los encuadres de la cámara fueron un instrumento fundamental para superar esta dificultad. (La Butaca, 2007. Como se hizo). Las articulaciones del animal también fueron difíciles de desarrollar, en las oficinas de Pixar debieron adoptar algunas ratas para observarlas como objetos de estudio, fue un proceso que le llevó varios meses a los animadores y articuladores llevar a cabo debido a que

necesitaron crear programas computarizados especiales para lograr las posturas de Remy. (El Mundo, 2007)

Otro desafío fue la creación del pelo en la película, ya que los personajes principales, las ratas, están compuestas por este elemento. Para ello fue necesario crear unos 30.000 pelos por rata. (El mundo, 2007)

Después de grabar las voces de los personajes, los animadores se dieron cuenta que el acento francés exigía un movimiento de labios diferente, característica a la que nunca se habían enfrentado, así lo explicaba Mark Walsh (2007), supervisor de animación, para ello debieron reproducir esa particularidad, no solo en las voces sino en los gestos de los personajes y fue fundamental ver detalladamente los grandes clásicos de las películas francesas para recrear ciertas características.

El paisaje en esta película es más que un fondo, para Pixar era un personaje más y por ello fue necesario visitar las calles de Paris y ver hasta el más mínimo detalle. Para hacer realidad esto, Brad Bird debió trabajar con el diseñador de producción, Harley Jessup, quien tenía el reto de generar una de las ciudades más importantes por computador. Sharon Calahan, directora de fotografía e iluminación, también emprendió una visita a Paris para observar los colores, las formas y las superficies que rodeaban a la ciudad. Sharon (2007) explica “Decidimos utilizar una paleta de colores que no se había usado antes. Comprendimos que París tiene ese estilo clásico que le da la piedra, salpicado con trazos de color” (Jessup, 2007. p.4). Las paletas de colores que se utilizaron eran bastante opacas, lo que presentaba un riesgo debido a que en las películas animadas los colores son bastante brillantes (La Butaca, 2007. Nueva visión de Paris). Así mismo, la iluminación representó un punto importante porque en Paris el ambiente es brumoso y eso debían plasmarlo los encargados del diseño de producción, cuando realizaban las escenas en exteriores.

Si crear personajes y ambientes se convirtió en un obstáculo difícil de afrontar, recrear la comida lo fue aún más. Para ello fue necesario realizar una extensa investigación culinaria en París, que consistía en comer en los mejores restaurantes, observar el ambiente en que se degustan los platillos, observar vestimenta de los cocineros y tener en cuenta los colores y texturas de los alimentos. Al regresar a los estudios Pixar, los animadores debían alejarse del teclado y la pantalla para acercarse a la cocina, y así realizar un curso intensivo de cocina para aprender cómo se decora un plato y cómo se utilizan los cuchillos y demás implementos culinarios (El mundo, 2007)

Las maquetas de la comida fueron un ingrediente esencial, en la que debían cocinar los platos y luego fotografiarlos. Aquí entra el asesor gastronómico, Michael Warch, quien trabajó como manager de los departamentos donde se realizaban las maquetas y en la realización del plato Ratatouille, Michael explica "Tenía que estar siempre preparado. La gente de efectos me llamaba y me decía que necesitábamos recrear la sopa que acaba de rehacer Remy. Así que yo iba y hacía la sopa" (Warch, 2007, p6)

La idea que tenía Pixar era la de generar hambre en el espectador, para ello debieron trabajar en conjunto los simuladores de alimentos, el grupo de iluminación, los modeladores y el departamento de efectos, para así crear un apetecible y creíble plato.

Por último podemos mencionar la musicalización que obtuvo la película, cuyo autor fue Michael Giacchino, quien creó una banda sonora con ritmos estilo jazz de percusión y metales. Giacchino (2007) recuerda

Quando vi la película, me asusté muchísimo porque sabía que la música no podía parecerse a nada de lo que había hecho antes. Tenía un estilo con el que no había trabajado antes. En realidad, tenía un montón de estilos diverso. Así que salí del cine y me fui a ver a Brad Bird. Le dije que estaba aterrado pero dispuesto a intentarlo (Giacchino, 2007.p8)

Para sorprender al público, este compositor reunió a las grandes estrellas del jazz para lograr introducir al espectador a las calles de París, que acompañado de una excelente animación y ambientación se crea una de las películas animadas más sorprendente de la historia (La Butaca.com, 2007. La música)

OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL

Realizar un análisis de animación para observar si existe una evolución de Pixar Animations Studios a través de dos películas animadas: Toy Story y Ratatouille.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Investigar las distintas técnicas de animación que existen actualmente.
2. Investigar sobre la compañía Pixar Animation Studios y las distintas películas animadas que ha llevado a éxitos de taquilla.

3. Realizar el análisis de las películas: Toy Story Y Ratatouille.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El Comunicador Social tiene la responsabilidad de mantenerse actualizado tanto en el área de su especialización como el resto de la información que acontece a su alrededor. La tecnología se desarrolla día tras día, y la invención de nuevas técnicas para realizar actividades cotidianas evoluciona rápidamente. Este proceso de cambio se aplica al tema en que se enfoca este trabajo, la animación.

Dicha información describe la importancia de este proyecto: El de conocer como, mediante un análisis, la animación ha evolucionado. La compañía Pixar Animation Studios, hoy día ha cambiado la perspectiva de hacer animación, y es importante conocer estas nuevas formas de realizar

animaciones tanto para mantenernos actualizados como para poder desarrollar nuevas técnicas.

Otro punto importante a destacar es que en Venezuela no existe un gran desarrollo en la animación para cine, a pesar del interés que muchos estudiantes tienen en esta área de la comunicación audiovisual. La insuficiente información que tenemos acerca de la actualidad de los trabajos animados es una causa de este fenómeno.

Un aporte importante se orienta en despertar el interés de algunos estudiantes al campo de las nuevas formas de realizar animación, y conocer como muchos venezolanos han proyectado sus carreras a proyectos de animación de alta calidad en la compañía Pixar.

La evolución se refleja a través de un análisis desarrollando una técnica que permita tomar el lenguaje cinematográfico y adaptarlo a la animación observando como se utiliza el color, la iluminación y la creación de planos en las animaciones 3D. Además de ser un método simple debido a que no es necesario recurrir a términos muy técnicos propios del manejo de programas computarizados.

La habilidad de investigar, indagar y entender procesos complejos de animaciones, así como de involucrarse en estos procesos, son las características principales que se deben tener para lograr los objetivos de esta investigación.

DELIMITACION DEL PROYECTO

El proyecto se enfocara en la en el análisis de dos películas de Pixar Animation Studios: Toy Story y Ratatouille, con la finalidad de observar la evolución que ha tenido esta compañía en la animación 3D.

Se ha tomado una muestra de dos películas debido a que se ha decidido seleccionar la primera película hecha por Pixar Animation en 1995 y la última película realizada por la compañía en 2007, de esta manera lograr ver la evolución que se ha presentado durante doce (12) años de trayectoria.

Los elementos a analizar se han limitado al color, a la iluminación y la utilización de planos, ya que mediante estos tres (3) elementos se puede

observar si hay una evolución en la manera en la que se utiliza el lenguaje de cinematográfico adaptado a la animación.

Según la segmentación en Aumont, se realizara una macro segmentación por escena de ambas películas, de esta manera se ha realizado una escaleta de las películas y se han seleccionado las siguientes escenas:

Para Toy Story las escenas a analizar son; escena 5, escena 31, escena 34, escena 50, escena 53 y escena 69.

Para la película Ratatouille se seleccionaron las siguientes escenas: Escena 2, escena 22, escena 24, escena 33, escena 59, escena 120.

La segmentación del siguiente trabajo de grado se realiza tomando seis (6) escenas de cada película, que pertenecen tanto al inicio, al desarrollo y al final de la película.

Estas escenas fueron seleccionadas al azar pero previendo que se tomaran distintas locaciones en los que se desarrolla cada una, debido a que de esta manera se puede ver claramente los cambios en los elementos a analizar, sobre todo en el aspecto de iluminación.

CAPITULO III

COLOR, ILUMINACIÓN Y PLANOS

Marcel Martín (1962) explica en su libro *La estética de la expresión cinematográfica* que la imagen constituye en si mismo el lenguaje cinematográfica, todo lo que vemos es imagen en movimiento compuesta por una serie de elementos que la acompañan, y que es capaz de reproducir la realidad agregando ciertos elementos psicológicos determinados por el realizador. El autor describió desde un principio al cine como “Arte de las imágenes en movimiento” (Martín, 1962). En efecto, el cine es una representación de la realidad en movimiento y Jean Epstein lo describe así “el movimiento constituye justamente la primera calidad estética de las imágenes en la pantalla” (Epstein 1962; cp Martín, 1962)

El cine es un lenguaje que se compone de elementos estéticos que se deben descifrar y que de cierto modo hablan por si solos, en el que se persuade al espectador por medio de colores, planos, iluminación, encuadres, movimientos de cámaras, música, vestuario, fotografía, decorados, denominados factores de estilización. Estos elementos son llamados por Marcel Martín como elementos fílmicos no específicos, debido a que algunos de estos elementos no son propios del cine, ya que son usados por otras artes como el teatro.

Para efectos de esta investigación, se tomaran específicamente tres de estos elementos: iluminación, planos y color, así como la manera que influye en la estética cinematográfica con el fin de poder adaptar estos elementos a la estética del cine de animación tridimensional que realiza Pixar Animation Studios.

EL COLOR

En el cine el color tiene la función primordial de dar realismo a la imagen, debido a que en la realidad los elementos están compuestos por colores y el ojo humano es capaz de captarlo. Con el cine mudo, las películas eran coloreadas a mano para dar mayor realismo a la película pero también utilizada de manera simbólica como por ejemplo, el azul para la noche o el verde para los paisajes. Pero el verdadero uso del color en el cine data desde que los cineastas entendieron que el color podía ser utilizado no solo para recrear el realismo sino con un efecto psicológico y dramático en la historia. “En primer lugar hay que reflexionar sobre el sentido del color” (Eisentein, 1962; cp Martín, 1993. P. 78) en la cual describió que el color tiene un elemento dramático y descriptivo y no necesariamente debe representar simplemente a la realidad, sino que lleva consigo una función expresiva.

Uno de los problemas estéticos que Marcel plantea en su libro anteriormente citado, relata el uso del color como elemento prodigioso era utilizado en su mayoría por los films mágicos, legendarios, exóticos y dibujos animados. (Martín, 1962)

El color es uno de los elementos que permiten centrar la atención en un objeto, en el cine favorece la narración y el montaje y logra dar intensidad a ciertos momentos de la historia.

USOS DE COLOR EN EL CINE

Existen distintos usos que se le da al color en la narración de una historia. En primer lugar podemos hablar de un uso pictórico, en lo que se trata de armonizar los elementos por medio de los colores. En segundo lugar podemos hablar de un uso histórico, en el que el color trata de evocar a una época histórica determinada. En tercer lugar podemos hablar de un uso simbólico, en el que se usan los colores para recrear un efecto especial determinado, haciendo que el color hable por si mismo. Por ultimo, podemos mencionar el color psicológico, en el que los colores se usan para expresar un determinado estado anímico. Por ejemplo los colores fríos como son verde, azul y violeta evocan tristeza, tienen un efecto sedante y deprimente, producen lejanía, mientras que los colores calidos como son rojo, naranja y amarillo exaltan y dan la impresión de proximidad, son estimulantes, alegres y hasta excitantes. Muchos estudios determinan que los colores producen efectos anímicos en los seres humanos, determinado por reacciones inconscientes. (www.arghys.com, 2008)

La luminosidad que se le da a los colores también tiene un efecto psicológico en la escena. Los colores muy iluminados dan un ambiente de alegría y grandiosidad, mientras que los fondos oscuros debilitan los colores y los entristecen.

Se puede decir que el color no es un adorno o sólo una recreación de la realidad, el color puede disminuir o resaltar la expresividad del film, es un elemento narrativo cargado de información y decisivo en el mensaje que lleva inmerso la historia. (www.uhu.es, 2008)

El color en la animación tiende a ser de carácter brillante para dar esa sensación de caricaturesco. Sin embargo, las paletas de colores pueden variar según el efecto psicológico que se le quiera aplicar, siempre buscando ese realismo pero al mismo tiempo impregnando un carácter de comic.

LA ILUMINACIÓN

La iluminación es un elemento fundamental en el cine, que contribuye a la expresividad de la imagen, sin iluminación no hay cine. La iluminación, dice Martín (1993) “contribuye en especial a la creación de la atmósfera” (p. 63). Este elemento básico en el lenguaje cinematográfico está a merced de la creatividad del realizador y puede darle cierta intención o drama a la escena.

“La iluminación sirve para definir y modelar las siluetas y los planos de los objetos, crear la sensación de profundidad espacial y reproducir una atmósfera emocional y hasta algunos efectos dramáticos” (Lindgren 1962; cp Marcel, 1993. p.64)

La iluminación tiene la cualidad de poder transformar lo que se observa en la realidad, esta puede rejuvenecer o envejecer a personajes, crear efectos

psicológicos en la audiencia, crear dramatismo o romanticismo entre otras cualidades narrativas. Incluso la luz puede convertirse en el protagonista de una película. (www.uhu.es, 2008)

La iluminación en una película puede ser artificial o natural, a pesar de que muchos films buscan resaltar la naturalidad de las escenas, recreando luz natural, es preferible según Marcel Martín (1993) una iluminación artificial, en cuanto a la estética de la película, que una iluminación creíble pero defectuosa. También es conveniente describir la diferencia entre la luz difusa y la luz directa. En cuanto a la luz difusa, esta se obtiene por medio de difusores y su característica principal es que no produce sombras. Mientras que la luz directa produce sombras en los objetos y al mismo tiempo los objetos proyectan una sombra. El uso de estas depende de la intención que quiera dar el realizador (Ripoll, 2008).

En el caso de los dibujos animados, la luz es netamente artificial creada por *spots* de luz, a través de programas computarizados. Sin embargo, estos pueden en ciertos casos recrear la naturalidad de un ambiente sin mayor intención que la de hacer creíble el fondo de la escena o recrear un dramatismo que dé una intencionalidad a la acción. La ventaja de la animación es que se puede controlar las sombras eficazmente aunque para ciertos ambientes es necesaria la utilización de hasta cien luces distintas, dependiendo de la complejidad de las escenas.

LOS PLANOS

En la actualidad la cámara representa más que un agente pasivo encargado de captar imágenes en movimiento, este aspecto ha evolucionado y hoy día la cámara es parte del lenguaje cinematográfico a través de los

elementos que apoyan la expresividad de una escena como son los encuadres, los planos, los movimientos de cámara y los ángulos.

Es por medio del plano que el director puede seleccionar el espacio que va a captar y dependiendo del ángulo de la cámara o la forma del plano, la acción esta expuesta a múltiples significados, es decir, se somete la imagen a una intención narrativa y a una acción expresiva. (geocities.com, 2008)

El primer plano por ejemplo tiene un significado definido como dramático, en el cual se quiere mostrar detalladamente a un personaje o una acción, es meramente descriptivo. Jean Epstein lo definía de la siguiente manera “Entre el espectáculo y el espectador no hay ninguna baranda. No se conserva la vida: se penetra en ella. Esta penetración permite todas las intimidades”. (Epstein; cp Marcel, 1993. p.44). Por tanto, la cámara es un objeto que sabe explorar la realidad desde distintos puntos de vista, logra explorar rostros y paisajes.

A continuación se describirán los planos mas utilizados a nivel cinematográfico: (Valdivieso.Laura, 2002) (www.uhu.es, 2008)

Gran Plano General (GPG): Es un plano descriptivo del escenario donde se desarrolla la acción. La figura humana no ejerce un papel representativo, lo más importante es la ambientación.

Plano General (PG): También describe el lugar donde se desarrolla la secuencia, sin embargo, el personaje ya ejerce una presencia importante.

Plano Americano (PA): Corta a la figura humana a la altura de las rodillas.

Plano Medio (PM): Corta al personaje por la cintura.

Primer Plano (PP): Corta al personaje por los hombros permitiendo observar el estado emotivo del mismo.

Plano de Detalle (PD): Recoge una parte pequeña de la figura humana o del ambiente.

Plano subjetivo: La cámara representa el punto de vista del personaje.

Cada plano tiene su significado propio y depende también de la acción y de otros elementos que compongan la escena. Sin embargo, la cámara puede generar otras posiciones como son los ángulos, en los que se encuentra el ángulo contrapicado y el ángulo picado.

En cuanto al ángulo contrapicado, el objeto es captado de abajo hacia arriba, este suele dar exaltación y superioridad al personaje pues tiende a aumentar el paisaje, los objetos o personajes. Mientras que en el caso de picado, el objeto es observado de arriba hacia abajo, tiende a disminuir el tamaño de los objetos y personajes y por tanto le otorga un significado de inferioridad (Enrique Martínez, 2008)

Los significados son subjetivos y dependen de la intencionalidad que le quiera dar el director, lo cierto es que cada plano, cada encuadre no es al azar, cada uno de ellos contiene una narrativa que contribuye al lenguaje cinematográfico.

En el caso de la animación, la cámara puede realizar ángulos y hacer movimientos que en la vida real son casi imposibles, sin embargo en el caso de Pixar los planos son muy medidos, es decir, a pesar que tienen posibilidad de hacer planos que en la vida real serían improbables, los artistas de Pixar se

limitan a planos muy reales, y aunque es posible mover la cámara en cualquier sentido y en cualquier velocidad, no lo hacen. Esto se debe a que los animadores tratan de que la animación parezca realizada en tiempo real, de esta manera logran films más realistas.

CAPITULO IV

ANÁLISIS Y SEGMENTACIÓN

EL ANÁLISIS

El analista, según aclara Aumont (1990), está comprometido a generar conocimiento por medio de la descomposición de elementos de una obra, para generar una interpretación de esta. Esta actividad se considera descriptiva, ya que relata los componentes que integran una obra.

Es diversa la manera de realizar un análisis, de hecho, no existe una técnica general para realizarlo. Aumont continúa diciendo que no existe ninguna técnica de análisis que se aplique a todas las obras, cada obra desarrollará su propio estilo. Por ello, es considerable mencionar que cada analista desarrolla su propia técnica, y que esta técnica siempre está al alcance de convertirse en

una posible teoría para futuros estudios. En su artículo *Pour semio- pragmatique du cinema*, Roger Odin propone (1990) "...Cada film puede dar lugar, si no a una infinidad, por lo menos a un gran numero de análisis..." (Odin; cp Aumont, 1990, p.25)

Así como no existe un método de análisis universal, los instrumentos que se utilizan tampoco son universales y dependen igualmente de la obra. Por lo general, se han podido definir tres tipos de instrumentos: instrumento descriptivo, instrumentos citacionales y los instrumentos documentales. (Aumont, 1990).

En este trabajo de grado, se utilizará de manera general la técnica descriptiva de algunos elementos presentes en la obra, como es el caso de la iluminación, el color y los planos, cuyo objetivo es obtener una interpretación.

Entendiéndose por descripción, la traducción del lenguaje cinematográfico al lenguaje verbal. Aumont (1990) continúa diciendo

El análisis tiene bastante que ver con la interpretación: que esta última sería, si se quiere, el motor imaginativo e inventivo del análisis; y que el buen análisis sería aquel que no duda en utilizar esta facultad interpretativa, aunque manteniéndola en un marco tan estrictamente verificable como sea posible. (Aumont, 1990, p. 25)

Es cierto que una imagen no tiene un único nivel de significación, esta posee tanto elementos informativos como simbólicos, he ahí la tarea de una analista, la de identificar los elementos que se quieren estudiar y denotarlos. Como primer paso para la realización del trabajo, y a pesar de que se ha mencionado que no existen determinados procesos para el análisis fílmico, la descripción de los elementos de las obras es sin duda un punto importante.

Aumont (1990) en su libro *Análisis del Film*, propone ciertos esquemas o cuadros que son útiles para sintetizar la información y mantenerla ordenada.

Para ello es necesaria la realización de una segmentación, elemento que a continuación se describe brevemente.

LA SEGMENTACIÓN

En el lenguaje cinematográfico, la segmentación es la secuencia que se tiene en el film, es decir, una secuencia de planos que tienen una lógica narrativa definida como escena. Aumont lo ejemplifica definiéndolo como la historia que narramos cuando le contamos a alguien una película. (Aumont, 1990). Su objetivo es el de simplificar el trabajo del análisis y crear una matriz descriptiva de los elementos cinematográficos (Sánchez, 2002)

Existen elementos importantes que van en la segmentación como la descripción del lugar en que se lleva a cabo la escena (interior/ exterior) y el momento del día (día o noche). Es una especie de escaleta que clasifica cada una de las escenas de la película. Este concepto plantea varios problemas, el más importante es la delimitación, es decir, cuando comienza la escena y cuando termina. Aumont (1990) plantea que debemos visualizar aquellas cortinillas o fundidos que ejercen una función de signo de puntuación.

También es posible hacer una macro segmentación, es decir, descomponer la historia en grandes bloques narrativos, o por el contrario hacer una micro segmentación, utilizando fracciones muy detalladas de la historia. El análisis que se presenta más adelante es de carácter macro segmentado, debido que la segmentación que se ha realizado es por escenas, así mismo se hará una selección de algunas escenas para llevar a cabo el estudio, con el objetivo de aplicar elementos teóricos para apreciar la validez de una hipótesis que puede resultar verificable o no.

A continuación se presentará la segmentación realizada por escena de las películas Toy Story y Ratatouille.

ESCALETA

TOY STORY

ESCENA 1. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Aparece un plano secuencia de unas casas de cartón hechas por Andy. El niño juega con sus juguetes. Aparece en escena su hermana pequeña que metida en su cuna agarra uno de los juguetes y lo golpea contra la cuna.

ESCENA 2. INT. CASA ANDY/ DIA

Andy lleva a Woody en su espalda como si fuese un caballo, lanza al muñeco por la baranda de las escaleras y continua jugando con el en la sala. Andy habla con su mamá, quien hace los preparativos para la fiesta de cumpleaños del niño. Toma nuevamente a Woody y sube por las escaleras corriendo.

ESCENA 3. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Andy entra a su cuarto y saluda a su pequeña hermana quien permanece en la cuna. Deja el muñeco sobre la cama, carga a su hermana en los brazos y sale de la habitación. Woody recobra vida y recuerda la fiesta de cumpleaños, llama a todos los demás juguetes quienes van cobrando vida poco a poco.

Woody reúne a todos los juguetes para una junta de consejo y anuncia la fiesta de cumpleaños. Cuando el cerdito anuncia la llegada de los invitados, los juguetes corren desesperados hacia la ventana para espiar el tamaño de los regalos. Woody toma precauciones y manda a un ejército de soldaditos a la fiesta para que informen. Los soldaditos salen de su cubeta y salen del cuarto.

ESCENA 4. INT. CASA ANDY/ DIA

Los soldaditos verdes corren por el pasillo de la casa espiando entre las barandas. Algunos de ellos llevan un radio. Uno de ellos ve a través de los binoculares a la mamá de Andy junto a los invitados. Con paracaídas, los soldados saltan a la parte inferior de la casa.

ESCENA 5. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Woody prende el radio para escuchar los informes de los soldados y tranquiliza a los demás juguetes.

ESCENA 6. INT. CASA ANDY/ DIA

Los soldaditos van marchando, al escuchar la voz de la madre se paralizan. La mamá de Andy abre una puerta y sin culpa pisa a uno de los muñecos.

ESCENA 7. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Los muñecos continúan conversando con Woody.

ESCENA 8. INT. CASA ANDY/ DIA

Los soldados se recuperan y se esconden en una planta para espiar los regalos de los invitados.

ESCENA 9. INT. CASA ANDY/ DIA

En el piso superior, algunos soldados amarran el radio a una cuerda y lo bajan. En el piso inferior, los soldados toman el radio y marchan hasta la planta. Mientras que otro soldado ayuda a caminar al soldadito herido. Al llegar a la mata, aparece una pelota rebotando y junto a ella los amigos de Andy corriendo por la casa.

ESCENA 10. INT. MATA CASA DE ANDY/ DIA

Los soldaditos acuestan el radio y lo prenden. Uno de ellos ve en sus binoculares los regalos amontonados.

ESCENA 12. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Woody manda a callar a los juguetes para poder escuchar lo que dicen los soldados.

ESCENA 13. INT. MATA CASA DE ANDY/ DIA

Los soldados apagan el radio al culminar su misión.

ESCENA 14. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Los juguetes aliviados conversan entre ellos.

ESCENA 15. INT. MATA CASA ANDY/ DIA

Uno de los soldados se percata que la mama de Andy saca un nuevo regalo y manda a encender nuevamente el radio.

ESCENA 16. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Los juguetes escuchan a los soldados y entran en pánico.

ESCENA 17. INT. CADA ANDY/ DIA

El soldado observa cuando Andy abre el regalo.

ESCENA 18. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Uno de los muñecos se persina. El dinosaurio desesperado tumba el radio y se le salen las pilas. Woody trata de indicar como poner las pilas rápidamente.

ESCENA 19. MATA CASA DE ANDY/ DIA

Los soldados dan la alerta roja de que Andy esta subiendo.

ESCENA 20. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Woody logra colocar las pilas al radio y escucha a los soldados decir que deben tomar posiciones. Todos los juguetes rápidamente toman sus puestos y se vuelven estáticos. Se abre fuertemente la puerta y entran varios niños corriendo. Andy tumba a Woody de la cama y coloca una caja junto a las almohadas. Los niños salen rápidamente del cuarto. Los juguetes cobran vida nuevamente y curiosos tratan de ver la caja que esta encima de la cama.

Woody escala a la cama y encuentra a Buzz Lightyear, quien observa detalladamente el cuarto de Andy.

Woody se presenta con Buzz y este se asusta y luego se presenta con los juguetes. Los juguetes conversan entre si. Buzz demuestra a los juguetes que puede volar y lo logra con una cantidad de maniobras. Los juguetes aplauden emocionados mientras que Woody se muestra celoso.

ESCENA 21. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Aparece Andy saltando en su cama, juega con Buzz y con Woody pero deja a Woody a un lado. Se ve como el cuarto adquiere una transformación, inicialmente decorado de vaqueros hasta llegar al decorado de Buzz.

Se ve a Buzz Lightyear que ayuda a todos los juguetes con sus problemas mientras que Woody permanece solo y envidioso.

Se ve a Andy guardando a los juguetes en su baúl, toma a Buzz y a Woody y ve a ambos como indeciso.

ESCENA 22. INT. CUARTO ANDY/ NOCHE

Andy duerme en su cama con Buzzlightyear. Mientras que Woody observa desde el interior del baúl.

ESCENA 23. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Woody observa el cuarto desde el interior del baúl y lo abre rápidamente. Buzz muestra a los otros juguetes la suela de su pie para mostrar como Andy escribió su nombre.

Buzz trata de arreglar su nave pero Woody molesto trata de hablar con el, en eso Woody le quita su casco protector y Buzz cree que se ahoga. Continúa la discusión. Se escucha la risa macabra de un niño y los juguetes se asustan. Algunos de ellos incluyendo a Woody se asoman a la ventana.

ESCENA 24. EXT. JARDIN DE SID/ DIA

Se ve desde la ventana de la casa de Andy el jardín de Sid, el cual esta junto a su perro lanzando piedras a un juguete.

ESCENA 25. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Se observan a los juguetes en la ventana tratando de ver que pasa al otro lado del jardín. Woody mira en el jardín de Sid a un soldado que tiene amarrado una dinamita en su espalda. Buzz también observa, se monta en el borde de la ventana y se tiran al piso al observar como Sid enciende la dinamita y el soldado explota.

ESCENA 26. EXT JARDIN SID/ DIA

Se ve a Sid celebrando que el soldado explotó.

ESCENA 27. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Los juguetes continúan observando por la ventana.

ESCENA 28. EXT. CASA ANDY/ DIA

Se observa un letrero de venta de casa.

ESCENA 29. INT. CUARTO ANDY/ DIA

La madre de Andy abre la puerta de la habitación y encuentra a Andy jugando con Buzz y Woody, deja los juguetes a un lado y sale de la habitación. Los juguetes recobran vida y escuchan la voz de Andy.

Woody sin culpa lanza una pelota de pool detrás de un mueble y al mirar a Buzz y al carro a control remoto piensa en una idea.

Woody se las ingenia para que Buzz se acerque al hueco entre el mueble y la pared y toma el control remoto del carro para empujar a Buzz, pero este choca con un mapamundi gigante. El planeta tierra cae y rueda. Para no ser aplastado Buzz esquiva el planeta y cae por la ventana. Todos los juguetes se asoman y Woody trata de huir pero el carro le hecha la culpa a Woody y este trata de defenderse, mientras algunos juguetes lo culpan. Los soldaditos verdes se lanzan encima de Woody al igual que los demás juguetes.

Se escucha la voz de Andy y todos los juguetes vuelven a sus posiciones. Andy entra a la habitación y busca a Buzz, al no encontrarlo agarra a Woody.

ESCENA 30. EXT. CASA ANDY/ ATARDECER

Andy sale de la casa, tiene en sus manos a Woody. Su madre lo espera en la camioneta. Se ve a Buzz entre las flores, corre y al arrancar el carro, Buzz se agarra de la parte trasera de este.

ESCENA 31. INT. CUARTO ANDY/ ATARDECER

Los juguetes están en la ventana y tratan de lanzar una especie de cuerda para salvar a Buzz, pero esta es muy corta.

ESCENA 32. EXT. CASA ANDY/ ATARDECER

Se ve al juguete dinosaurio en la ventana tratando de hablar con Buzz.

ESCENA 33. EXT. GASOLINERIA/ NOCHE.

Se observa el letrero de la gasolinera Dinoco que da vueltas. El carro de la madre de Andy se estaciona en ella. Andy sale del vehiculo y Woody se queda solo en el asiento trasero del carro, en donde cobra vida. En eso ve por el “quema cocos” a Buzz, quien cae del techo. Discuten entre ellos y pelean hasta salir del carro. Ya debajo del vehiculo continua la pelea. Andy se monta en el carro y el carro se va. Buzz y Woody observan como el carro se aleja.

Entra a la estación un enorme camión que casi deja aplastado a Woody. Continúa la pelea entre Woody y Buzz.

Momentos más tarde llega un camión de Pizza Planet, Woody convence a Buzz para subirse al camión.

ESCENA 34. INT. CAMION PIZZA PLANET/ NOCHE

Se ve a Buzz cómodamente sentado adelante con el cinturón de seguridad mientras que Woody permanece en la parte trasera del vehículo que gracias a la gran velocidad, vuela por todas partes y se golpea contra los vidrios.

ESCENA 35. EXT. PIZZERIA PLANET/ NOCHE

Se observa la fachada de la Pizzería Planet. El camión se estaciona rápidamente

ESCENA 36. INT. CAMION PIZZA PLANET/ NOCHE

Buzz abre la compuerta que divide la parte de atrás del vehículo y busca a Woody quien está todo golpeado.

ESCENA 37. EXT. PIZZERIA PLANET/ NOCHE

Woody y Buzz, metidos en paquetes de comida tratan de pasar inadvertidos para entrar a la pizzería.

ESCENA 38. INT. PIZZERIA PLANET/ NOCHE

Buzz y Woody que aún permanecen dentro de los envases de comida, entran al lugar. Al quitarse los envases de comida, Buzz observa una gran pizzería decorada con elementos espaciales. Mientras Woody trata de ir hacia Andy, Buzz observa una gigante nave especial que realmente se trata de una máquina de muñecos. Corre hacia ella y entra.

ESCENA 39. INT. MAQUINA DE MUÑECOS/ NOCHE

Buzz se encuentra a cientos de muñecos extraterrestres.

ESCENA 40. INT. PIZZERIA PLANET/ NOCHE

Woody observa que Buzz se ha ido, lo sigue y entra a la máquina de muñecos.

ESCENA 41. INT. MAQUINA DE MUÑECOS/ NOCHE

Mientras Buzz habla con los extraterrestres, Woody observa a Sid que está muy cerca de la máquina. Empuja a Buzz y se esconden.

ESCENA 42. INT. PIZZERIA PLANET/ NOCHE

Sid introduce una moneda y saca unos de los muñecos que deja al descubierto la cabeza de Buzz Lightyear. Sid se percata y trata de conseguirlo.

ESCENA 43. INT. MAQUINA DE MUÑECOS/ NOCHE

Woody trata de abrir la compuerta trasera de la máquina y lo logra, pero se devuelve por Buzz y trata de jalarlo pero este se encuentra sujeto por la garra de la máquina. Woody se queda agarrado de Buzz mientras van hacia el exterior de la máquina.

ESCENA 44. INT PIZZERIA PLANET/ NOCHE

Sid toma a ambos juguetes y ríe macabramente.

ESCENA 45. EXT. CASA SID/ NOCHE

Se ve a Sid en patineta llegando a su casa. Lleva un bolso.

ESCENA 46. INT. BOLSO SID/ NOCHE

Están Woody, el extraterrestre y Buzz quienes discuten. Buzz espía a través de una ranura.

ESCENA 47. INT. CASA SID/ NOCHE

Se observa al perro que emocionado saluda a Sid. Sid toma al extraterrestre y se lo da al perro quien lo devora. Buzz y Woody observan aterrados. En la escena aparece la hermana de Sid, Hanna. Entre ellos discuten y Sid le arranca su muñeca y corre hacia las escaleras y entra a su habitación.

ESCENA 48. INT. CUARTO SID/ NOCHE

Tira el bolso en su cama, toma la muñeca de Hanna y le quita la cabeza para reemplazarla con otra cabeza espantosa. Abre la puerta y le muestra la muñeca a su hermana quien corre asustada.

Sid sale de la habitación. Woody sale del bolso y explora la habitación. Salen juguetes extraños del cuarto de Sid y rodean a Woody, quien corre hacia la cama miedoso y se esconde dentro del bolso.

ESCENA 49. EXT. CASA ANDY/ NOCHE

Se ve en la ventana de Andy una luz de una linterna, es dinosaurio quien trata de buscar a Buzz. En eso llega la camioneta de la madre de Andy con el. Mientras los juguetes observan desde la ventana, Andy busca a Woody en el carro pero no lo encuentra.

TRANCISION DE NOCHE A DIA

ESCENA 50. INT. CUARTO SID/ DIA

Sid quema la cara de Woody con una lupa, y sale corriendo de su cuarto al escuchar que su mama lo llama. Woody despierta y corre a meter su cara en un plato con cereal. Pero pronto salen los juguetes extraños de Sid y ellos tratan de defenderse, pero Woody corre hacia el exterior del cuarto.

ESCENA 51. INT. CASA SID/ DIA

Woody corre por las escaleras y ve al perro de Sid dormido. Pero Woody se queda enganchado por la cuerda que le permite hablar, y el ruido despierta al perro. Woody y Buzz se esconden en las habitaciones.

ESCENA 52. INT. CUARTO CASA SID/ DIA

Buzz escondido entra a un cuarto, ve en el televisor un comercial de si mismo en el que anuncian un juguete, se acerca al televisor. Se observa desilusionado. Revisa su brazo y ve que dice “hecho en Taiwán”, se entristece. Camina lentamente con la cabeza hacia abajo.

ESCENA 53. INT. CUARTO CASA SID/ DIA

Buzz camina hacia las escaleras. Ve hacia la ventana y trata de volar hacia ella pero cae en las escaleras y se rompe un brazo. Queda en el piso totalmente desilusionado.

En eso llega Hanna y tropieza con Buzz. Lo toma en sus manos.

ESCENA 54. INT. CASA SID/ DIA

Woody trata de buscar a Buzz y lo escucha, camina hacia el cuarto de Hanna y lo ve sentado en una mesa de te. Woody imita la voz de la mamá de Hanna, quien supuestamente la llama y la niña sale de la habitación.

ESCENA 55. INT. CUARTO HANNA/ DIA

Woody corre hacia Buzz, quien se encuentra deprimido. Ambos salen de la habitación.

ESCENA 56. INT. CASA SID/ DIA

Buzz ve hacia la ventana y continua quejándose.

ESCENA 57. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Los juguetes están jugando con un juego de mesa. Ven a Woody al otro lado, en la ventana de la casa de Sid. Todos corren a la ventana para ver a Woody. Woody lanza una cuerda al cuarto de Andy para poder ser rescatado pero al mostrar la mano de Buzz, los juguetes piensan que Buzz esta muerto y sueltan la cuerda. Los juguetes vuelven a sus actividades.

ESCENA 58. INT. CUARTO SID/ DIA

Los juguetes extraños de Sid rodean a Buzz y le arreglan el brazo. Sid entra al cuarto y saca un cohete pequeño, y lo amarra a Buzz. Se ve una tormenta eléctrica y fuerte lluvia por la ventana.

ESCENA 59. INT. CUARTO ANDY/ NOCHE

Andy esta acostado en su cama y su mama le da un beso de buenas noches.

ESCENA 60. EXT. CASA SID/ NOCHE

Se observa una fuerte lluvia.

ESCENA 61. INT. CUARTO SID/ DIA

Sid duerme en su cama, se escucha sus ronquidos. Woody, quien se encuentra dentro de una caja, trata de hablar con Buzz y pedirle ayuda pero Buzz esta muy deprimido hasta que ve en la planta de su pie la palabra Andy y recapacita. Buzz trata de sacar a Woody de la caja pero la caja cae de la mesa. Suena el despertador y Sid despierta. Toma a Buzz y sale de la habitación. Woody corre tras ellos pero se encuentra al perro y tranca la puerta del cuarto.

Hace un plan con los juguetes de Sid para salvar a Buzz.

ESCENA 62. INT. CUARTO ANDY/ DIA

Se ve como se llevan las cajas del cuarto de Andy, todo esta vacío. Andy se queda triste viendo el sombrero de Woody y la caja espacial de Buzz.

ESCENA 63. EXT. JARDIN DE SID/ DIA

Sid se prepara para jugar.

ESCENA 64. INT. CUARTO SID/ DIA

Woody intenta planificar el rescate de Buzz. Algunos juguetes salen por la alcantarilla del cuarto.

ESCENA 65. INT. ALCANTARILLA/ DIA

Se observa a los juguetes caminando por una alcantarilla.

ESCENA 66. INT. CUARTO SID/ DIA

El resto de los juguetes esperan la señal para salir del cuarto.

ESCENA 67. EXT. CASA SID/ DIA

Se observa la puerta de la casa, algunos juguetes descienden del techo y tocan el timbre

ESCENA 68. EXT. CASA SID/ DIA

Al sonar el timbre los muñecos salen corriendo del cuarto de Sid aprovechando que Hanna abre la puerta, otros corren por la cocina y salen por la puerta trasera.

ESCENA 69. EXT. JARDIN DE SID/ DIA

Los juguetes que ya están a fuera espían lo que hace Sid. Al momento que Sid trata de encender el cohete, Woody comienza a hablar y los muñecos comienzan a cobrar vida. Woody cobra vida y Sid corre del susto. Los juguetes celebran.

ESCENA 70. INT. CASA SID/ DIA

Sid corre asustado

ESCENA 71. EXT. JARDIN DE SID/ DIA

Los juguetes celebran y Buzz le da las gracias a Woody. Pero al ver que el carro de la madre de Andy se va estos corren hacia el, pero no lo alcanzan.

ESCENA 72. EXT. CALLE/ DIA

Corren detrás de un camión y se suben a el. Pero el perro de Sid toma Woody quien se encuentra sujeto a una cuerda. Buzz cae del camión y Woody abre la compuerta de este. Woody saca al carro a control remoto de una caja y lo lanza para salvar a Buzz. Buzz se monta en el carro y este sigue al camión, pero el perro de Sid va tras de ellos. Tras una larga persecución, los juguetes abren la rampa del camión, pero el carro a control remoto pierde sus baterías.

Woody enciende el cohete que Buzz lleva en la espalda, al salir volando caen dentro del carro de Andy.

ESCENA 73. INT. CARRO ANDY/ DIA

Andy que va triste, encuentra dentro de una caja a sus dos juguetes favoritos.

ESCENA 74. EXT. CASA NUEVA ANDY/ NIEVE

Se ve la fachada de la casa y a través de la ventana se ve el interior que esta decorada de navidad.

ESCENA 75. INT. CASA NUEVA ANDY/ DIA

Andy esta junto al árbol de navidad que esta repleta de regalos, indeciso por cual abrir. Detrás de una bambalina se encuentra un soldadito verde espiando.

ESCENA 76. INT. CUARTO NUEVO ANDY/ DIA

Están reunidos los juguetes junto al radio, escuchando el reporte de los soldaditos. Woody mientras tanto se queda con Betty, una pastorcita juguete, y esta lo besa. Woody se sienta al lado de Buzz quien escucha por el radio nervioso.

ESCENA 77. EXT. CASA NUEVA ANDY/ NIEVE

Se ve a través de la ventana a ambos muñecos escuchando por el radio

ESCENA 78. INT. CUARTO NUEVO ANDY/ DIA

Se escucha a Andy celebrar por la llegada de un nuevo perrito y tanto Woody como Buzz se miran nerviosos.

ESCALETA

RATATOUILLE

ESCENA 1. EXT. CASA DE CAMPO/ DIA LLUVIA

Sale la rata remy con un libro en la mano volando por la ventana hacia el exterior de la casa.

ESCENA 2. EXT. CASA DE CAMPO/ DIA

Se ven como las ratas fuera de la casa corren en manadas en busca de comida. Sale Remy descifrando mediante su olfato los componentes de un pie de limón

que se haya en la basura, junto con Emile, el hermano de Remy. Viendo que el papa de Remy esta a punto de comer una manzana, Remy descubre que esta huele a veneno y encuentra el lugar en que guardan el veneno.

ESCENA 3. EXT. CASA DE CAMPO/ DIA

Gracias al don que posee Remy de un olfato desarrollado, se ven como las demás ratas le muestran la comida que tienen para que el pueda olerlas y ver si están o no envenenadas.

ESCENA 4. INT. CUEVA DE RATAS/ DIA

Se ve a Remy y a su padre viendo como las demás ratas comen desperdicios sin veneno gracias a la labor de Remy. Luego discuten sobre la basura que roban.

ESCENA 5. INT. CUEVA DE RATAS/ DIA

Se ve al papa y al hermano de Remy comiendo toda clase de basura gustosamente. Remy que tiene una fresa frente a él, la hecha a un lado. Y continúan discutiendo sobre la comida

ESCENA 6. EXT. CASA DE CAMPO/ NOCHE

Remy esta sentado viendo fijamente la casa de campo

ESCENA 7. INT. CASA/ NOCHE

Se ve a Remy paseando por la cocina, se detiene a ver en la televisión a un chef importante que se encuentra cocinando. Toma una fresa y un pedazo de queso que encuentra en una cesta de comida.

ESCENA 8. IMAGINACION DE REMY

Se deleita con los sabores de la fresa y el queso y luego los combina

ESCENA 9. INT. CASA/ NOCHE

La dueña de la casa se levanta de su sofá y Remy sale corriendo

ESCENA 10. EXT. CASA DE CAMPO/ NOCHE

Se ve a Remy corriendo, mientras que la dueña de la casa se asoma por la ventana.

ESCENA 11. EXT. CASA DE CAMPO/ DIA

Remy camina entre la grama y encuentra un champiñón, llama a su hermano Emile que se encuentra husmeando en la basura. Ambos caminan un largo trecho en el jardín y Remy descubre que su hermano lleva una bolsa y dentro de ella un trozo del mejor queso que existe. Encuentra otros ingredientes naturales en el jardín y lo mezcla

ESCENA 12. EXT. TECHO CASA DE CAMPO/ DIA NUBLADO

Remy esta junto a su hermano cocinando con una antena y el humo de la chimenea un trozo de queso con un champiñón. Cae un rayo en la antena, hay una explosión y Remy junto a Emile caen del techo.

ESCENA 13. EXT. CASA DE CAMPO/ DIA

Se encuentra Remy tirado en el jardín con Emile. Prueba el champiñón junto al queso que está cocido, y se emociona. Y se le ocurre la idea de ir a la cocina para buscar Azafrán.

ESCENA 14. INT. CASA/ DIA

Se ve a la dueña de la casa dormida en un sofá y a las ratas detrás de ella, justo en la cocina. Mientras Emile sostiene la comida, Remy busca entre los condimentos el azafrán.

ESCENA 15. INT. CUEVA DE RATAS/ DIA

El papá de Remy esta junto a otras ratas como esperando y preguntándose donde estará Remy y Emile.

ESCENA 16. INT. CASA/ DIA

Remy esta oliendo uno de los condimentos mientras conversa con Emile. De repente escucha a Gusteau hablando por la televisión. Remy se acerca un poco a la televisión y se queda viendo. Cuando escucha la noticia de que Gusteau murió se acerca aun más a la televisión. En eso se apaga la televisión y se ve a la dueña de la casa despierta con el control remoto en la mano. Las señora se levanta de su sofá y toma una escopeta, comienza a disparar a las ratas desesperadamente y cuando tiene en la mira a Emile, se da cuenta que se le

acabaron las balas. Toma una caja de cartuchos pero esta vacía, encuentra otra llena de balas entre los libros. Dispara hacia la lámpara y las ratas se adentran en una abertura, pero el techo se quiebra y cae. De esta forma salen millones de ratas del techo y todas comienzan a correr hacia el exterior de la casa, pero Remy se devuelve por su libro de cocina.

ESCENA 17. EXT. CASA/ NOCHE

Se ven las ratas saliendo de la casa por debajo de las puertas y por la ventana.

ESCENA 16. INT. CASA/ DIA

Remy toma el libro de cocina y ve a la dueña de la casa con un equipo de fumigación, así que salta con el libro por la ventana.

ESCENA 17. EXT. CASA/ NOCHE

Se ve a Remy corriendo con el libro, mientras que las demás ratas destapan varios botes que tenían escondidos y saltan al lago. Pero Remy se queda atrás. Se tira al agua sobre el libro mientras que desde un puente la señora continua disparando contra las ratas.

ESCENA 18. INT. ALCANTARILLA/ NOCHE

Remy navega tratando de alcanzar a las demás ratas. Pero se encuentra solo y cae en un camino turbulento de agua donde trata de alcanzar el libro de cocina, se monta sobre el y llega a un lugar oscuro y tranquilo.

ESCENA 19. INT. ALCANTARILLA/ NOCHE

Se ve a Remy sentado junto a su libro de cocina, triste. Comienza a ver página por página el libro, y toma su estomago como señal de hambre. Al ver una ilustración del chef, escucha su voz y comienza a hablar con él. Ve una tubería y comienza a escalar la tubería siguiendo su olfato, hasta que encuentra una cocina de un restaurante.

ESCENA 20. INT. COCINA/ NOCHE

Huele todo el lugar y encuentra un trozo de pan que piensa comer pero se le aparece el Chef y conversa con él, lo ánima a que cocine y no a que robe la comida.

ESCENA 21. INT. ALCANTARILLA/ NOCHE

Recorre las tuberías viendo diferentes escenarios, se encuentra hasta con trampas para ratones, escala una tubería exterior hasta llegar al techo de una casa.

ESCENA 22. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Llega al techo y se queda pasmado al ver la torre Eiffel de Paris, mira a su alrededor y ve el restaurante Gusteau, y habla con el chef que se le aparece.

ESCENA 23. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Se ve a los chefs cocinando, mesoneros entrando y saliendo de la cocina. Se ve a Linguini parado a un lado de la cocina viendo todo. El chef principal entra a la cocina y habla con Linguini para darle un empujón. Se ve a Remy mirando la cocina y hablando con Gusteau. Se percata que Linguini está arruinando una sopa y Remy desesperado cae en el lava platos. Sale de ahí y esquivo toda la cocina para llegar a la sopa. Finalmente llega y comienza a lanzar ingredientes dentro de la sopa para poder arreglarla. Pero al darse cuenta, Linguini lo estaba observando, en eso llega uno de los Chef y regaña a Linguini porque cree que él estaba cocinando. Pero otro chef llega y sirve la sopa y se lo llevan a un cliente. Este cliente resulta ser un crítico y felicita al chef por tan rica sopa.

Uno de los chef prueba la sopa.

Al salir Remy tratando de escapar, lo descubren y lo encierran en un envase. Linguini lo toma y sale del restaurant.

ESCENA 24. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Linguini sale con su bicicleta y con Remy dentro de un envase, llega a un puente y trata de lanzar a Remy al lago, pero no puede. Conversa con la rata. Tumba sin culpa a la rata al agua y va por ella a rescatarla. Hace un trato con la rata y la suelta, pero Remy corre desesperado. Sin embargo se detiene y ve a Linguini. Remy vuelve hacia Linguini.

ESCENA 24. INT. CASA LINGUINI / NOCHE

Se ve a Linguini tratando de acomodar su bicicleta en un pequeño espacio de su casa. Pero ve un ventanal con una hermosa vista a la torre Eiffel de París. Linguini duerme mientras que Remy admira la vista.

ESCENA 25. INT. CASA LINGUINI / DIA

Linguini despierta y no encuentra a Remy así que se desespera. Pero se encuentra a Remy preparando el desayuno. Y se van corriendo para no llegar tarde al trabajo.

ESCENA 26. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Se ve a una de las chef leyendo en el periódico las críticas del restaurante, mientras que los otros chef escuchan.

ESCENA 27. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Linguini esta parando con Remy en su mano, su cara lo delata asustado. Busca donde esconder a Remy.

ESCENA 28. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Linguini entra a la cocina y se pone su sombrero. Uno de los chef le da la bienvenida irónicamente.

Linguini comienza a cocinar, nervioso pero Remy lo muerde cuando comete un error. Los demás chefs lo observan de manera rara. Linguini entra al depósito de comida.

ESCENA 28. INT. DEPOSITO GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Se quita a Remy del traje y comienza a gritar al ver las mordidas. Pero Remy se queda pasmado al ver la comida. Linguini le da a la rata un trozo de queso. Pero uno de los chef entra y ve a la rata. Linguini apaga la luz y Remy se esconde dentro del sombrero de Linguini y el chef trata de buscarla. Linguini sale del depósito de comida.

ESCENA 29. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Al salir del depósito casi tropieza con un mesonero pero Remy le jala el cabello y controla los movimientos de Linguini. Así se dan cuenta que Remy puede controlar el cuerpo de Linguini por su cabello.

ESCENA 30. INT. CASA LINGUINI / NOCHE

Linguini y Remy practican para que Remy pueda controlar bien los movimientos de Linguini. Tratan de cocinar con los ojos de Linguini tapados, mientras Remy controla sus movimientos por medio del cabello.

ESCENA 31. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Se observa a Linguini cocinando. Linguini al quedar a cargo de Collete, la chef mujer, esta lo amenaza con cuchillos para que se comporte.

ESCENA 31. INT. OFICINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Uno de los chef observa como le presentan la nueva imagen del restaurante Gusteau comida china. El chef se sienta en su escritorio y comienza a leer una carta que le dejó la madre de Linguini, este llama a su abogado.

ESCENA 32. INT. OFICINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Esta el abogado junto al chef en la oficina. El abogado lee el testamento de Gusteau y luego se entera que Linguini es hijo de Gusteau. El chef esta furioso y discute con el abogado. El abogado toma un cabello del sombrero de Linguini para una prueba de ADN, y se va.

ESCENA 33. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Collete le ensaña a Linguini como se maneja la cocina. Le ensaña a cortar vegetales, a mantenerse limpio en la cocina, a saber como esta listo el pan, a pelar las papas. Se ve el movimiento de la cocina mientras Collete le cuenta a Linguini la historia de cada uno de los chefs.

ESCENA 34. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Un chef pasa con su carro y ve a Linguini agachado agarrando la rata, al retroceder, observa a Linguini tomando las llaves del piso.

ESCENA 35. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

El mesonero esta tomando la orden de una mesa, pero los clientes no quieren comer lo mismo de siempre así que preguntan que tienen de nuevo en el menú.

ESCENA 36. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

El mesonero entra asustado a la cocina porque los clientes piden algo nuevo. El chef manda a Linguini a cocinar algo especial con la ayuda de Collete. Así que Remy comienza a inventar una receta sin seguir la que Collete le ha dado. El

mesonero se lleva el plato listo y luego entra a la cocina para decirle a Linguini que tiene muchos mas pedidos de ese nuevo plato.

ESCENA 37. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Se ven a los comensales contentos y todos pidiendo el nuevo plato.

ESCENA 38. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Se ven los pedidos del nuevo plato en la cocina, y los chefs cocinando apresuradamente

ESCENA 39. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Los chefs brindan con Linguini por el éxito del nuevo plato. Mientras que uno de los chef furioso observa a Linguini y ve la sombra de una rata en su sombrero.

ESCENA 40. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Linguini sale de la cocina, baja a Remy del sombrero y le da comida y vino para que descanse.

ESCENA 41. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Linguini entra nuevamente a la cocina y uno de los chef le quita el sombrero para ver si tiene a la rata, pero no encuentra nada. Así que conversa con el como si ni hubiese pasado nada y lo lleva hasta su oficina mientras que Collete observa un poco celosa.

ESCENA 42. INT. OFICINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

El chef le ofrece vino a Linguini.

ESCENA 43. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Remy observa la luna mientras come. Al ver la sombra de un animal, toma un cuchillo y se acerca a la sombra, pero resulta ser su hermano Emile quien esta comiendo de la basura. Remy le dice que no puede permitir eso y entra al depósito del restaurant.

ESCENA 44. INT. DEPOSITO GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

En el deposito Remy se encuentra con Gusteau quien conversa con el porque robar comida no esta bien.

ESCENA 45. INT. OFICINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

El chef le ofrece a Linguini más vino y este acepta, mientras hablan, Linguini luce un poco ebrio y el chef trata de sacarle información haciéndole preguntas.

ESCENA 46. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Remy le lleva a Emile comida y lo regaña por comer de la basura. Emile come rápidamente pero Remy espera que coma lentamente para saborear.

ESCENA 47. IMAGINACION DE EMILE

Emile prueba la comida lentamente y tiene sensaciones pero no logra lo que Remy quiere, simplemente le parece mejor que la basura.

ESCENA 48. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Emile reacciona y empuja a Remy para que vaya a visitar a su familia.

ESCENA 49. INT. OFICINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

El chef continúa haciéndole cada vez mas preguntas a Linguini. Pero Linguini desvía el tema hablando de un guiso llamado Ratatouille.

ESCENA 50. INT. ALCANTARILLA/ NOCHE

Están reunidas las ratas para darle la bienvenida a Remy.

ESCENA 51. INT. ALCANTARILLA/ NOCHE

Comienzan las ratas a celebrar tocando música y bailando. Remy, su padre y su hermano están en una mesa conversando. Pero Remy le da la noticia a su padre que no piensa quedarse y el padre se molesta. El padre de Remy le dice a la rata que lo siga y ambos se van mientras que Emile se queda en la mesa.

**ESCENA 52. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE
LLUVIA**

Uno de los chef le pide a Linguini que se quede al limpiar y el acepta. Pero al ver alrededor de el, ve toda la cocina hecha un desastre y sucia. El chef se va y deja a Linguini.

ESCENA 53. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE LLUVIA

El padre de Remy le enseña una tienda donde venden veneno de ratas y tienen a muchas ratas colgadas y muertas. Comienzan a reflexionar pero Remy no acepta que su futuro sea así y decide continuar con su vida, se aleja de su padre y se va.

ESCENA 54. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Remy sale de una alcantarilla a la calle, se ve optimista. Caminando hacia el restaurant saluda a un humano que esta montado en una bicicleta, este asombrado se le queda viendo a Remy y choca contra un carro estacionado en la acera.

ESCENA 55. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Remy entra a la cocina y se esconde tras unas ollas al escuchar un ruido, pero cuando se asoma encuentra a Linguini dormido. Ve hacia la ventana y ve una

sombra, presiente que alguien viene. Así que se mete dentro del sombrero de Linguini y comienza a controlar su cuerpo, hasta lograr levantarlo del piso. Ve unos lentes oscuros que alguien dejó.

ESCENA 56. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Collete llega en su moto al restaurant, toma sus cosas y entra a la cocina.

ESCENA 57. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Collete entra a la cocina y sella su tarjeta de entrada. Ve a Linguini que esta de espalda como limpiando algunas ollas. Mientras Collete afila algunos cuchillos, habla con Linguini pero este no le responde. Collete le pega una cachetada a Linguini quien cae al piso y despierta, molesta sale de la cocina y Linguini la persigue.

ESCENA 58. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Sale Collete furiosa, se monta en su moto y trata de irse pero Linguini la detiene. Discuten un poco y Linguini trata de contarle su secreto pero no puede. Collete asustada saca de su cartera un rociador de pimienta para los ojos, pero Linguini la besa y ella suelta el rociador.

ESCENA 59. INT. OFICINA ANTO EGO/ DIA

Se encuentra el critico de comida Mr. Anto Ego escribiendo en su maquina de escribir, mientras bebe vino, cuando interrumpe su asistente y entra para decirle

que el restaurante Gusteau aún tiene popularidad. Mr. Anto Ego busca algunos papeles en su gaveta y enfurece.

ESCENA 60. INT. OFICINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Uno de los chef esta sentado en su silla lamentándose. Entra su abogado y le da la noticia que Linguini es hijo de Gusteau. El chef enloquece y comienzan a discutir. El chef se asoma por una ventana y ve a Linguini cocinando mientras continua discutiendo con el abogado.

ESCENA 61. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Linguini esta cocinando mientras ve a pasar a Collete y se distrae. Luego Collete lo vea y ambos se sonríen, pero Remy le jala el cabello para que no se distraiga.

ESCENA 62. INT. OFICINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Está el chef discutiendo aún con el abogado, diciendo que si despide a Linguini se pueden levantar sospechas. El abogado, luego de una discusión, sale de la oficina.

ESCENA 63. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Se ve a Remy dentro del sombrero cocinando con Linguini. Collete le da otro ingrediente pero Remy trata de controlar a Linguini para que no lo tome, pero Linguini toma el ingrediente y Remy se da por vencido.

ESCENA 64. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Collete y Linguini Salen de la cocina corriendo. Ambos se montan en la moto de Collete. Van a tan alta velocidad que el sombrero de Linguini va casi volando, y cae junto a Remy, quien se ve en el medio de la calle entre carros. Corre y llega a la terraza de un restaurante. Los clientes comienzan a espantar a la rata y Remy entra rápidamente a una alcantarilla.

ESCENA 65. INT. ALCANTARILLA/ NOCHE

Remy cae en la alcantarilla asustado y mojado. Comienza a caminar solo hasta la madrugada.

ESCENA 66. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Remy se asoma a la calle y sale de la alcantarilla. Sube las escaleras de restaurante como para entrar a la cocina pero escucha la voz de su hermano Emile. Se abrazan pero Remy se da cuenta que hay mas amigos de Emile que lo buscan por la comida. Remy se molesta un poco.

ESCENA 67. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Remy entra por una alcantarilla de la cocina y ve que la alacena esta cerrada con candado, así que se dirige a la oficina para buscar la llave.

ESCENA 68. INT. OFICINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Remy entra a la oficina y se monta en el escritorio para buscar la llave, pero ve una foto de Gusteau y esta le habla para preguntarle qué intenta hacer, al explicárselo este se molesta y comienzan a discutir, también le hablan las figuras de cartón con la cara de Gusteau. Remy entra a una gaveta para buscar la llave y escarba entre carpetas y papeles. Al encontrar la llave, también ve el testamento de Gusteau y lo saca de la gaveta para verlo. Pero encuentra la carta de la mamá de Linguini que dice que este muchacho es hijo de Gusteau. Uno de los chef entra a la oficina y encuentra a Remy. Remy asustado toma el testamento y la carta, y sale huyendo mientras que el chef trata de perseguirlo.

ESCENA 69. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Remy y el chef salen corriendo de la cocina. El chef tropieza con otro chef quien esta montado en una moto. El chef le quita la moto para perseguir a Remy por todas las calles de Paris. Remy huye y el chef cae de la moto. Remy salta a un barco y el chef también salta. Hay una persecución hasta que Remy brinca hasta otro barco. El chef tratar de saltar, cae al agua. Remy escapa.

ESCENA 70. INT. OFICINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Entra el chef a la oficina y ve a Linguini sentado en la silla del escritorio. El chef furioso lo manda a salir pero Collete le muestra el testamento y la carta que dice

que Linguini es hijo de Gusteau. Todos los chef celebran en la oficina brindando con vino. Linguini abraza a Collete

ESCENA 71. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Los chef queman afuera todos los cartones con la cara de Gusteau que promocionan la franquicia.

ESCENA 72. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Se ve al chef sentado en una mesa leyendo un periódico que dice que Linguini es el nuevo Gusteau. Se ve molesto.

ESCENA 73. INT. NUEVA CASA LINGUINI / DIA

Linguini entra a una casa enorme y se la muestra a Remy, es su nueva casa. Le enseña una ventana decorada únicamente para Remy con vista a la torre Eiffel.

ESCENA 74. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Esta el chef parado en la acera de una calle. Pasa un carro y lo moja.

ESCENA 75. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Remy sale de la cocina y ve a varias ratas que le piden comida.

ESCENA 76. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Se ve a Remy abriendo la alacena.

ESCENA 77. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Se ve a las ratas comiendo fuera de la puerta de la cocina. Y a Remy algo indignado.

ESCENA 78. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

En la cocina se ve a los chef trabajando mientras que el ex chef esta asomado en una ventana espiando, pero un chef esta detrás de él. Se ven y el chef lo tiran a la calle.

ESCENA 79. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Sale Remy de la cocina y encuentra nuevamente Ratas. Hace un gesto de decepción.

ESCENA 80. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Esta Collete junto a Linguini patinando en la calle. Se abrazan. El ex chef esta sentado en un banco leyendo el periódico y los ve con un gesto de envidia.

ESCENA 81. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Se ve a Remy dentro del sombrero de Linguini, a través de el se ve los flash de la cámara. Linguini esta en el comedor del restaurant junto a muchos periodistas que le hacen preguntas, mientras él responde, posa con algunas ollas para las fotos.

ESCENA 82. INT. OFICINA INSPECTOR / DIA

El inspector recibe una llamada para denunciar un caso de infección de ratas.

ESCENA 83. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Se ve al ex chef haciendo una llamada telefónica desde un teléfono público llamando al inspector.

ESCENA 84. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Collete junto a otro chef discuten porque Linguini debería estar cocinando y no haciendo entrevistas. Collete sale de la cocina.

ESCENA 85. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Collete entra al comedor y se acerca a Linguini un poco molesta para hablar con él. En ese momento entra al comedor Anton Ego, el crítico más famoso de Paris. Anton Ego se acerca a Linguini para hablar con él y le dice que mañana volverá para probar su comida. Sale del comedor y se cierran las puertas. Collete, Linguini y los periodistas se quedan atónitos. Collete toma a Linguini por el brazo y se lo lleva a la cocina.

ESCENA 86. INT. OFICINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Linguini discute con Remy porque lo estaba distraendo de la prensa. Remy entra al sombrero y le jala el cabello a Linguini en forma de desagrado. Linguini se molesta y sale de la cocina.

ESCENA 87. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Linguini saca a Remy de su sombrero y lo lanza a la calle con un gesto de molestia y vuelve a la cocina. El ex chef espía desde el techo y se da cuenta que Remy es el cocinero

ESCENA 88. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Remy molesto, pateo algunas botellas. Pero algunas ratas lo ven y se burlan de él. Así que Remy por venganza cita a todo el clan de ratas a la hora de cerrar el restaurante para darles comida.

ESCENA 89. INT. NUEVA CASA LINGUINI / DIA

Linguini entra a su casa como buscando a Remy. Lo busca en la pequeña ventana pero no lo encuentra.

ESCENA 90. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

En la cocina uno de los chef apaga la luz y se va. En eso aparece Remy junto a otra rata, quienes entran a la cocina por una alcantarilla ubicada en el piso. En eso Remy abre la alacena y llama a las demás ratas. Millones de ratas entran en la alacena.

**ESCENA 91. INT. DEPOSITO GUSTEAU'S RESTAURANT /
NOCHE**

Las ratas están robando la comida hasta que escuhan un ruido. Remy sale a la cocina, mientras que las ratas se esconden. Emile se esconde entre los espárragos pero comienza a comerse las uvas

ESCENA 92. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Entra Linguini para hablar con Remy y disculparse pero le cae a la cabeza algunas semillas de uva, voltea y abre la puerta del depósito y salen millones de ratas del depósito. Así que Linguini echa a las ratas y a Remy restaurante y cierra las puertas.

ESCENA 93. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Remy conversa con su padre para asumir que este tenía la razón. Remy se va solo caminando por la calle. Se detiene al ver el aviso de Gusteau's restaurante iluminado, se da la vuelta desilusionado y el letrero se apaga.

ESCENA 94. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Está Linguini vestido de mesonero tomando la orden de Anton Ego quien pide el corazón de Linguini cocido. Linguini se asusta y escucha un ruido y se despierta de su sueño.

ESCENA 95. INT. OFICINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Se escucha la puerta y Linguini despierta de su pesadilla. Entra Collete y le dice que debe inspirar a los chefs ya que él es el jefe ahora.

ESCENA 96. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Linguini se monta en una escalera y pide la atención de los chefs. Trata de hablar con ellos para inspirarlos, pero no lo logra.

ESCENA 97. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Mientras tanto, Remy observa la cocina desde afuera pero Emile habla con él. En ese momento Emile se da la vuelta y trata de tomar un trozo de queso, Remy lo empuja para que no caiga en la trampa pero al empujarlo Remy entra a la jaula y esta se cierra. El ex chef aparece cargando la jaula y se ríe de Remy.

ESCENA 98. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Linguini continúa dando su mal discurso a los demás chefs. El resto de los Chef lucen aburridos. Entra el mesonero. Así que Collete toma la palabra y manda a cocinar a todos los chefs.

ESCENA 99. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

El ex chef habla con la rata de manera irónica y la meta en la maleta de un viejo carro.

ESCENA 100. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

El mesonero esta a un lado observando nervioso a Anto Ego, sonr e y va a tomar la orden. Anton Ego pide su orden de manera descort es. Luego el mesonero se acerca al ex chef, quien disimula su aspecto con unos lentes oscuro y pide lo mismo que Anto Ego.

ESCENA 101. INT. MALETA CARRO / DIA

Se observa a remy dentro de la jaula acostado, triste. Habla con el fantasma del chef Gusteau quien le da animo para continuar. En eso escucha un ruido agudo.

ESCENA 102. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

El padre de Remy junto a otras ratas empujan algunas estatuas de piedra hacia la maleta del carro donde se encuentra atrapado Remy. Logran tirar una justo en la maleta y esta queda abollada.

ESCENA 103. INT. MALETA CARRO / DIA

El padre de Remy y Emile entran a la maleta y sacan a Remy. Remy contento y apurado sale de la maleta. Las otras ratas lo persiguen.

ESCENA 104. EXT. CIUDAD PARIS/ DIA

Remy sale corriendo hacia el restauran y su padre junto a Emile lo siguen.

ESCENA 105. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

En la cocina se ven muchas órdenes de los platos, entra el mesonero. Linguini esta nervioso y fuera de control porque no puede cocinar. Los chefs discuten todos entre si. El ambiente es tenso y Linguini sale de la cocina desesperado.

ESCENA 106. EXT. CIUDAD PARIS/ NOCHE

Se ve a Remy corriendo hacia el interior de la cocina. Su padre y su hermano tratan de detenerlo pero entra con todas sus fuerza a la cocina.

ESCENA 107. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Al entrar Remy, los chef ven a la rata y gritan. Uno de ellos toma un cuchillo para matarla pero Linguini se asoma desde la oficina para ver que pasa y sale a defender a Remy. Se para justo frente a la rata para que no le hagan daño, se voltea y le da las gracias a Remy por volver. Linguini toma a Remy en su mano y

lo coloca en su cabeza para demostrar como la rata controlaba sus acciones. Les explica toda la historia pero los chefs se ven desilusionados y todos salen de la cocina. Linguini se queda solo con Remy y Collete, que tiene lagrimas en sus ojos, trata de pegarle una cachetada pero sale de la cocina y se va en su moto.

ESCENA 108. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT /
NOCHE

Se observa a Anto Ego esperando su comida.

ESCENA 109. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Linguini coloca a Remy en un mesón. Se quita el sombrero desilusionado. Entra a su oficina y cierra la puerta.

ESCENA 110. EXT. CIUDAD PARIS/NOCHE

Collete esta en su moto por las calles de Paris. Se detiene en un semáforo en rojo y piensa, en eso voltea y ve en una vitrina el libro de Gusteau que dice que todos pueden cocinar. Ella reflexiona.

ESCENA 111. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT /
NOCHE

Anto Ego espera en su mesa. Ve su reloj de bolsillo como tomando el tiempo y toma nota en su block.

ESCENA 112. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

El padre de Remy entra a la cocina y conversan. En eso el padre silva y entran a la cocina todas las ratas para ayudar a cocinar a Remy. Pero el inspector abre la puerta de la cocina y se encuentra a todas las ratas y se espanta. Sale rápidamente de la cocina y las ratas van tras el.

ESCENA 113. EXT. CIUDAD PARIS/NOCHE

El inspector se monta en su carro asustado y trata de encenderlo. Las ratas invaden su carro y el inspector arranca rápidamente.

ESCENA 114. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Remy mira hacia un aviso que le recuerda a los chefs lavarse las manos. Así que mete a las ratas en un esterilizador y las reúne en grupo para que se dividan el trabajo de la cocina. Linguini se asoma a la cocina desde la oficina y sale. Entusiasmado se va al comedor.

ESCENA 115. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Linguini con unos patines comienzan a colocar el menú en cada una de las mesas y a servir las bebidas.

ESCENA 116. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Mientras tanto en la cocina, todas las ratas preparan distintos platos. Entra Linguini a la cocina y en eso también Collete quien esta dispuesta a volver. Se

muestra impresionada con las ratas pero continua ahí. Remy le pide preparar un plato llamado Ratatouille para Anto Ego.

Se ve a un grupo de ratas entrar con el inspector amarrado de los brazos y los pies y lo encierran en el depósito.

Collete y Remy cocinan juntos el Ratatouille.

ESCENA 117. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Anto Ego mientras tanto se observa tomando una sopa.

ESCENA 118. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Remy y Collete terminan el plato que preparan y Remy lo sirve y lo decora.

ESCENA 119. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Linguini le sirve el plato Ratatouille a Anton Ego y al ex chef. Anton Ego toma su pluma para tomar nota y prueba su plato, el sabor de este lo lleva a otra dimensión.

ESCENA 120. NIÑEZ DE ANTON EGO / DIA

Anton Ego niño entra a su casa y su madre le sirve un plato de Ratatouille. Ego recuerda su niñez.

ESCENA 121. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT /
NOCHE

Anton Ego impresionado suelta el bolígrafo y lo deja caer al suelo. Continúa comiendo su plato con cara de felicidad. El ex chef lo observa y prueba el plato.

ESCENA 122. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

El ex chef entra a la cocina exaltado para ver quien preparó ese plato, pero a cambio de eso ve a todas las ratas cocinando y se queda pasmado.

ESCENA 123. INT. DEPOSITO GUSTEAU'S RESTAURANT /
NOCHE

Se ve al ex chef amarrado, a quien tiran al depósito junto al inspector.

ESCENA 124. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT /
NOCHE

Anton Ego pasa su dedo por el plato y habla con Linguini, porque quiere conocer al chef. Linguini entra a la cocina mientras que Anto Ego ve a linguini discutiendo con Collete por las ventanas de la puerta. Collete junto con Linguini salen al comedor y piden a Anto Ego que espere al chef luego que se vaya todo el mundo.

Anto ego espera en la mesa mientras poco a poco se va vaciando el comedor. Mientras Ego pasa su dedo por la copa de vino, sale de la cocina Collete y

Linguini quien trae en su mano el sombrero de chef. Quita el sombrero y queda al descubierto Remy. Mientras Linguini le cuenta toda la historia, la sonrisa de Anto Ego desaparece.

ESCENA 125. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Está Anto Ego parado en la puerta de la cocina observando a todas las ratas. Linguini le muestra como Remy controla sus movimientos por medio del cabello y como Remy sirve el plato ratatouille.

ESCENA 126. INT. COMEDOR GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Collete y Linguini están sentados en la mesa del comedor junto a Anton Ego, quien sale del comedor luego de dar las gracias.

ESCENA 127. INT. OFICINA ANTO EGO/ NOCHE

Anton Ego esta parado en la ventana de su oficina viendo fijamente la ciudad de Paris, mientras cuenta su historia. Luego se ve pensando y paseando de un lado a otro frente a su escritorio. Se sienta en su silla y comienza a escribir en su maquina.

ESCENA 128. EXT. CIUDAD PARIS/NOCHE

Se ve la fachada del Gusteau's restaurante.

ESCENA 129. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / NOCHE

Collete y Linguini abren la puerta de la cocina para dejar salir a Remy.

ESCENA 130. EXT. CIUDAD PARIS/NOCHE

Linguini y Collete se dan un largo beso, Collete se va en su moto. Linguini se agacha y estira su mano para que Remy se vaya con el, pero Remy cierra su mano. Remy ve a su padre y a su hermano quienes con un gesto lo invitan a las alcantarillas pero Remy tampoco acepta. Linguini se va y el padre de Remy junto a Emile entran a la alcantarilla.

Remy camina solo por la calle y ve el aviso de Gusteau's Restaurante mientras este se paga.

ESCENA 131. INT. ALCANTARILLA / NOCHE

Se observa al padre de Remy acostado pensando.

ESCENA 132. INT. CASA NUEVA LINGUINI / NOCHE

Se ve a Linguini en su cama, mirando hacia el techo pensando.

ESCENA 133. INT. CASA COLLETE / NOCHE

Se ve a Collete acostada en su cama, pensando.

ESCENA 134. EXT. CIUDAD PARIS/NOCHE

Se observa a Remy viendo la torre Eiffel de Paris fijamente.

ESCENA 135. INT. COCINA GUSTEAU'S RESTAURANT / DIA

Collete y Linguini están leyendo la crítica de Anton Ego en la cocina. Se abrazan y se observan algunas ratas celebrando en la puerta de la cocina.

ESCENA 136. EXT. CIUDAD PARIS/DIA

Se ve a un trabajador pegando varios letreros que dicen "close" en las puertas del Gusteau's restaurante. Se ve el aviso del Gusteau's restaurante.

ESCENA 137. INT. COCINA rATATOUILLE'S RESTAURANT / DIA

Esta Remy sentado en una pequeña mesa con su familia contando la historia. En eso se asoma a la cocina y Collete lo llama para que le sirva el Ratatouille a Anto Ego como a él le gusta. Baja por una pequeña cubeta a la cocina y prepara el plato. Entra Linguini vestido de mesonero y se lleva el plato.

ESCENA 138. INT. COMEDOR RATATOUILLE'S RESTAURANT / DIA

Anto Ego esta sentado comiendo su Ratatouille y saludo a Remy quien esta asomado por una pequeña ventanita de la puerta que separa el comedor de la cocina.

ESCENA 139. INT. COCINA RATATOUILLE'S RESTAURANT /
DIA

Se ve a las ratas celebrando en su pequeño restaurante dentro de la cocina. Todas contentas.

ESCENA 139. EXT. COCINA RATATOUILLE'S RESTAURANT /
DIA

Se observa una fila de gente que quiere entrar al nuevo restaurante, luego la cámara enfoca el letrero que dice “Ratatouille’s restaurant” y a lo lejos se ve la torre de Paris.

MATRIZ DE ANALISIS

TOY STORY

Número de la escena	Características del color	Características de la iluminación	Tipos de plano
ESCENA 5	Predominan los colores vivos. Los juguetes son una mezcla de color que va desde el	La iluminación es fuerte, proveniente del sol que penetra por alguna ventana	Plano general de la habitación donde se ve a Woody sentado en la cama y todos

	verde, amarillo, rojo, azul, rosado. El mueble de la habitación es blanco, y la pared azul con nubes blancas.	del cuarto. En el mueble blanco se reflejan los rayos del sol e iluminan la cara de Woody. La luz provoca grandes sombras en los juguetes.	los juguetes abajo. Plano americano de Woody sentado en la cama al lado del radio. Plano general de los juguetes abajo reunidos
ESCENA 31	Los colores se ven influenciados por la iluminación color rosa, ya que se ven un poco más pálidos. Sin embargo hay variedad de colores en los juguetes y en el cuarto de Andy.	La iluminación es de color rosado, se nota que es un atardecer. Se hacen grandes sombras tanto en la pared externa como en el interior del cuarto de Andy.	Primer Plano de la pared exterior de la casa de Andy, en la que se ve la cuerda bajar. Plano General de la ventana de la casa de Andy con varios de los juguetes asomados. Plano entero de los juguetes en la ventana lanzando la cuerda Plano conjunto de dos juguetes. Plano entero de los juguetes en la ventana asomados. Plano general de una parte de la fachada de la casa, en la que se observa la

			ventana del cuarto con los juguetes asomados.
ESCENA 34	Los colores son muy realistas. En el interior del vehiculo se observan colores amarillos manchados de marrón simulando un camión viejo y oxidado. La bomba de gasolina resalta por el color rojo de sus instalaciones y las luces brillantes. Los colores son vivos.	La iluminación dentro del camión es oscura, se nota que una luz artificial entra por la ventana. Buzz que se encuentra sentado en la parte delantera, justo al lado de la ventana esta bastante iluminado. Cuando el camión esta rodando, la iluminación atrás se torna beige con grandes sombras. En el exterior se ve que la iluminación proviene de la bomba de gasolina y del letrero de esta. Al pasar el camión por la calle la luz no es fija. Se torna oscuro y luego entran grandes reflejos de luz.	Primer plano de la ventanilla del camión en la que se ve la cabeza de Woody asomado. Plano entero de Buzz abrochándose el cinturón de seguridad. Plano entero de Woody en la parte trasera del camión, asomándose a la parte delantera. Plano detalle de las manos del conductor, indicando que va a arrancar. Plano detalle de los pies del conductor quien aprieta el croche del vehiculo. Plano entero de Woody tirado en el piso Primer plano de Woody desconcertado por el golpe.

			Plano general de la bomba de gasolina en la que se ve el vehiculo cruzando a toda velocidad. Comienza con un plano general de la cabina trasera del camión que termina en un primer plano de Woody con la cara aplastada en el vidrio. Plano general de la calle en la que se observa el camión a toda velocidad. Plano general d en la parte trasera del camión en la que se observan los utensilios que ruedan de un lugar a otro. Plano general de Woody tirado en el piso con todos los utensilios. Plano de talle del baúl. Plano medio de Woody con la cara aterrada. Plano general del cielo estrellado.

ESCENA 50	El color del piso de la habitación es un verde bastante opaco. Predominan los colores marrones oscuros. Los colores de los juguetes de Sid son colores opacos, manchados de negro para dar la sensación de que están sucios.	Al Inicio de la escena la iluminación es bastante oscura. Cuando Sid abra una ventana se ilumina un aparte de la habitación con una luz muy brillante como proveniente del sol, pero el resto del cuarto continua oscuro.	Plano general de la habitación de Sid, en la que se ve caer a Woody. Plano americano de Sid, que se ve de espaldas abriendo una ventana. Plano general de la habitación de Sid, en la que se ve a Woody acostado en el piso. Plano americano de Sid. Se ve con una lupa. Plano medio de Sid arrodillado Primer plano de la lupa, en la que se refleja la cara de Woody de un tamaño más grande de lo normal. Plano medio Woody en el suelo, con la lupa de un lado. Primer plano de sid, con la lupa apuntando a la cabeza de Woody. Primer plano de Woody en la que se observa la luz
-------------------------	---	--	---

			quemando su rostro por medio de la lupa. Primer plano de la lupa en la que se refleja Sid. Plano entero de la ventana del cuarto de sid Plano medio de Woody gritando del dolor. Plano entero de Buzz al lado de Godoy, quien tiene su cabeza metida en un tazón de cereal. Primer plano de Woody quien se ve el rostro en una cuchara. Plano conjunto de Woody y Buzz. Primer plano de la cuchara, en la que se ve reflejado Woody. Plano conjunto de Buzz y Woody. Plano general del cuarto de Sid en la que se ve la puerta semi abierta. Plano conjunto de
--	--	--	---

			Buzz y Woody. Plano general de los juguetes de Sid. Plano entero de Woody escondiéndose detrás de Buzz. Plano medio de buzz, a sus espaldas se ve Woody escondido. Plano subjetivo de Buzz disparando su rallo láser. Plano medio de buzz, a sus espaldas se ve Woody escondido. Plano detalle de la mano de Woody, tocando un botón de Buzz. Plano americano de Buzz y Woody. Plano general de los juguetes con Buzz y Woody. Plano entero de Buzz y Woody. Plano general de los juguetes de Sid. Plano entero de Buzz en el piso.
--	--	--	---

ESCENA 53	Los colores de la casa en general son bastante opacos. Resalta el verde oscuro del pasillo combinado con un dorado. Elementos como la ventana y las escaleras son oscuros con una combinación de colores mas claros que dan la sensación de que el objeto esta maltratado. El piso esta compuesto por distintos tonos marrones. Cuando Buzz esta en el piso color rojo ladrillo, el color blanco de buzz combinado con el verde y el morado, resaltan. En general son los tonos marrones y verdes los que predominan.	La iluminación es calida, se observa un cielo azul grisáceo en la que se deja ver un poco de luz a través de las nubes. Iluminación sutil Cuando Buzz esta dispuesto a volar la luz le cae directo a su rostro se ve muy iluminado, pero al caer se va haciendo más oscuro.	Plano entero de Buzz caminando por el pasillo de la casa. Plano medio de Buzz. Primer plano de la ventana. Plano medio de Buzz viendo hacia la ventana. Primer plano de la ventana. Plano medio de Buzz viendo hacia la ventana. Plano general del pasillo de la casa de Sid, en la que se observa a lo lejos Buzz. Plano medio de Buzz viendo hacia la ventana. Plano entero de Buzz escalando la baranda de las escaleras. Plano entero de Buzz parado en la baranda. Plano general del pasillo desde el interior al exterior.

			Plano general del pasillo desde el exterior al interior. Plano entero de Buzz. Plano americano de Buzz volando. Primer plano de Buzz volando. Primer plano de la ventana, alejándose poco a poco. Plano entero de Buzz cayendo. Primer plano de la cara de Buzz. Plano medio de buzz en el suelo. Plano entero de Buzz en el suelo. Plano general del ambiente. Plano medio de la hermana de Sid, tomando a Buzz.
ESCENA 69	Por ser un jardín, los colores predominantes son las tonalidades de verde, desde verdes muy claros, casi	La iluminación es intensa, proveniente de la luz solar, simulando ser entre las 12 y la 1 de la tarde. Hay sombras	Plano subjetivo de Woody viendo a Buzz. Plano conjunto de Woody con otros juguetes.

	amarillentos hasta verdes oscuros. Y marrones en sus distintas tonalidades. Son colores cálidos. La diversidad de color como rojo y azul se la otorgan los juguetes, que sin embargo se ven manchados de marrón. Los colores utilizados son realistas, por lo que no tienen un significado mayor que de dar realismo a la escena y abundan los colores fuertes que resaltan ante el paisaje.	pronunciadas. En los primeros planos del rostro de Woody hay una iluminación saturada, bastante brillante. Sin embargo, la iluminación se mantiene estable durante toda la escena.	Plano general del jardín en la cual de la tubería descenden algunos juguetes. Plano conjunto de Woody con otros juguetes. Plano general del jardín en la cual de la tubería ya descendieron algunos juguetes. Plano conjunto de Woody con otros juguetes. Gran plano general del jardín de Sid. Plano entero de Buzz amarrado a un cohete. Plano conjunto de Woody y Buzz Plano entero de Buzz amarrado a un cohete. Plano entero de Woody, quien cae al suelo. Plano americano de Buzz. Plano entero de Sid saliendo de un armario que esta en el jardín.
--	---	---	---

			Plano entero de Buzz. Plano general del jardín en los que se ve las piernas de Sid, a Buzz con el cohete y a Woody en el suelo. Plano medio de Sid que tiene en la mano a Woody. Plano conjunto de Sid que coloca a Woody en el asador. Plano entero de Woody en el asador. Plano conjunto de Sid que trata de prender un fósforo al cohete de Buzz. Plano general del jardín, que se ve a los juguetes asomados detrás de una mata. Plano general del jardín. Plano detalle de la mano de Sid que prende un fósforo. Plano medio corto de Sid. Plano general del
--	--	--	--

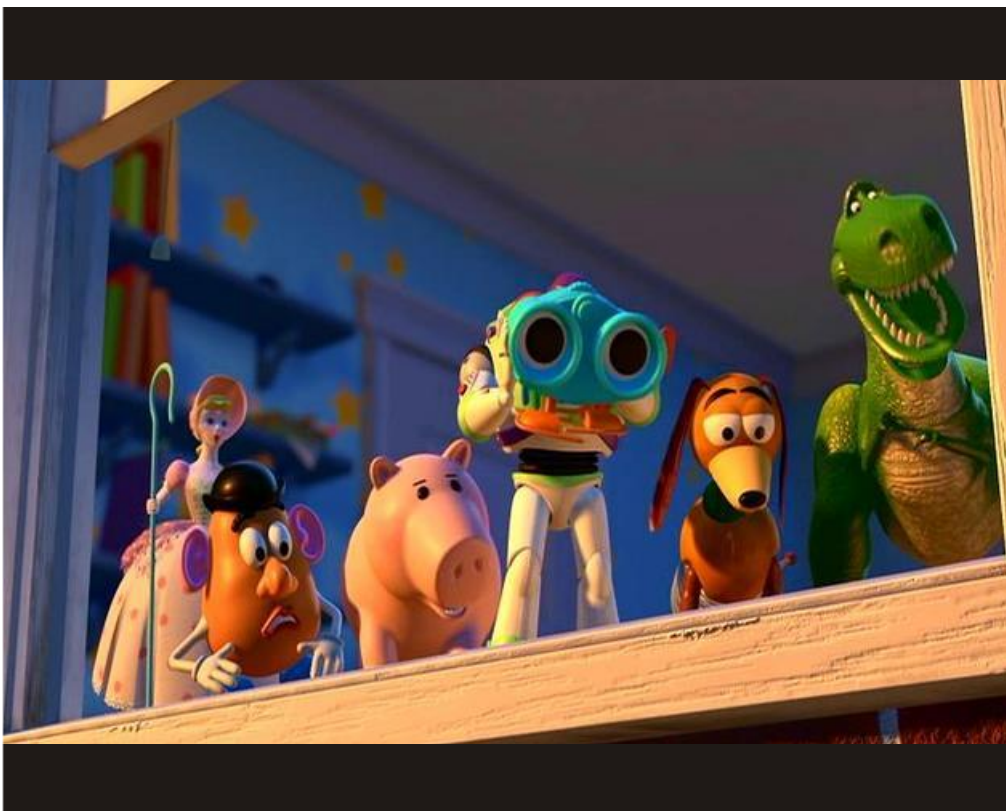
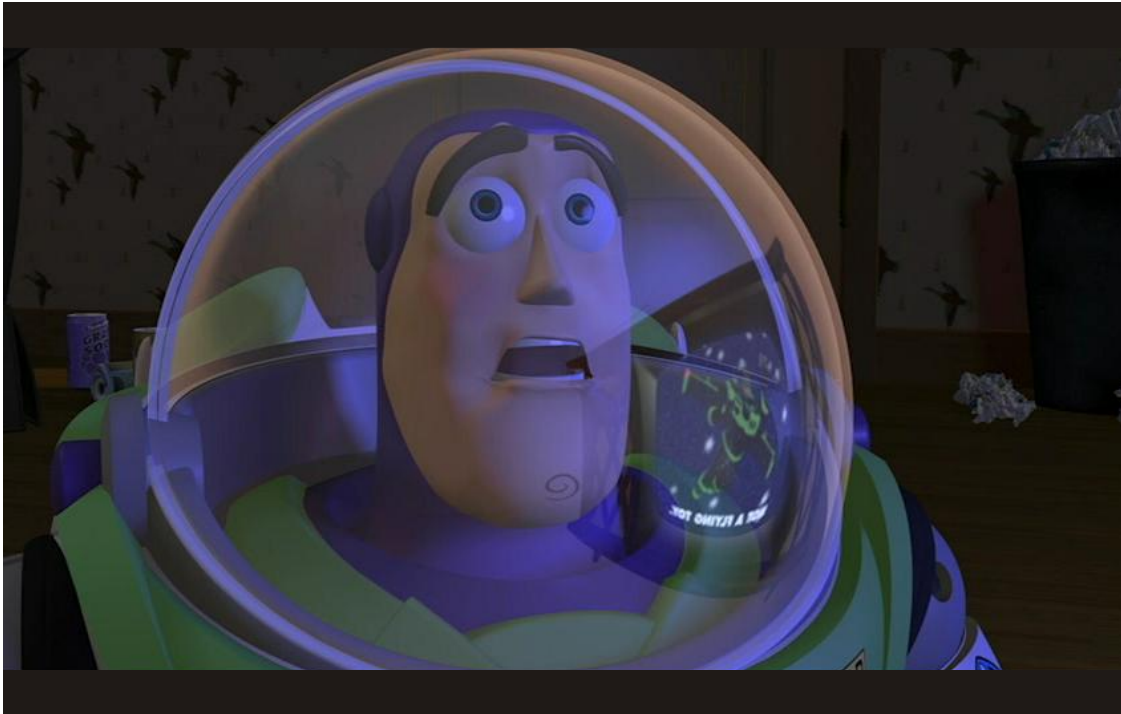
			jardín en las que se ven dos juguetes. Plano entero de un juguete que sale de las patas de una mesa. Plano general del jardín en la que se detalla un juguete entrando a una tubería. Plano entero de Woody en el asador. Primer plano de la cara de Sid en la que su mano casi prende el cohete. Plano general del jardín en la que Sid ve hacia el asador. Plano medio de Sid. Plano general del jardín en el que se ve el asador. Plano entero de Woody en el asador. Primer plano de la cara de Woody. Plano medio de Sid que toma a Woody en su
--	--	--	---

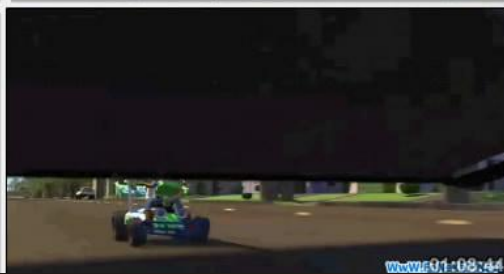
			mano. Plano conjunto de sid con Woody. Plano medio corto de Sid que observa a Woody. Primer plano de la cara de Woody. Plano general del jardín en la que se ve una muñeca que se levanta. Plano medio de Sid que voltea para ver a la muñeca. Plano general de la caja de arena en la que lis juguetes salen caminando. Plano americano de Buzz. Plano general de un pantano en la que salen soldaditos. Plano medio corto de Sid asustado. Plano general del jardín, en la que se ve a Sid retrocediendo porque los muñecos van
--	--	--	--

			hacia el. Plano detalle de los zapatos de Sid, en la que se ve un juguete que sale del plato del perro. Primer plano de la cara de Sid asustado. Plano general de muñecos caminando. Plano medio de Sid asustado. Plano general del jardín, en la que se observa a Sid rodeado de juguetes. Plano detalle de los pies de Sid que son tomados por un muñeco. Plano medio de Sid asustado. Plano subjetiva de Sid viendo a los juguetes. Plano medio corto de Sid asustado. Gran plano general del jardín. Sid rodeado de juguetes. Plano medio de
--	--	--	--

			Woody. Primer plano de la cara de Sid asustado. Primer plano de la cara de Woody hablándole a Sid. Plano general del jardín. Sid brinca del susto mientras esta rodeado de juguetes. Plano conjunto de los juguetes celebrando.
--	--	--	--

IMÁGENES DE TOY STORY







MATRIZ DE ANALISIS

RATATOUILLE

Número de la escena	Características del color	Características de la iluminación	Tipos de plano
ESCENA 2	El color del cielo es de un rosado intenso, que no permite ver al inicio el color de la rata, que parece ser una gran sombra color negro. Los colores por el tipo de iluminación se ven suavizados. El color de Remy es un tono gris azulado mientras que las de las demás ratas son un tono marrón y gris oscuro. Predominan los colores marrones y verdes.	La iluminación es un tono entre rojo y rosado, como un atardecer. Va desde lo más oscura y a medida que las ratas corren hacia la comida se va haciendo más sutil.	Plano general del jardín de la casa. Plano general del jardín en la que se ve una rata. Plano general del jardín en la que se observan las ratas buscando basura. Plano medio de Remy saboreando un pie. Plano medio corto de Emile metido en el Pie. Plano entero del papa de Remy. Plano conjunto de Remy, Emile y su padre. Plano medio del padre de Remy quien prueba un trozo de manzana. Plano americano de Remy quien

			olfatea. Plano conjunto de Emile que observa, y Remy quien le quita el trozo de manzana a su padre. Plano general del jardín en que se ve Remy y otras ratas. Plano entero de Remy quien descubre el veneno. Plano general del jardín en la que se ve de Remy, padre y Emile. Plano medio de Remy sonriendo.
ESCENA 22	Se utiliza muchos los colores metálicos con un aspecto de oxidado. El color de Remy no resalta en la escena ya que se integra al color azulado de la iluminación. Los colores son opacos y por ser planos muy abiertos, la ciudad de Paris no tiene	La iluminación al principio se ve azulada. Con el movimiento de cámara la luz se va haciendo más brillante. Se simulan dos tipos de iluminación. La artificial, de la ciudad de París, la cual es muy brillante. Y la natural, que	Plano general del balcón de una casa. Gran plano general de la ciudad de Paris. Plano americano de Remy impactado por Paris. Gran plano general de la ciudad de Paris.

	gran variedad de colores. Solo se observan las arquitecturas de un color beige bastantes iluminadas. El color del cielo es azul con morado. Los colores brillantes de la escena son otorgados por el letrero de Gusteau's restaurant que tiene colores vivos iluminados como rojo, blanco y amarillo.	proviene del cielo y da una tonalidad azul. Lo que le da un aspecto muy cálido a la escena.	Gran plano general de la ciudad de Paris en la que se ve el letrero del Gusteau's restaurant. Plano medio de Remy hablando con Gusteau. Gran plano general de la ciudad de Paris en la que se ve el letrero del Gusteau's restaurant.
ESCENA 24	Por ser tan oscura la escena, los colores del ambiente no se perciben, se ven azules oscuros debido a que todo esta nublado. Los colores que resaltan son los de Linguini. Su traje color blanco, sus pantalones a cuadros gris y sus zapatos negros son los que mejor se perciben en la escena. Su cabello también es de un color rojizo.	La iluminación es muy suave por la que se denota oscuridad. La luz artificial se ve expandida por la cantidad de neblina que se observa. La iluminación es azulada. Remy y Linguini se encuentran muy cerca de un faro de luz durante toda la escena por la cual ellos se ve muy iluminados con respecto al	Plano general de la entrada trasera del restaurant en la que Linguini monta su bicicleta. Plano general del callejón donde se ubica el restaurant. Primer plano de una iglesia de Paris. Plano general del puente de Paris. Plano detalle de la bicicleta de Remy.

	Los colores de la acera son un color marrón rojizo que da la sensación de ser piedra	ambiente que permanece oscuro. Cuando Remy corre, se va hacia la oscuridad y el ambiente se ve poco iluminado, pero Linguini se ve a lo lejos bastante iluminado por el faro de luz, lo que le otorga dramatismo a la escena.	Plano medio de Linguini. Plano general del puente de Paris con Linguini y Remy en la escena. Plano medio de Linguini asomado al lago. Plano entero de Remy asustado. Plano subjetivo de Remy viendo hacia e lago. Plano subjetivo de Remy viendo la cara de Linguini. Plano medio de Linguini a punto de lanzar a Remy al agua. Plano conjunto de Remy mirando a Linguini. Plano conjunto de Linguini mirando a Remy. Plano medio de Linguini hablando con Remy. Plano americano de Linguini. Plano medio de Linguini hablando
--	---	---	--

			con Remy. Primer plano de Linguini quien se ve a través de la botella. Plano medio de Linguini hablando con Remy. Plano entero de Remy asustado. Plano medio de Linguini hablando con Remy. Plano americano de Linguini sentado. Plano conjunto de Remy viendo a Linguini. Plano conjunto de Linguini viendo a Remy. Plano entero de Remy escuchando lo que dice Linguini. Plano medio corto de Linguini. Plano entero de Remy escuchando lo que dice Linguini. Plano conjunto de Linguini viendo a Remy.
--	--	--	---

			Plano americano de Linguini sentado. Plano general en la que se ve salpicar el agua. Plano general de Linguini mojado. Plano conjunto de Remy y Linguini. Plano conjunto de Linguini viendo a Remy. Plano general de Linguini sacando del frasco a Remy. Plano general en la que se ve Linguini de espalda y a Remy corriendo. Plano conjunto en la que Remy escapa de Linguini. Plano entero de Remy corriendo. Plano general del puente en la que se ve a lo lejos a Linguini. Plano americano de Remy.
--	--	--	--

			Plano general del ambiente en la que se ve Remy y Linguini a distancia. Plano entero de Linguini desilusionado. Plano medio de Linguini. Plano general del ambiente en la que Remy vuelve con Linguini. Plano entero de Linguini. Plano medio corto de Linguini. Plano entero de Remy. Plano medio corto de Linguini en la que se ve la expresión de sorprendido.
ESCENA 33	En la cocina predomina mucho los colores ocres y marrones por la vajilla y los instrumentos de cocinas. El traje blanco de los chef resalta por ser el color	La iluminación es bastante brillante en general,, proviene de las ventanas que están alrededor y de las lámparas de la cocina. La iluminación cambia de los mas	Plano medio de Linguini cortando vegetales. Plano conjunto de Linguini con Collete. Plano general de la cocina. Se ve a Linguini con

	más brillante. Los vétales tienen colores vivos como verdes, naranjas, morados, amarillos. El cabello de los personajes es variado en colores. El de Collete es un rojo vinotinto bastante brillante, hay cabellos negros y cabellos muy rubios.	intensa a lo mas suave dependiendo como los personajes se mueven por la cocina.	Collete. Plano conjunto de Linguini con Collete cocinando. Plano conjunto de Linguini con Collete. Plano subjetivo de Remy viendo a Collete por medio del sombrero de chef. Plano medio corto de remy. Plano detalle de la mano de collete cortando los vegetales. Plano conjunto de Linguini y Collete. Plano medio de Linguini cocinando. Plano conjunto de Collete y Linguini. Plano general de la cocina en la que se ve Linguini y Collete con las ollas sucias. Plano conjunto de Collete y Linguini. Plano detalle de las manos de
--	---	--	---

			Linguini batiendo. Plano conjunto de Collete y Linguini. Plano entero de Remy. Plano conjunto de Collete y Linguini. Plano detalle de los guisantes. Plano conjunto de Collete y Linguini cocinando. Plano detalle del pan. Plano conjunto de Collete y Linguini, escuchando el crujido del pan. Plano medio de Remy. Plano conjunto de Collete y Linguini, escuchando el crujido del pan. Plano de talle de las manos rayando unos limones. Plano conjunto de Linguini y Collete. Plano entero del cocinero sobornando al señor del camión
--	--	--	--

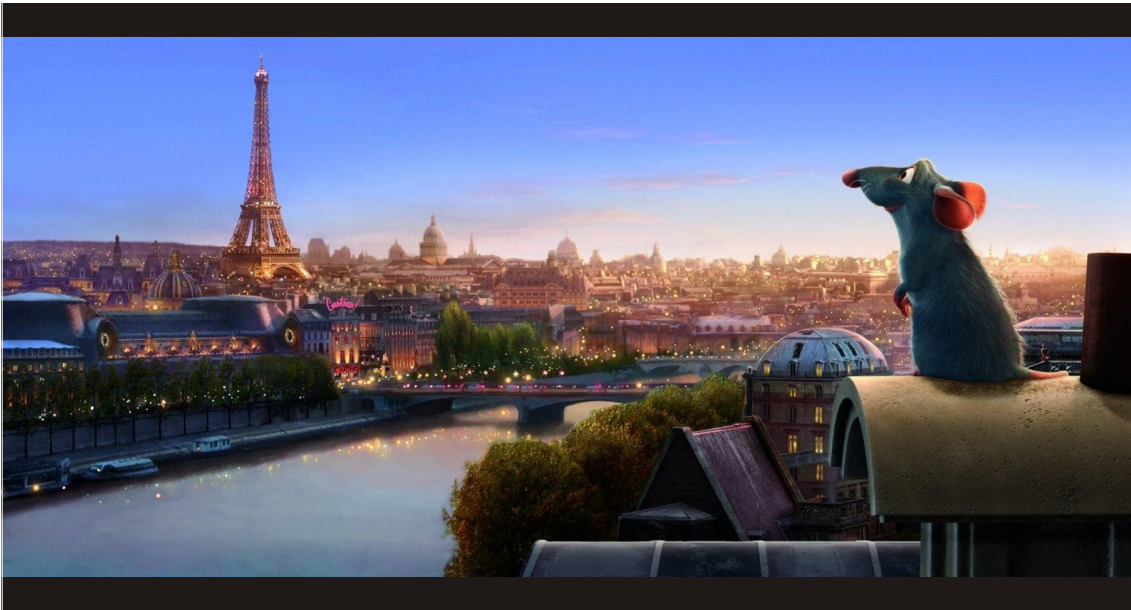
			de las verduras. Primer plano de Collete. Plano conjunto de Linguini y Collete pelando papas. Plano medio de un chef cocinando. Plano medio corto de otro chef quien mirar sospechoso a su alrededor. Plano medio corto de un chef hablando. Plano medio del chef afilando cuchillos. Primer plano de un plato que se esta decorando. Primer plano de un chef hablando. Plano medio del chef probando la comida. Plano medio de un chef preparando la masa para pan. Plano entero de un chef entrando a la despensa.
--	--	--	--

			Plano conjunto de Linguini y Collete hablando. Plano medio corto de Linguini y collete.
ESCENA 59	Los colores son básicamente oscuros. La habitación esta compuesta de tonalidades vinotintos. El vestuario de Anto Ego es color azul oscuro, casi negro. Igualmente su mayordomo esta vestido de colores oscuros, colores azul marino y marrón. La cara de Anto Ego tiene grandes sombras oscuras en sus ojos.	La iluminación es bastante oscura. La poca luz que se ve en la habitación proviene de un gran ventanal. Se ve una gran iluminación cuando se abre la puerta de la oficina, sin embargo la oficina continua con una iluminación muy opaca. La luz predominante es rojiza.	Plano entero del retrato de Anto Ego. Plano general de la oficina de Anto Ego. Primer plano de la maquina de escribir. Plano general de la habitación en la que se ve un mayordomo entrar. Gran plano general de la oficina de Anto Ego. Plano general de la oficina de Anto Ego. Plano conjunto de Anton Ego y su mayordomo. Plano medio de Anto Ego buscando en su gaveta.

			Plano conjunto de Anton Ego y su mayordomo. Plano conjunto en la que Anto Ego ve al mayordomo que se encuentra de espalda. Plano medio de Anto Ego Primer plano de la cara de Anto Ego.
ESCENA 120	Los colores son pálidos y pasteles en toda la escena. Todos los colores se ven influenciados por la luz. Los colores son muy realistas, y variados sobre todo en la comida.	La iluminación es bastante amarillenta, que le da un toque de vejez a la escena y calidez. Esta iluminación es brillante y difumina los colores.	Plano general de la entrada de la casa en la que se ve a Anto Ego niño, entrando a su casa. Plano medio largo de la mama de Anto Ego cocinando. Plano medio corto de Anto Ego comiendo en la mesa.

IMÁGENES DE RATATOUILLE





HALLAZGOS

A partir de la matriz de análisis de Toy Story se pueden hacer distintas observaciones en cuanto la color, la iluminación y los planos.

En cuanto al comportamiento del color de la película se observa que estos en primer lugar se utilizan tanto para imitar la realidad de los objetos como para resaltar ciertos elementos como es el caso del nuevo juguete Buzz, en el que el color blanco hace que este resalte y tenga una importancia mayor delante de los otros juguetes. En principio, este personaje estaba diseñado para tener tonalidades rojas, pero el equipo de colorización de Toy Story prefirió darle la tonalidad blanca para que sea un centro de atención entre los demás personajes.

En algunos casos utilizan colores que no combinan y son desagradables a la vista para crear ese rechazo en el público, un ejemplo de esto es la decoración verde opaco y dorado de la casa de Sid.

En general los colores son muy vivos y le dan un toque vibrante a las imágenes ya que la variedad de colores es notable. En algunos casos los colores son más opacos en algunas locaciones en específico, por ejemplo el cuarto de Sid, para reflejar un ambiente macabro, por tanto el color predominante es de carácter psicológico, ya que refleja estados anímicos.

En cuanto al aspecto de la iluminación podemos decir que en general la película esta iluminada para que parezca un ambiente real, es decir muy iluminada cuando hay mucho sol y poco iluminada cuando es de noche. Es una simulación de la realidad que en algunas escenas varía para dar un significado, al igual que el elemento del color. Existe una diferencia drástica de iluminación en el cuarto de Andy, siempre esta muy iluminado y los colores se ven aún más vibrantes, mientras que en el cuarto de Sid la iluminación siempre es muy opaca aunque sea de día.

En algunas escenas la iluminación refuerza la actitud de algunos personajes, puede variar desde dramática hasta una iluminación sutil en algunos momentos precisos.

En el ámbito de los planos, en las seis escenas existen ciento treinta y siete (137) planos que van desde el gran plano general hasta el plano detalle. Los planos predominantes son los planos generales, los planos enteros y los primeros planos, mientras que los demás planos son bastante escasos.

A partir de la matriz de análisis de Ratatouille podemos hacer distintas observaciones en cuanto al color, la iluminación y los planos.

En cuanto al color existe una característica particular en esta animación, los colores en general son bastante suaves, abundan los colores pasteles que lucen como lavados ante la iluminación. Sin embargo, las simulaciones de comidas, vegetales, frutas y todos los alimentos en general se caracterizan por poseer colores fuertes que resaltan ante todos los demás elementos que componen las escenas. En las escenas de la cocina, el ambiente está lleno de colores ocres y marrones que le otorgan un realismo ineludible al ambiente.

En cuanto al aspecto de la iluminación, al igual que los colores es bastante sutil, le da un toque brumoso al ambiente de París y es armoniosa en todos sus aspectos sea la hora que sea. La película no está iluminada con grandes cantidades de luces de colores como es habitual en las animaciones ni resaltan las sombras muy profundas, lo que la hace muy particular en su género de animación. Por ello predomina la iluminación de carácter simbólico, en la que se recrean ambientes.

En algunos ambientes la iluminación es muy opaca, casi no tienen presencia, lo que se utiliza para crear un ambiente de misterio. También utilizan la iluminación amarillenta con colores casi neutros, esto con el fin de dar un

toque antiguo a la escena, para recrear el recuerdo de la infancia de un personaje de la película, el uso histórico de la luz y el color se hace presente en esta escena específicamente.

En la cocina, la iluminación trata de simular un poco más la realidad, ya que pareciera que la luz entrara de las ventanas, provenientes de la luz del sol. Es más brillante.

En cuanto a los planos, existen ciento veinte dos (122) planos en las seis (6) escenas analizadas, los más predominantes son los planos conjuntos, los planos generales y los planos medios. Sin embargo, existen de forma equitativa planos americanos, subjetivos, planos detalles, grandes planos generales, planos enteros.

CONCLUSIONES

Sabemos que la animación antecede al cine y ya desde 1915 comenzaron a verse animaciones que hoy día son altamente reconocidas como es "Popeye" y "Betty Boop". Sin embargo, fue Disney quien marcó una diferencia en el mundo de la animación por sus comienzos en blanco y negro de un ratoncito apenas bien silueteado llamado "Mickey Mouse", así llegaron a la gran pantallas películas como "Blanca nieves y los siete enanitos", "La sirenita" y "La bella y la bestia" entre muchos otros clásicos de Disney.

Pero en 1995 la animación cambió por completo y comenzó una nueva etapa en la historia de la animación. Fue Pixar Animation Studios quien revolucionó la animación convirtiendo los dibujos animados hechos con lápiz y papel a las animaciones 3D, usando las técnicas computarizadas mas avanzadas.

Por tanto, en primer lugar podemos hablar de una Evolución de Pixar Animation Studios en cuanto a que esta compañía cambió la manera de hacer animación, trasformó las técnicas tradicionales para generar nuevas técnicas. Pero ¿podemos hablar de una evolución de Pixar, desde que se realizó la primera película animada 3D hasta la actualidad?

En cuanto al aspecto del color, en Toy Story podemos observar que contiene una característica fundamental de la animación, el ambiente, los personajes y en general la película esta rebosada de colores fuertes y luminosos que resaltan esos elementos caricaturescos. Los colores vivos los observamos durante toda la película. En Ratatouille por su parte, y según lo comenta Calahan (2007), la encargada de seleccionar las tonalidades de la película, se utilizó una paleta de colores totalmente distintas a los que se había usado anteriormente en una animación, siendo colores pasteles y más suaves. Fue un riesgo el que se tomó porque el espectador está acostumbrado a que la

animación significa observar gran variedad de colores vivos en los personajes y en los ambientes. Pero esto le dio un toque más clásico a la película y permitió resaltar lo más fundamental de la historia, que son los alimentos. Es decir, se tomaron más riesgos y se logró plasmar una nueva forma de ver a la animación, debido a que en Toy Story los colores son caricaturescos mientras que en Ratatouille se rinde homenaje al color de París.

En cuanto al aspecto de la iluminación, vemos una gran diferencia entre Toy Story y Ratatouille. En la primera película la iluminación esta hecha para alumbrar principalmente los escenarios, para recrear el día y la noche y para reforzar las actitudes de los personajes. Mediante la iluminación se representan distintos estados de ánimos y se logra diferenciar algunos escenarios de otros. Los escenarios más iluminados dan la sensación de paz, tranquilidad y armonía, mientras que los escenarios más oscuros en cuanto a la iluminación le dan un sentido tenebroso a las escenas. Sin embargo en Ratatouille, la iluminación principalmente recrea un ambiente Parisino que se logró mediante investigaciones de cómo se comporta la luz en la ciudad de París. A diferencia de las animaciones convencionales, esta película se ve una iluminación nublada en el ambiente, dando un toque más acogedor a la película y más real. Las luces no están planteadas para simplemente alumbrar el ambiente, están diseñadas para resaltar y potenciar los colores. Calahan (2007) comentaba: “Intenté pensar como un pintor y conseguir que la luz lo realce todo” (La Butaca, p.8)

En cuanto a los planos, ambas películas contienen desde grandes planos generales hasta planos detalles. En ambas se observan que los planos generales son abundantes pero en Ratatouille se contextualiza aun más las escenas con la utilización de Grandes planos generales, debido a que la película lo requiere por ser la ciudad de París un punto importante en el desarrollo de la historia. Sin embargo, en ambas películas se conservan la utilización de todos los tipos de planos de manera equitativa, sin tener una diferencia marcada entre una película y otro. Aunque nuestro punto a analizar fueron los planos sin tomar

en cuanto los movimientos de cámara, al ver ambas películas es notable que en Ratatouille los movimientos de cámaras son mas audaces y atrevidos que en Toy Story, en la que son mas conservadores y se ajustan a movimientos que se podrían hacer en la realidad.

La comisión de la exposición del museo de New York de las películas de Pixar, conformado por Steven Hiigins, Ronald Magliozzi y Jenny He, aseguraron que en Pixar se ha reinventado el género de la animación al ser pionera de la fusión de técnicas tradicionales como son los dibujos y las esculturas, con las técnicas mas avanzadas de la tecnología. Y eso se observa durante toda la investigación.

Sin embargo, podemos concluir que Pixar animation Studios evolucionó la animación a nivel mundial. Pero desde la realización de Toy Story hasta la creación de Ratatouille no podemos hablar de evolución, ya que según la Real Academia de la lengua Española, evolución significa transformación. Si existe un cambio notable en la forma en que ambas animaciones están concebidas, pero las técnicas son las mismas, la esencia de la animación se plasma en ambas películas por igual. Por tanto podemos hablar que entre la concepción de Toy Story y Ratatouille, Pixar ha innovado la forma de contar la historia, la forma en que utilizan los colores y la iluminación. Por ello hablamos de innovación, que según la Real Academia de la lengua española significa modificación, y no hablamos de evolución.

RECOMENDACIONES

El anterior trabajo de grado estuvo ajustado a sus propias delimitaciones lo que permite realizar una investigación mas objetiva y clara. Estas delimitaciones tenían como elementos a analizar el color, la iluminación y los planos de dos películas de Pixar Animation Studios, cuyo objetivo fue el de estudiar la hipótesis planteada: la evolución de Pixar.

Sin embargo, aquí se expone una serie de recomendaciones o sugerencias a la hora de realizar una investigación que tenga como referencia este proyecto de grado, para hacerla mas amplia y abarcar puntos importantes que se descubrieron a lo largo de la investigación.

En primer lugar, es importante en el caso de estudiar las películas de Pixar Animation Studios tomar en cuenta no solo los aspectos de iluminación, colores y planos, también es deseable tomar en cuenta aspectos como la textura y los movimientos de cámara, ya que a pesar de no ser elementos que se tomaron en cuenta específicamente para la investigación, fue necesario observarlos para realizar las conclusiones y observar los avances que esta compañía ha tenido. Los cambios en las texturas y los movimientos de cámara son notables y por ello significan un avance en cuanto a la manera de estructurar el lenguaje cinematográfico de la animación.

Por otro lado, durante la investigación se hizo un descubrimiento en cuanto al aspecto en la que Pixar ha tenido sus mayores avances. A esto nos referimos con las técnicas de animación utilizadas, es decir, los programas que se utilizaron en Ratatouille tuvieron avances técnicos de grandes dimensiones para lograr elementos como el realismo en los alimentos, el modelado de los personajes y la simulación de movimientos de las ratas. En este aspecto, Pixar merece un reconocimiento por ser el pionero en la creación de técnicas avanzadas en el campo de la animación 3D.

Por último, una consideración elemental es tomar en cuenta lo que es verdaderamente importante en una animación o en cualquier película de cine, y de lo que depende el éxito o fracaso de una película: La historia, los diálogos, el desarrollo de los personajes, el conflicto. Este elemento es el fundamento del lenguaje cinematográfico, sin la historia no vale la técnica o la estética de la película. El analizar cómo Pixar ha logrado realizar películas animadas para niños que enamoren a los adultos y que la historia de cada animación marque una diferencia en este género es lo que realmente les ha permitido posicionarse como la compañía más prestigiosa en el mundo en el género de animación.

BIBLIOGRAFÍA

- Ascario, E. (1986). El cine de animación. Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Comunicación Social, Universidad Andrés Bello, Caracas, Venezuela.
- Meléndez, V y Sacchet, C. (1985) Nuevas tecnologías en la producción de cine y T.V. Animación por computadora. Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Comunicación Social, Universidad Andrés Bello, Caracas, Venezuela.
- Taylor, Richard. (2004) Enciclopedia de técnicas de animación (Segunda Edición) España: Editorial Acanto S.A.
- Wiedeman, J. (2001) Animation Now, Los Angeles: Editorial Taschen
- John Lasseter (director) (2005) Documental especial “ El legado de Toy Story” [cassette de video] Estados Unidos
- Marcel, M. (1962) La estética de la expresión cinematográfica: Editorial Rialp, S.A.
- Marcel, M. (1993) El Lenguaje del cine: Editorial Gedisa.
- Aumont, J. (1990) Análisis del film: Ediciones Paidós
- Aumont, J. (1983) Estética del cine: Ediciones Paidós
- Feldman, Simón. (1997) La composición de la imagen en movimiento: Editorial Gedisa
- Valdivieso, Laura. (2002) Los Apuntes. Escuela de Comunicación Social
- Sánchez, José Luís (2002) Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos. Fotografía y televisión: Alianza Editorial. Madrid

- BBC MUNDO (2006, 24 de enero) Disney compra Pixar (Homepage) Consultado el día 10 de marzo de 2008. World Wide Web: www.news.bbc.com
- Fresneda, Carlos. (2006, 25 de enero) Disney acuerda comprar Pixar por 7.400 millones de dólares (Homepage) Consultado el día 10 de marzo de 2008. World Wide Web: www.elmundo.es
- Méndez, Eduardo (2006, 26 de enero) Disney compra Pixar (Homepage) Consultado el día 10 de marzo de 2008. World Wide Web: www.noticias.com
- Gruber, Diana (sin fecha) Tipos de animación y obstáculos a vencer (Homepage) Consultado el día 22 de marzo de 2008. World Wide Web: <http://www.ucm.es/info/Psyap/taller/graficos/animacion/tipos.htm>
- Universidad Católica Andrés Bello Normas APA (Homepage) Consultado el 5 de enero de 2008. World Wide Web: www.ucab.edu.ve
- Deedlit. (15 de noviembre de 2005) La novia Cadáver. Tim Burton. (Homepage) Consultado el día 15 de abril de 2008. World Wide Web: <http://.ciao.es>
- Notas de producción por Walt Disney (2007) Como se hizo Ratatouille (Homepage) Consultado el día 25 de abril de 2008. World Wide Web: <http://labutaca.net/films/54/ratatouille1.htm>
- (sin fecha) Real Academia de la Lengua Española (Homepage) Consultado el 1 de enero de 2008. World Wide Web: www.buscon.rae.es
- Río, Joel (sin fecha) Momentos importantes en la historia de la animación (Revista en línea) Consultado el día 7 febrero de 2008. World Wide Web: <http://www.eictv.cu/miradas>
- Disney Company (2008. mayo 5) Ratatouille. Pagina principal (Homepage) consultado el día 10 de febrero de 2008. World Wide Web: <http://disney.go.com/disneyvideos/animatedfilms/ratatouille/main.html>
- Bethsy, Díaz. (sin fecha) Teoría del color (Homepage) Consultado el día 12 de mayo de 2008. World Wide Web: <http://www.monografias.com/trabajos3/color>

- Pagina principal de Pixar animation Studios (2008) Pixar. Acerca de la compañía. (Homepage) Consultado el día 3 de Agosto de 2007. World Wide Web: www.pixar.com
- Albares, Alicia (sin fecha) De Disney-Pixar a Pixar-Disney: La animación se transforma (Homepage) Consultado el día 11 de marzo de 2008. World Wide Web: <http://www.cinestrenos.com/vercinefilia3.asp?Codigo=106>
- Han cho, Jun (Julio de 2007) Anyone can cook. Incide Ratatouille's kitchen (Homepage) Consultado el día 1 de junio de 2008. World Wide Web: <http://graphics.pixar.com>
- EFE (2005, 28 de diciembre) El Museo de Arte Moderno de Nueva York expone las imágenes de varias de las películas de Pixar (Homepage) Consultado el día 6 de junio de 2008. World Wide Web: <http://axxon.com.ar/not/157/c-1570250.htm>
- Gómez, Robert (2007,16 de septiembre) Esdras Varagnolo se anima con Pixar (Homepage) Consultado el día 5 de junio de 2008. World Wide Web: <http://eluniversal.com>
- Martínez, Evaristo. (Septiembre 2006) Pura Delicatessen (versión electrónica) Consultado el día 5 de marzo de 2008. World Wide Web: www.contrapicado.net
- Enrique, Martínez. (2008) Tipos de planos. Movimientos en el cine (Homepage) Consultado el día 5 de Abril de 2008. . World Wide Web: www.uhy.es
- De Corso, Leandro (sin fecha) Color, arquitectura y estados de ánimos. (Homepage) Consultado el 4 de Junio de 2008. World Wide Web: www.monografias.com

ANEXOS

FICHA TÉCNICA. TOY STORY

Título original: Toy Story.

Año: 22 de noviembre 1995.

Director: John Lasseter.

Guión: Josh Whedon, Andrew Stanton, Joel Cohen y Alec Sokolow basado en una historia de John Lasseter, Pete Docter, Andrew Stanton y Joe Ranft.

Director Artístico: Ralph Eggleston.

Diseño de sonido: Gary Rydstrom.

Música: Randy Newman.

Voces originales: Tom Hanks, Tim Allen, Don Rickles, Jim Varney, Wallace Shawn, John Ratzenberger, Annie Potts.

Duración original: 80 minutos.

Productora: Pixar

Distribución: Buena Vista Distribution

Presupuesto: \$30.000.000 dólares

DATOS CURIOSOS

TOY STORY

- Fue la primera película de animación hecha 100% en computadora.
- Varios de los juguetes que aparecen en la película ya existían en la vida real. Un ejemplo es el señor cara de papa, marca Hasbro.
- Tom Hanks dobló la voz del muñeco Woody en Toy Story, pero no llegó a leer todas las frases del guión. Algunas frases del personaje fueron sacadas directamente de otras películas de Hanks.
- En la parte superior del bolso de Sid podemos leer “Julie Macbarfle has cooties” es decir, Julie Macbarfle tiene piojos. Es una alusión a la Gerente de cámara Julie, la cual instó al equipo a colocar su nombre en la película.
- Cuando Woody está hablando en la reunión de juguetes, podemos observar varios libros detrás de él. Los nombres de esos libros aluden a los cortometrajes de Pixar por ejemplo *Red's Dream* y *Knickknack*.
- Cuando Andy y su familia están en el carro haciendo la mudanza, suena en la radio el tema musical de El rey león, “Hakuna Matata”.
- El equipo de animación de Pixar perfeccionó el movimiento de los soldaditos gracias a que ellos mismos pegaron varios de sus zapatos a una lámina de madera e intentaron caminar con ellos puestos.
- El personaje de Rex, el dinosaurio verde, se debe a que mientras rodaban Toy Story, todo el mundo hablaba de dinosaurios debido a que se estaba estrenando Parque jurásico de Spielberg.
- En una escena de la película Buscando a Nemo, en el consultorio del dentista aparece el juguete Buzz Lightyear.
- En la película se observa una lámpara de escritorio y una pelota amarilla con una línea azul y una estrella roja que son referencia al corto de Pixar *Luxo Jr.*
- Un error de la película es que cuando los soldaditos se esconden en una mata para poder reportar, usan el lado equivocado del radio, es decir, usan la parte de oír y no la de escuchar.

FICHA TÉCNICA. RATATOUILLE

Título original: Ratatouille

Año: 2007

Dirección: [Brad Bird](#) y [Jan Pinkava](#)

Guión: Brad Bird

Producción ejecutiva: John Lasseter y Andrew Stanton.

Producción: Brad Lewis.

Música: Michael Giacchino.

Duración: 110 m.

Montaje: Darren Holmes.

Productora: Pixar

Distribución: Buena Vista Distribution

DATOS CURIOSOS

RATATOUILLE

- Collete, la única chef del restaurant Gusteau conduce una moto “Calahan”, en honor a Sharon Calahan, la directora de fotografía e iluminación del filme.
- Para ahorrar tiempo, los modeladores de Pixar se saltaron un detalle: Ninguno de los personajes humanos tiene dedos en los pies.
- Los directores crearon más de 270 alimentos por ordenador. Todos los platos se crearon inicialmente en una cocina real, se fotografiaron y se comieron.
- Cuando estaban grabando el dialogo de una escena en la que Remy abraza a su padre Django, Patton Oswalt (doblador de la voz de Remy) abrazo al director Brad Bird para conseguir un sonido realista.
- El personaje de Skinner, el chef principal del restaurant Gusteau mide tan solo 1,10 m y tiene un cierto complejo de Napoleón. Sir Ian Holm, interpreto la voz de Skinner y mide tan solo 60 cm. mas que el personaje y ha interpretado A napoleón Bonaparte tres veces en su carrera.
- Los calzoncillos de Linguini son de los increíbles.
- La mayoría de las ratas en esta película tienen una media de 30.000 pelos por todo su cuerpo, mientras que una rata real tiene cerca de medio millón de pelos, algo casi imposible de simular aun para Pixar.
- Para crear más realismo en los desperdicios de alimentos, los artistas investigaron como se descomponen los alimentos, fotografiando durante días el proceso de descomposición de los alimentos.
- El nombre del chef Skinner proviene del nombre del famoso psicólogo B.F. Skinner, famoso por sus experimentos con ratas.
- Para los animadores de Pixar la comunicación entre Linguini y Remy era todo un reto por la diferencia de altura. Linguini mide 1,87 m mientras que Remy mide 18 cm.

IMÁGENES

PERSONAJES RECONOCIDOS DE DISNEY PIXAR



John Lasseter: Director creativo de Pixar Disney



Brad Bird: Director y Guionista de Ratatouille

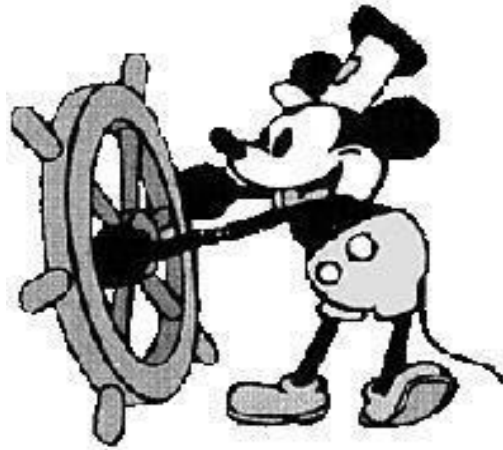
INICIOS DE LA ANIMACIÓN



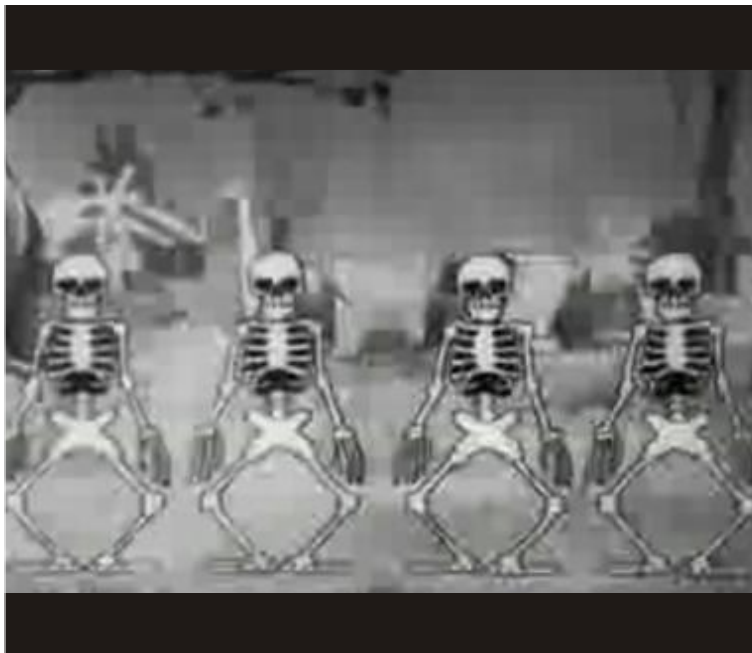
Betty Boop



Popeye



El ratón Mickey de Disney



Skeleton Dance de Disney



Blanca Nieves y los siete enanitos de Disney



Fantasia de Disney

DETRÁS DE LA ANIMACIÓN 3D



Boceto del personaje Buzz en Toy Story



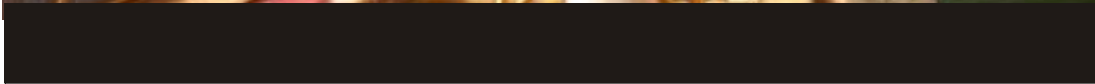
Estudios de los movimientos de los personajes previos a la animación



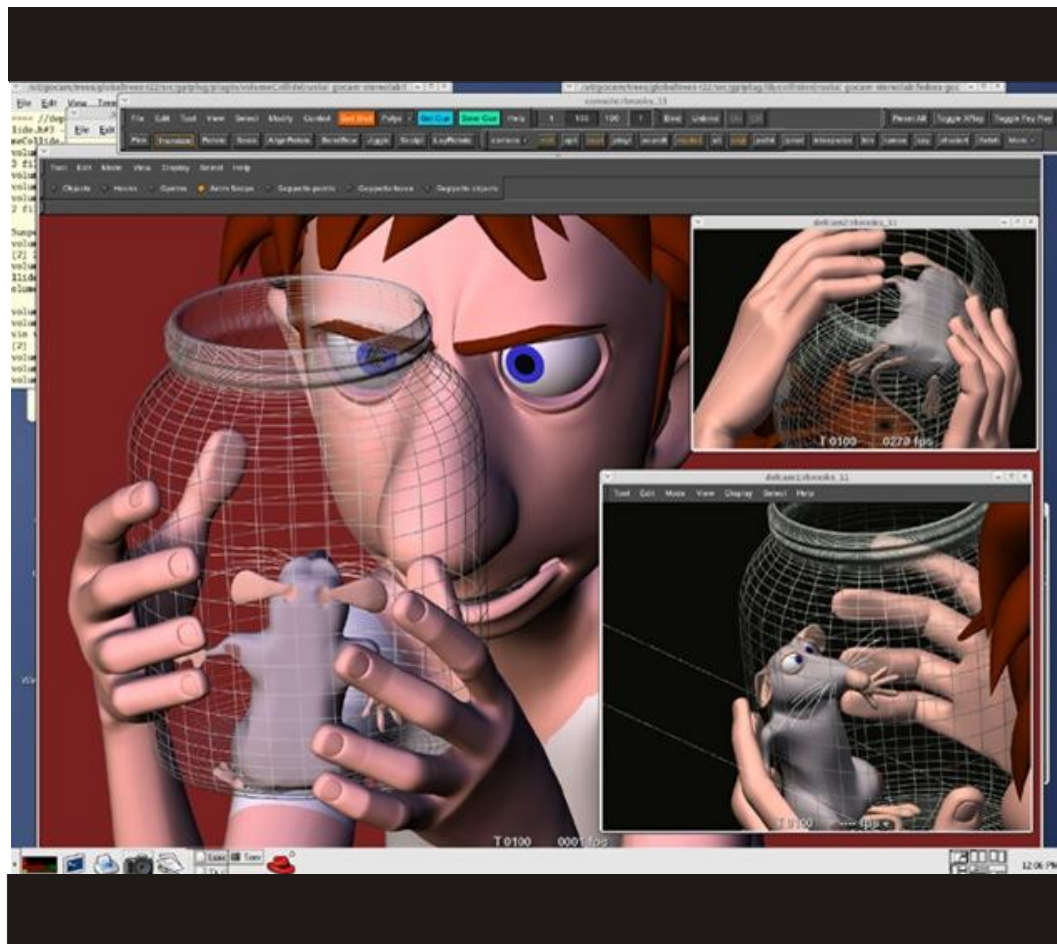
All images courtesy of Disney/Pixar films



All images courtesy of Disney/Pixar films



Story Board de Ratatouille



Proceso de modelado y texturización de animación 3D en Ratatouille