



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN COMUNICACIONES PUBLICITARIAS
TRABAJO DE GRADO

**ANÁLISIS SIMBÓLICO DE LA PELÍCULA *INSIDE OUT* SEGÚN
EL MODELO DE ROLAND BARTHES**

Tesistas:

ARRAIZ, Gabriela

RICCA, Arianna

Tutor:

EZENARRO, Jorge

Caracas, Abril 2017

BN= 185739



Acta de Evaluación de Trabajos de Grado

Código: 0417-CP019

Fecha: 30/6/2017

Mención: Comunicaciones Publicitarias

Nosotros, profesores miembros de la Comisión de Trabajos de Grado de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, en cumplimiento con lo establecido en el artículo 15 de la normativa de evaluación aprobada por el Consejo de Escuela de fecha 14 de febrero de 2013, suscribimos el veredicto emitido por el Jurado sobre el Trabajo presentado por el/la estudiante de pregrado:

Ricca Sosa, Arianna Zuleica - Email: ars210694@gmail.com
Arraiz Acosta, Gabriela Milagro - Email: gabya35@hotmail.com

Titulado: **ANÁLISIS SIMBÓLICO DE LA PELÍCULA "INSIDE OUT" SEGÚN EL MODELO DE ROLAND BARTHES.**

El cual fue calificado con: **19** puntos



A los soñadores,
quienes persiguen la felicidad,
en este viaje llamado *la vie*.

Gabriela

Para todos los que nos atrevemos a estudiar
Comunicación Social en el país donde, ahora, abundan los imposibles.

Arianna

Agradecimientos

Gracias a Dios por estar siempre a mi lado y ayudarme a alcanzar mis metas en lo que me he propuesto. Este ha sido un viaje de altos y bajos, y él me ha dado la fuerza para encontrar la mejor forma de afrontarlos ¡Porque nada es imposible!

A mis padres, por ser un gran apoyo en este camino. He aprendido a valorarlos con esas pequeñas cosas y los recuerdos de aquellos momentos en los que le agradezco a Dios por haberlos colocado en mi vida.

A mi hermana, gracias por apoyarme en cada instante que necesité de ti. Esos días en los que me ayudaste a pedir libros en la biblioteca o en los que no pude ir y me distes tu apoyo ¡Gracias Sissy, *Love ya!*

A mi abuela, aunque la distancia nos aparte, siempre nos unirá tus consejos y alegrías cuando hablamos por teléfono. Valoro y tendré en mente cada uno de ellos, porque los mantengo conmigo y me dan fuerza para seguir en esta lucha.

A Coquito y la Nona, mis primas, tengo que agradecerles por brindarme sus consejos y su cualidad de escucha en este camino ¡Somos colegas!

A nuestro tutor, el mayor apoyo y soporte en esta aventura, por estar desde el primer y cada encuentro brindándonos su tiempo para colmarnos de su experiencia. Gracias profe, usted es una persona extraordinaria, me siento honrada de poder haber presenciado clases con usted y ser el guía en este último peldaño hacia nuestro sueño.

A mi compañera, mi *partner* Arianna, no podía haber escogido a otra persona para acompañarme en esta última aventura de la universidad. Cierro este espacio para dedicarte estas palabras. Le tengo que agradecer a Dios por haberme permitido conocerte. No hay imposibles contigo, fue un placer haber recorrido estos dos últimos años llenos de muchas vivencias y elocuencias. Espero que en este nuevo camino podamos seguir siendo *partners* en otros ámbitos, porque me ayudas a ser mejor persona y apaciguarme cuando soy un panda o *Anger* habla ¡*I love you Ari!*

¡Gracias Totales!

Gabriela

Agradecimientos

A Dios por brindarme la oportunidad de llegar tan lejos. Aunque encontrase piedras en el camino, siempre pude salir adelante.

Gracias a mi familia por permitirme ser la primera Comunicadora Social en un legado de Administradores y Educadores porque era lo que me hacía realmente feliz. Abuela, madre y tías, son un puñado de mujeres de las cuales me siento orgullosa, cada una me ha enseñado tanto que no podría colocarlo en pequeños párrafos, porque no les haría justicia alguna. Desde un día tranquilo hasta una gran tormenta, nosotras siempre nos mantenemos de pie.

A mi Fran, que me has apoyado desde la mitad de la carrera aunque a veces no tuvieras la menor idea de lo que estabas haciendo. Te aventuras conmigo sin ningún tipo de excusa y, cuando las circunstancias te impiden acompañarme, me animas. Me haces mejor persona cada día y espero yo también estar dejando un poco de mi esencia en ti.

Miguel, sentarme a hablar contigo sobre un tema y terminar hablando de algo totalmente distinto me hace la vida más feliz. Juntos llevamos una historia basada en canciones. Gracias por ser mi mejor amigo.

A mi *partner* Gabriela, por haberte aventurado intensa-mente en este trabajo conmigo. Nos convertimos en amigas fácilmente, atravesando momentos de alegría y preocupaciones pero nunca tristezas, porque cuando estamos juntas siempre son *sunny days*. Mil gracias por tu paciencia y, como siempre dices: “*i love you to the moon and back*”.

A nuestro tutor Jorge Ezenarro, le deseo muchos años de felicidad y salud para que continúe dejando su marca en cada Comunicador Social de esta casa de estudios.

A todos aquellos que no pude colocar en esta lista. La persona que soy hoy es el resultado de cada granito de arena que ustedes han aportado durante los años. Un chiste, un reto o una palabra de aliento, no importa, cualquier detalle cuenta.

¡Mil veces gracias!

Con amor, Arianna

INTRODUCCIÓN

Las emociones se caracterizan por ser una facultad del ser humano que le ayuda a adaptarse ante cualquier situación del día a día, y las cuales dependen del estímulo de la circunstancia. Se distinguen por ser inherentes y con el tiempo se desarrollan o aparecen nuevas. Entre las emociones básicas se encuentran la alegría, tristeza, miedo, desagrado y furia, las cuales son respuestas a estímulos externos más frecuentes.

En la publicidad para poder lograr la recordación de un comercial, valla o a través de cualquier medio de comunicación, se debe de apelar a las emociones; ya que es la forma efectiva de persuadir al espectador y conseguir que sienta empatía y enganche con el contexto de la pieza publicitaria, y por ende, con la marca o producto que se esté publicitando.

Es por ello, que en el ámbito de la Comunicación Social, este análisis a través de sus resultados le será de ayuda a un aspecto que ha tomado auge en la actualidad en el marco de las Comunicaciones Publicitarias, el neuromarketing, del cual varios de los temas referentes a su estudio serán tratados a lo largo de esta investigación dado al contexto de la pieza audiovisual que se analizará.

Partiendo de estas premisas, el manejo de las emociones en los humanos se puede observar en la película *Inside Out*, la cual trata de cómo las cinco emociones antes expuestas manejan y guían la mente de Riley desde su nacimiento. Esta fue una película producida por *Pixar Animation Studios* en coproducción con Disney, en el año 2015 y ganó 93 premios en total; entre ellos, el Óscar y el Globo de Oro como Mejor Película Animada.

Para realizar el análisis de la película en el ámbito simbólico, se empleará la teoría de Roland Barthes, un semiólogo francés que habla acerca de la presencia de signos y símbolos en la semiología, la cual es una ciencia encargada de estudiar el significado de los signos en la vida social, y a partir de allí, parten supuestos que permiten comprender los diversos componentes que conforman una imagen.

El objetivo de este estudio es analizar simbólicamente la película *Inside Out* a través del método de Roland Barthes, para así lograr identificar los símbolos presentes en la película y establecer los posibles significados mediante el uso de fotogramas.

El estudio pretende demostrar: ¿Cómo afecta el uso de signos y símbolos la transmisión de un mensaje a través de una pieza audiovisual?

A continuación se verá cómo en la película *Inside Out* se manejaron algunas variables utilizadas en la publicidad, entre ellos el neuromarketing, y cómo éstas impactan en la vida cotidiana del ser humano, para así observar a través del empleo de la teoría de Roland Barthes el mensaje que se quiso transmitir en la película.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	vi
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
CAPÍTULO I	15
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Objetivos	16
1.2.1. Objetivo general	16
1.2.2. Objetivos específicos	17
1.3. Justificación	17
1.4. Delimitación	18
CAPÍTULO II	20
MARCO TEÓRICO	20
2.1. Semiótica, signo y símbolo	20
2.1.1. Semiótica	20
2.1.2. Signo y símbolo	22
2.2. Significado, significante y significación	23
2.2.1. Significado	23
2.2.2. Significante	23
2.2.3. Significación	24
2.3. Sintagma y paradigma	24
2.4. Denotación y connotación	25
2.5. Análisis de Barthes	25
CAPÍTULO III	26
MARCO CONCEPTUAL	26
3.1. La imagen	26
3.2. El color	27

3.3. Psicología del color	30
3.4. El cine	33
3.5. Elementos del cine	35
3.5.1. Plano cinematográfico	35
3.5.2. Ángulos cinematográficos	37
3.6. Cine animado	39
3.7. Cultura occidental	41
3.8. Comunicación no verbal	42
CAPÍTULO IV	51
MARCO REFERENCIAL	51
4.1. Antecedentes	51
4.1.1. Tesis “Análisis simbólico de la serie televisiva Fringe. Caso: Primera Temporada” (Pereira, F. y Rondón, V., 2011)	51
4.1.2. Tesis “Análisis simbólico de comerciales de Coca– Cola desde el año 2010 hasta el 2013 en Venezuela” (Mora, E. y Zaccaro, A., 2014)	51
4.1.3. Tesis “Análisis simbólico de V for Vendetta” (Ferreira, 2009)	52
4.1.4. Tesis “Análisis simbólico de la película “The Best Exotic Marigold Hotel”” (Valiente, J, 2014)	52
4.1.5. Tesis “Análisis simbólico de la película documental Tiempos de Dictadura, Tiempos de Marcos Pérez Jiménez bajo el enfoque de Barthes” (Vegas, N, 2014)	52
4.1.6. <i>Pixar Animation Studios</i>	53
4.1.7. Análisis de Inside Out (Del Revés) visto por Ana Vico	54
4.1.8. Las emociones	54
4.1.9. La personalidad	56
4.1.10. Aprendizaje	58
4.1.11. Memoria	58
4.1.12. Recuerdo	60
4.1.13. Olvido	60
4.1.14. Pensamiento	61
4.1.15. Pete Docter	61
4.1.16. Paul Ekman	63
4.1.17. <i>Internet Movie Database</i>	64
4.2. <i>Inside Out</i>	66
4.3. Ficha Técnica	70

4.4. Personajes	72
4.4.1. Joy	72
4.4.2. Sadness	73
4.4.3. Fear	74
4.4.4. Anger	74
4.4.5 Disgust	75
4.4.6. Bing Bong	75
4.4.7. Riley	76
4.4. Premiaciones	76
CAPÍTULO V	77
MÉTODO	77
5.1. Modalidad y tipo de investigación	77
5.2. Diseño de investigación	77
5.3. Población y unidades de análisis	78
5.4. Diseño muestral	78
5.5. Matriz de análisis	78
5.6. Criterios de análisis	79
5.6.1. Variables	79
5.6.1.1. Audio	79
5.6.1.2. Imagen	79
5.6.2. Dimensiones	80
5.6.2.1. Efecto de sonido	80
5.6.2.2. Locución	80
5.6.2.3. Video	80
5.6.2.4. Plano cinematográfico	81
5.6.2.5. Ángulo cinematográfico	81
5.6.3. Indicadores	81
5.6.3.1. Mensaje lingüístico	81
5.6.3.2. Mensaje icónico codificado	81
5.6.3.3. Mensaje icónico no codificado	82
5.6.4. Subindicadores	82
5.6.4.1. Connotadores	82
5.6.4.2. Connotación	82

CAPÍTULO VI	84
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	84
CAPÍTULO VII	172
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	172
Bibliografía	181
Anexos	195

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Ficha de producción</i>	70
Tabla 2. <i>Ficha de personajes</i>	71
Tabla 3. <i>Matriz de análisis</i>	79

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Primera emoción de Riley	85
<i>Figura 2.</i> Primera interacción entre <i>Sadness</i> y <i>Joy</i>	87
<i>Figura 3.</i> Emociones juntas por primera vez	90
<i>Figura 4.</i> Interacción entre <i>Joy</i> y <i>Sadness</i> en la vida cotidiana	94
<i>Figura 5.</i> Pensamientos Centrales	96
<i>Figura 6.</i> Primer gol de Riley	98
<i>Figura 7.</i> Personalidad divertida de Riley	100
<i>Figura 8.</i> Personalidad amistosa de Riley	103
<i>Figura 9.</i> Personalidad honesta de Riley	105
<i>Figura 10.</i> Personalidad familiar de Riley	107
<i>Figura 11.</i> Islas de Personalidad	109
<i>Figura 12.</i> <i>Sadness</i> toca y cambia el recuerdo	112
<i>Figura 13.</i> <i>Joy</i> intenta cambiar el recuerdo	114
<i>Figura 14.</i> <i>Sadness</i> colapsa	116
<i>Figura 15.</i> Monólogo de <i>Sadness</i>	118
<i>Figura 16.</i> Islas de Personalidad apagadas	120
<i>Figura 17.</i> <i>Sadness</i> y <i>Joy</i> en la Memoria a Largo Plazo	122
<i>Figura 18.</i> Plano del viaje	125
<i>Figura 19.</i> Momento de duda de <i>Joy</i> y <i>Sadness</i>	127
<i>Figura 20.</i> Memoria a Largo Plazo en vista aérea	129
<i>Figura 21.</i> Aparición de <i>Bing Bong</i>	131
<i>Figura 22.</i> Pensamiento Abstracto	134
<i>Figura 23.</i> <i>Sadness</i> consuela a <i>Bing Bong</i>	136
<i>Figura 24.</i> Interacción en el Tren del Pensamiento	138
<i>Figura 25.</i> Fondo del abismo	140
<i>Figura 26.</i> <i>Joy</i> triste	142
<i>Figura 27.</i> Contraste	144
<i>Figura 28.</i> Momento de aprendizaje	146
<i>Figura 29.</i> <i>Sadness</i> en una nube I	148
<i>Figura 30.</i> <i>Sadness</i> en una nube II	150

<i>Figura 31. Joy logra alcanzar a Sadness</i>	152
<i>Figura 32. Sadness y Joy regresan al Cuartel General</i>	154
<i>Figura 33. Riley necesita de Sadness</i>	156
<i>Figura 34. Pensamientos azules</i>	158
<i>Figura 35. La consola se vuelve azul</i>	160
<i>Figura 36. Abrazo familiar</i>	161
<i>Figura 37. Sadness y Joy se aceptan</i>	163
<i>Figura 38. Nuevos Pensamientos Centrales</i>	165
<i>Figura 39. Nuevas Islas de Personalidad</i>	167
<i>Figura 40. Las emociones se complementan</i>	170

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. *Planteamiento del problema*

Inside Out es una película animada producida por *Pixar Animation Studios*, dirigida por Pete Docter y Ronnie Del Carmen. Según Disney ¡Ajá! la trama habla acerca de las dificultades en el crecimiento, ya que este:

(...) puede ser un camino lleno de baches, y el caso de Riley no es ninguna excepción, ya que se encuentra desarraigada de su vida en el Medio Oeste cuando su padre empieza un nuevo trabajo en San Francisco. Al igual que todos nosotros, Riley se guía por sus emociones: Joy, o alegría (...); Fear, o miedo (...); Anger, o ira (...); Disgust, o repulsión (...); y Sadness, o tristeza (...). Las emociones viven en la Sede Central, el centro de control dentro de la mente de Riley, desde donde la ayudan y aconsejan en su vida cotidiana. Mientras Riley y sus emociones tratan de adaptarse a su nueva vida en San Francisco, surgen los problemas en la Sede Central. Aunque Joy, la emoción principal y más importante de Riley, intenta mantener un ánimo positivo, las emociones se enfrentan al tener que decidir cuál es la mejor manera de desenvolverse en una nueva ciudad, una nueva casa y una nueva escuela. (Disney ¡Ajá!, 2015, para.2)

Beuchot, en su análisis del signo lingüístico (*symbolon*), rescata de Aristóteles que este es totalmente arbitrario o cultural, más no natural y mantiene una relación de imposición artificial con el objeto, dado a la convención humana. El *symbolon* además, es

un instrumento por el cual se comunica la sociedad, asimismo, “significa la cosa u objeto a través de la idea mental o concepto” (Beuchot, 2004, pág.15).

Roland Barthes es un semiólogo francés (1915-1980) que realizó estudios sobre la teoría de los signos dentro de la lingüística. Su teoría comienza con las diferencias entre símbolo y signo, en donde señala al primero como una palabra del campo que no adquiere sentido más que por oposición, y de salvaguardarse esas oposiciones, el sentido no tendría ambigüedad.

Más adelante en su tesis, propone la sustitución del término símbolo por signo, realizada por Saussure, definido como “la unión de un significante y un significado” (Barthes, 1972, pág.32). El significado será “una representación psíquica de la «cosa»” (Barthes, 1972, pág.34) (comillas tipográficas en el texto). Igualmente, señala la significación como un proceso que une el significante y el significado, acto cuyo producto es el signo (Barthes, 1972). Por último, expone el sistema empleado en su análisis, denotación y connotación. Ambos, implican los planos de expresión (E), un plano de contenido (C) y la significación que coincide con la relación (R) para los dos planos. Así, “*un sistema connotado es un sistema cuyo plano de expresión está constituido por un sistema de significación*” (Barthes, 1972, pág.63) (cursivas en el texto), y el sistema denotativo es el sistema de información, contenido o significado (Barthes, 1972).

En esta investigación se pretende dar respuesta a la siguiente hipótesis: ¿Cómo afecta el uso de signos y símbolos la transmisión de un mensaje en una pieza audiovisual?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Analizar simbólicamente la película *Inside Out* a través del método de Roland Barthes

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar los símbolos presentes en la película
- Establecer posibles significados

1.3. Justificación

El aprendizaje se define como el *proceso mediante el cual los individuos adquieren el conocimiento y la experiencia, (...) que luego aplican en su comportamiento futuro (...)*

Tanto el conocimiento recién adquirido como la experiencia personal sirven como *retroalimentación* para el individuo y proveen los fundamentos de su *comportamiento futuro* en situaciones similares. (...)

Aunque gran parte del aprendizaje es *intencional (...)*, también buena parte del aprendizaje es de carácter *incidental* (cursivas en el texto), pues se obtiene por accidente o sin mucho esfuerzo. (Schiffman y Kanuk, 2010, pág.192) (cursivas en el texto)

Del mismo modo, los autores consideran que en la memoria funciona como “una serie de “almacenes” separados y secuenciales, donde se guarda temporalmente la información antes de seguirse procesando: los **almacenes sensorial, a corto plazo y a largo plazo**” (Schiffman y Kanuk, 2010, pág.207) (negritas y comillas en el texto).

Las emociones son aquellos estados mentales que le permiten al hombre conocerse, ellas están relacionadas con el éxito y conductas de supervivencia. Gracias a estas, es capaz de actuar correcta o incorrectamente porque constituyen parte de su naturaleza humana (Ramírez, 2009).

En la actualidad, la publicidad se presenta masivamente en la sociedad. Debido a esta sobreexposición, es común que el recado no llegue eficientemente. Es por ello que se han desarrollado estrategias como el neuromarketing, cuyo propósito es investigar cuáles son los estímulos que dominan más a las personas al momento de adquirir algún producto o servicio (Laborda, s.f.).

El enfoque del neuromarketing es evaluar los procesos cerebrales en materia de sentimientos, atención y memorización en los sujetos cuando estos son expuestos a distintos mensajes publicitarios. Los resultados del mismo, aportan al ámbito de la mercadotecnia y comunicación una metodología alterna en el estudio de mercado y cómo abordar nuevas tácticas para el desarrollo de propuestas creativas cuya finalidad sea persuadir al cliente (jotarui, 2015).

Así mismo, los logotipos cumplen un papel de importancia en la toma de decisiones, ya que el cerebro distingue el esbozo del mismo y cómo este influye en los individuos. Así las marcas que son agradables para el consumidor, envían señales al área donde se construye la autoestima, resultando esto en emociones positivas. Por el contrario, aquellas que no son atractivas, se traducen en respuestas negativas (Soto, 2014).

“El impacto de Pixar en la cultura popular va entre el entretenimiento masivo y el “concepto de para todos los públicos” ya que las historias proyectadas por la empresa no se limitan de aspectos como la edad; cultura; clase social; entre otros” (Sanguino, 2015, para.1) (comillas en el texto). Por lo que es interesante conocer la interpretación de sus signos símbolos para aplicarlos en estrategias publicitarias de largo alcance.

1.4. Delimitación

El análisis se centrará en las escenas más emblemáticas y con mayor contenido de símbolos que no alteren la comprensión del largometraje. Por lo que se tomarán en cuenta los criterios de paleta de colores, interacción entre personajes y la secuencia lógica o hilo conductual presente en el mismo.

Partiendo de esta premisa, se elegirán cuarenta fotogramas para obtener una muestra definida y apropiada de los símbolos reflejados en la película. Una vez seleccionados, se derivará a la revisión e identificación de los símbolos para su respectivo estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. *Semiótica, signo y símbolo*

2.1.1. *Semiótica*

Roland Barthes (1990) en su libro *La Aventura Semiológica*, adopta el vocablo semiología como un sinónimo para semiótica definiéndolo como “la ciencia de todos los sistemas de signos” (pág.20).

La conjetura elaborada por Barthes con respecto a la semiología es el de una aventura dividida en tres tiempos:

Esta aventura (...) se me ha presentado en tres momentos.

1. El primer momento fue de deslumbramiento. El lenguaje, o para ser más preciso, el *discurso*, ha sido el objeto constante de mi trabajo (...) fue entonces cuando leí por primera vez a Saussure, y tras haberlo leído quedé deslumbrado por esta esperanza: suministrar por fin a la denuncia de los mitos pequeñosburgueses (sic) (...) el medio para desarrollarse científicamente. Este medio era la semiología o análisis concreto de los procesos de sentido gracias a los cuales la burguesía convierte su cultura histórica de la clase en cultura universal: la semiología se me apareció entonces, por su porvenir, su programa y sus tareas, como el método fundamental de la crítica ideológica. (...)

2. El segundo momento fue el de la ciencia, o por lo menos el de la científicidad (...) En su fase científica la semiología me deparó esa embriaguez: yo confeccionaba (dando un sentido elevado a esta expresión) sistemas, juegos. (...)

3. El tercer momento es, en efecto, el del texto.

En torno de mí se tejían discursos, que desplazaban los perjuicios, inquietaban evidencia, proponían nuevos conceptos. (...)

El texto, en el sentido moderno, actual, que intentamos dar a esta palabra, se distingue fundamentalmente de la obra literaria porque:

no (sic) es un producto estético, es una práctica significante;

no es una estructura, es una estructuración;

no (sic) es un objeto, es un trabajo y un juego;

no (sic) es un conjunto de signos cerrados, dotados de un sentido que se trataría de encontrar, es un volumen de huellas en trance de desplazamiento. (1990, págs.10-13) (cursivas y paréntesis en el texto)

Victorino Zecchetto en un ensayo realizado en torno a Saussure, figura influyente en Barthes, rescata de este el término de semiología y lo puntualiza como “una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la sociedad (...) Ella nos enseñaría en qué consisten los signos, qué leyes los rigen” (2013, pág.29).

Zecchetto también realiza un análisis de Pierce donde cita que “«La teoría peirciana... se presenta como una semiótica cognoscitiva, como una disciplina filosófica que pretende la explicación e interpretación del conocimiento humano»” (pág.74) (comillas tipográficas y puntos suspensivos en el texto).

2.1.2. Signo y símbolo

Signo y símbolo se establecen como los elementos básicos en el estudio de la semiología.

Para Barthes, signo tiene una cantidad de palabras afines, cuyo principio en común es que “todos remiten necesariamente a una *relación* entre dos *relata*” (1990, pág.36) (cursivas en el texto).

Saussure en su Curso de Lingüística General entiende al signo como “la combinación del concepto y de la imagen acústica: pero en el uso corriente este término designa generalmente a la imagen acústica sola” (1945, pág.92).

El autor asevera, al mismo tiempo, que el signo tiene un carácter arbitrario y que resultará de la asociación del significado con el significante.

En La Ciencia de la Semiótica, Pierce habla del signo como “algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter (...) El signo está en lugar de algo” (s.f., pág.29).

Barthes se apoya en la hipótesis de Saussure con respecto al símbolo señalando que este “eliminó desde el principio el término *símbolo* (...) en provecho de *signo*, definido por la unión de un significante y un significado (...) o también de una imagen acústica y un concepto” (1990, pág.38) (cursivas en el texto), es por ello que, para él, esta noción no existe.

Pierce opina con respecto al símbolo que “es un signo que se refiere al Objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales” (s.f., pág.30).

2.2. *Significado, significante y significación*

2.2.1. *Significado*

Barthes considera una enunciación universal de convenio para todos los semiólogos como “una representación psíquica de la cosa” (1990, pág.42).

Sin embargo: también opina que

El significado no puede ser definido más que en el interior del proceso de significación, de una manera casi tautológica: es ese «algo» que el que emplea el signo entiende por el (...) el significado es uno de los dos *relata* del signo; la única diferencia que lo opone al significante es que éste es un mediador. (Barthes, 1990, pág.42) (comillas tipográficas y cursivas en el texto)

Saussure, en la investigación realizado por Zecchetto, puntualiza al significado como el concepto del símbolo (2013).

2.2.2. *Significante*

Para los semiólogos, el significante no puede ser separado del significado. En su conjetura, Barthes sostiene que “el significante es un mediador: la materia le es necesaria, y, por otra parte, en semiología, el significado puede ser también reemplazado por cierta materia; la de las palabras” (Barthes, 1990, pág.45).

2.2.3. Significación

Descrita por Barthes como “un proceso; es el acto que une el significante y el significado, acto cuyo producto es el signo” (1990, pág.46).

El autor soporta además, que dicha distinción solo tiene valor significatorio porque “la unión del significante y del significado (...) no agota el acto semántico, ya que el signo vale también para su entorno además, porque el espíritu no actúa, para significar, mediante conjunción, sino (...) por segmentación” (Barthes, 1990, pág.46).

2.3. Sintagma y paradigma

Barthes recurre a la teoría de Saussure para concretar sintagma y paradigma. Sugiriendo que las relaciones lingüísticas pueden analizarse en dos planos distintos:

El primero es el de los *sintagmas*; el sintagma es una combinación de signos que tiene como base la extensión; en el lenguaje articulado esta extensión es lineal e irreversible (...) dos elementos no pueden ser pronunciados al mismo tiempo (...) cada término adquiere aquí su valor por su oposición a lo que precede y a lo que sigue (...) la actividad analítica que se aplica al sintagma es la segmentación. El segundo plano es el de las asociaciones (...)«Fuera del discurso (...), las unidades que tienen entre sí algo en común se asocian en la memoria y forman de esa manera grupos en los que reinan las relaciones más diversas»(...) cada grupo forma una serie mnémica virtual (...) en cada serie, al contrario de lo que sucede en el nivel del sintagma, los términos están unidos *in absentia*; la actividad analítica que se aplica a las asociaciones es la clasificación. (Barthes, 1990, pág.53) (cursivas y comillas tipográficas en el texto)

2.4. Denotación y connotación

Para Barthes “todo sintagma de significación incluye un plano de la expresión (E) y un plano del contenido (C) y que la significación coincide con la relación (R) de los dos planos: E R C” (1990, pág.75) (paréntesis en el texto).

Esta relación -E R C- llega a convertirse en parte simplificada de otro sistema para su extensión. Se estaría hablando entonces de dos sistemas relacionados entre sí pero, al mismo tiempo, separados. El primero de ellos (ERC) hace referencia a la denotación; transformándose este en el significante del segundo sistema, que se traduce como connotación siendo el primero el significante del segundo (Barthes, 1990).

En conclusión “Se dirá pues que un *sistema connotado es un sistema cuyo plano de la expresión está constituido por un sistema de significación*” (Barthes, 1990, pág.76) (cursivas en el texto).

2.5. Análisis de Barthes

Barthes se basa en las proposiciones de Saussure para explicar la relación existente entre los signos y símbolos. Mabel Marro, en la obra Seis Semiólogos en busca del lector, concluye que “Barthes inaugura una estrategia de sensibilización hacia los signos que nos rodean y sobre los cuales, parece, no sabíamos nada (...) En definitiva nos ha hecho desarrollar, nos ha pedido que desarrollemos, un *olfato semiológico*” (2013, págs.214 - 215) (cursivas en el texto).

CAPÍTULO III

MARCO CONCEPTUAL

3.1. *La imagen*

Gilles (1984, pág.90) la define como “el conjunto de lo que aparece”. Estas “se confunden con sus acciones y reacciones: es la universal variación”. Así, las imágenes son “un «camino por el cual pasan en todos los sentidos las modificaciones que se propagan en la inmensidad del universo» (...) *Cada imagen actúa sobre otras y reacciona ante otras, en «todas sus caras» y «por todas sus partes elementales»* (cursivas y comillas tipográficas en el texto)”.

Las imágenes conforman un conjunto en sí. “Este en-sí de la imagen, es la materia”; es decir, “la identidad absoluta de la imagen y el movimiento” (Gilles, 1984, págs.90-91).

Aumont (1992) estipula que las imágenes presentan tres funciones las cuales “pretendían establecer una relación con el mundo”. Primero el modo simbólico, en el cual se remonta a la simbología religiosa que representaban a las imágenes divinas Zeus, Buda o Cristo; ahora, “solo transmiten los nuevos valores ligados a las nuevas formas políticas” (págs.84-85).

Luego, se encuentra el modo epistémico, donde “aporta informaciones (visuales) sobre el mundo, cuyo conocimiento permite así abordar, incluso en algunos de sus aspectos no visuales”. Por último, el modo estético es cuando “la imagen está destinada a complacer a su espectador, a proporcionarle sensaciones (*aiszesis*) específicas” (Aumont, 1992, págs.84-85) (paréntesis y cursivas en el texto).

3.2. *El color*

Johannes Itten (1975) señala en su libro *Arte del color: Aproximación subjetiva y descripción objetiva del arte* que “el color es vida, pues un mundo sin colores parece muerto. Los colores son las ideas originales, los hijos de la luz y de la sombra, ambas incoloras en el principio del mundo. Si la llama engendra luz, la luz engendra los colores”. Establece que el color proviene de la luz y esta representa “la madre de los colores”, ya que a través de ellos revela “el alma viva de este mundo” (pág.8).

Asimismo, acota que el color y la forma son “receptáculos de un mensaje”, dado a que “el color comunica a la forma la plenitud y el alma” (Itten, 1975, pág.8).

Manuel Guzmán en su obra *Teoría y práctica del color*, hizo un estudio a través de diferentes razonamientos del color hechos por filósofos, pintores, científicos y artistas.

Se apoya en la definición de Isaac Newton y su principio donde "la luz es color". Señala que la luz natural se forma a partir de luces de seis colores y, cuando penetra sobre un objeto, absorbe algunos colores y refleja otros (Guzmán, 2011, pág.11).

La concepción personal de Guzmán es que "el color es la sensación resultante de la estimulación visual, por parte de determinadas longitudes de ondas de la luz" (2011, pág.15).

Para Netdiseny (s.f.) "el color en sí no existe (...) es más bien una apreciación subjetiva nuestra (...) una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda" (pág.3).

Argumenta que:

El color es pues un hecho de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el "espectro" de luz blanca reflejada en una hoja de papel. (...)

Más allá de la mera identificación o asociación, el color también se puede emplear para crear experiencias. (...) El color puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertar éstos mediante la gama de colores utilizados. Podremos dar sensación de frío, de apetecible, de rugoso, de limpio...". (Netdisseny, s.f., pág.3) (comillas en el texto)

Guzmán y Netdisseny, coinciden en la importancia que tiene la luz sobre la percepción humana en los colores. Asimismo, los dividen en grupos: colores primarios, secundarios y terciarios.

A los colores primarios se les conoce como "cian, magenta y amarillo porque no es posible obtenerlos a partir de ninguna mezcla; son colores puros con los cuales se puede procesar toda una gama de colores" (Guzmán, 2011, pág.19).

Según Netdisseny, "mezclar los primarios en diversas combinaciones crea un número infinito de colores" (s.f., pág. 6).

Se enumeran tres juegos de colores primarios:

1. Los artistas y diseñadores parten de un juego formado por el rojo, el amarillo y el azul. Mezclando pigmentos de estos colores pueden obtenerse todos los demás tonos.
2. El segundo juego de primarios es el del rojo, verde y el azul, conocidos como primarios aditivos. Son los primarios de la luz y se utilizan en el campo de la ciencia o en la formación de imágenes de monitores. Si se mezclan en distintos tantos por ciento, forman otros colores y si lo hacen en cantidades iguales producen la luz blanca.
3. El tercer juego se compone de magenta, amarillo y cyan. Se tratan de los primarios sustractivos y son los empleados por los impresores. En imprenta, la separación de colores se realiza utilizando filtros para restar luz de los primarios aditivos, con lo que se

obtienen los colores de impresión por proceso sustractivo. (Netdisseny, s.f., pág.6)

Los colores secundarios para Guzmán "se obtienen con la mezcla de los colores primarios en cantidades iguales, ejemplo: amarillo + cian = verde, amarillo + magenta = rojo, magenta + cian = azul intenso" (2011, pág.20).

Los colores terciarios son los que se obtienen "al mezclar un color primario con un color secundario adyacente en el círculo cromático" (Guzmán, 2011, pág.21).

Guzmán añade a este grupo otras dos clasificaciones del color: colores complementarios u opuestos y colores análogos.

En correspondencia a los colores complementarios u opuestos, el autor dice:

(...) son colores desaturados o quebrados, se obtienen al mezclar un color primario con un secundario diametralmente opuesto en el círculo cromático, y el resultado es un color agrisado cromático, que se anulan o neutralizan. Se caracterizan por ser muy contrastantes: impactan el sentido de la vista.

En primera instancia se usan estos colores para crear el máximo contraste, cuando yuxtaponemos un par de complementarios se potencian. En la comunicación visual con frecuencia es utilizado este recurso para atraer la atención del observador por medio del color, aunque el resultado sea "chillón", cumple su objetivo.

(...) En segundo lugar, se usan los colores complementarios para generar una gama de colores quebrados, agrisados, que pueden tener múltiples usos:

Cuando se trata de representar pictóricamente las áreas de sombra, de cualquier objeto, se recurre a este procedimiento (...) de esta manera obtendremos un color oscuro que será derivado del color propio del objeto.

(Guzmán, 2011, págs.21-22) (comillas en el texto)

Guzmán explica los colores análogos como “aquellos que están juntos, adyacentes en el círculo cromático, los cuales tienen un color común entre ellos, como: rojo, naranja, amarillo, verde claro, verde esmeralda”. Su utilidad consiste en “dar la sensación de armonía y unidad a un espacio tridimensional o bidimensional” (2011, pág.23).

3.3. Psicología del color

La psicología del color se dedica a observar la acción del color sobre la conducta del ser. Es una ciencia que, actualmente se encuentra en vía de profundización en la psicología contemporánea, y la cual, juega un papel categórico en el campo de la medicina alternativa (Psicología del color, s.f.).

Johann Wolfgang Von Goethe fue el primero en estudiar esta corriente y según su tratado Teoría del color “lo que vemos de un objeto no depende solamente de la materia; tampoco de la luz (...) sino que involucra también a una tercera condición que es nuestra percepción del objeto” (Psicología del color, s.f., para.13).

Antes de publicar su ensayo, Goethe realizó un experimento junto a Friedrich Schiller, quien se desempeñaba como filósofo e historiador. Este estudio, llevó por título La Rosa de los Temperamentos y su finalidad era establecer "una relación de los colores con los rasgos de carácter de las personas " (Lara, 2015, para.7).

Consistía en:

(...) **doce colores, doce temperamentos u ocupaciones:** tiranos, héroes, aventureros, hedonistas, amantes, poetas, oradores públicos, historiadores, maestros, filósofos, pedantes, gobernantes, y estos, a su vez, agrupados en los **cuatro temperamentos** derivados de

la teoría filosófica griega y romana de la antigüedad, y que son: colérico, melancólico, sanguíneo y flemático. (Lara, 2015, para.7) (negritas en el texto)

Goethe realizó un círculo del color, donde le atribuyó a los colores un "cierto **"orden natural"**". En su círculo colocó de forma opuesta el azul, rojo y amarillo, la combinación de estos, a su vez, forman otros colores, que nosotros conocemos, como tales, secundarios y terciarios" (Lara, 2015, para.10) (negritas y comillas en el texto).

El aspecto más relevante de Goethe de la elaboración de un diagrama en representación de la mente humana y, a cada color que había en este, le atribuyó una serie de características destinadas a justificar el comportamiento. Del mismo modo, realizó diagramas en forma triangulares usando como punto de partida el efecto emocional de los colores. "Estos atributos siguen presentes en la psicología del color, aunque (...) no se trata de una postura absoluta (...) el aspecto cultural del color es algo que también influye en los atributos subjetivos que percibimos con los colores" (Lara, 2015, para.11).

Goethe asignó a cada color un atributo:

Amarillo: Es el color más cercano a la luz. En su pureza más alta que siempre lleva consigo la naturaleza de brillo, tiene un carácter suave, emocionante sereno. Por otro lado es muy susceptible a la contaminación, produce un efecto muy desagradable y negativo al mancharse.

Azul: Se puede decir que el azul tiene un principio de la oscuridad en él. Este color tiene un efecto peculiar y casi indescriptible en el ojo. En su pureza más alta es, por así decirlo, una negación estimulante. Su aspecto es, pues, una especie de contradicción entre la excitación y reposo.

Rojo: El efecto de este color es tan peculiar como su naturaleza. Se transmite una impresión de gravedad y dignidad, y al mismo tiempo de gracia y atractivo. El primero en su estado

oscuro y profundo, en el último en su luz atenuada.

Violeta: El violeta es el color de la madurez y la experiencia. En un matiz claro expresa profundidad, misticismo, misterio, melancolía, es el color de la intuición y la magia; en su tonalidad púrpura es símbolo de realeza, suntuosidad y dignidad.

Naranja: Mezcla de amarillo y rojo, tiene las cualidades de ambos, aunque en menor grado. Es el color de la energía, un color para temperamentos primarios, que gusta a niños, bárbaros y salvajes porque refuerza sus tendencias naturales al entusiasmo, al ardor, a la euforia...

Verde: Este color es reconfortante, libera al espíritu y equilibra las sensaciones. El ojo experimenta un estado de agrado cuando lo observa. (Lara, 2015, para.19) (negritas en el texto)

En la actualidad, a Evan Heller se le otorga el título de la investigación más conocida sobre la hipótesis de Goethe con su libro Psicología del color (Psicología del color, s.f.).

Para Heller “las personas que trabajan con colores (...) deben saber qué efecto producen los colores en los demás. Cada uno de estos profesionales trabaja individualmente con sus colores, pero el efecto de los mismos ha de ser universal” (Heller, 2004, pág.17).

Mantiene que los resultados obtenidos “muestran que colores y sentimientos no se combinan de manera accidental, que sus asociaciones no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento” (Heller, 2004, pág.17).

La autora enfatiza en la importancia del conocimiento de los efectos del color en el ámbito creativo porque “quien nada sabe de los efectos universales y el simbolismo de los colores y se fía solo de su intuición, siempre será aventajado por aquellos que han adquirido

conocimientos adicionales.” Agrega además que “si sabemos emplear adecuadamente los colores, ahorraremos mucho tiempo y esfuerzo” (Heller, 2004, pág.17).

Heller, en su estudio comenta que “ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color” (Heller, 2004, pág.18).

3.4. *El cine*

El cine es definido como una práctica que radica en exhibir “fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento, mostrando algún vídeo o película” (EcuRed, s.f., para.1).

Gubern sostiene que este medio de comunicación es “como la fotografía y el fonógrafo, un procedimiento técnico que permite al hombre asir un aspecto del mundo: el dinamismo de la realidad visible.” De igual forma se afirma que es el medio de máxima resolución óptica que ofrece la ciencia al realismo. Para Gubern, “« el cine (...) no es más que el aspecto más evolucionado del realismo plástico que se inicia en el Renacimiento»” (Gubern, 1969, pág.3) (comillas tipográficas en el texto).

Enrique Pulecio, en su texto *El cine: Análisis y Estética*, dice que es posible encontrar dos comienzos en la historia del cine.

"El primero (...) relacionado con (...) que el cine es el resultado de un desarrollo técnico y científico de finales del siglo XIX, consecuencia de una invención en el dominio de la técnica y no la prolongación de un arte preexistente” (Pulecio, s.f., pág.11).

El segundo comienzo se vincula al antiguo mito expuesto en *La República* de Platón donde este relata "cómo un grupo de hombres vive encadenado en una caverna muy profunda. Sobre las paredes se proyectan las sombras de quienes se mueven alrededor del fuego encendido. Arriba una pequeña claraboya deja pasar la intensa luz del día” (Pulecio, s.f., pág.11).

El cine, entonces, nos daría una aproximación de la caverna, de la condición del hombre, puesto que solo proyecta imágenes de una realidad existente fuera del dispositivo cinematográfico. Y a la vez habla de una forma de representación de la realidad, nos sugiere los límites de nuestras formas de conocer. (Pulecio, s.f., págs.11-12)

Con respecto al origen más próximo del cine, lo atribuye a los diferentes cambios sociales, políticos y económicos que estaban ocurriendo a nivel mundial y que se vinculan al 27 de diciembre de 1895, fecha que se conoce como el nacimiento del cine a manos de los hermanos Lumière (Pulecio, s.f.).

En este día, los hermanos Louis y Auguste Lumière ofrecen una velada cinematográfica en un pequeño café de París. Antes, no debemos olvidar que mientras Francia se establece como la nación origen del cine, con el invento de Louis y Auguste Lumière; en Alemania, y Estados Unidos, inventos paralelos iban a disputarles aquel honor. Lo realmente significativo, es la primera presentación pública (sic) de una proyección de cine, más que el invento en sí mismo; para esa fecha Thomas Alba Edison, en los Estados Unidos, ya hacía experimentos con imágenes proyectadas de una película rodante a partir de un aparato semejante al de los hermanos Lumière. (Pulecio, s.f., pág.14)

Mariño realiza un análisis sobre la obra ¿Qué es el cine? Una serie de ensayos escritos por el teórico francés André Bazin y le cita cuando dice que ““el cine alcanza su plenitud al ser arte de lo real” ” (Pulecio, s.f., pág.62) (comillas en el texto).

Explica que para Bazin la realidad es aquello “captado como tal por los sentidos (...) Habla del realismo del espacio, sin el cual las imágenes cinematográficas no pueden constituir el cine (...) Es una reproducción del mundo que se nos entrega como su doble, duplicación y realidad visual” (s.f., págs. 62-63).

El cine se caracteriza por la diversidad al igual que otros medios de géneros cinematográficos, el cual se entiende como una “prolongación del estudio de los géneros literarios” (Altman, 2000, pág.32). Entre ellos se encuentran el cine de testimonio social, cine de comedia, cine de comedia musical, cine negro, cine de terror, cine de amor, cine animado, etc.

3.5. Elementos del cine

3.5.1. Plano cinematográfico

EcuRed (s.f.) define el término plano cinematográfico como la perspectiva que se obtiene a partir de la cámara. Para Jiménez (2009), este concepto se entiende como el “encuadre sobre una acción. Las escenas están divididas en planos. Cada vez que cambia el encuadre, es un nuevo plano” (pág.3).

Martínez, E. y Sánchez, S. (s.f.) distinguen:

Plano general (Long shot)

Introduce al espectador en la situación, le ofrece una vista general y le informa acerca del lugar y de las condiciones en que se desarrolla la acción. Suele colocarse al comienzo de una secuencia narrativa. En un plano general se suelen incluir muchos elementos, por lo que su duración en pantalla deberá ser mayor que la de un primer plano para que el espectador pueda orientarse y hacerse cargo de la situación. Puede realizarse de varios modos, según su grado de generalidad.

Plano panorámico general:

Es una filmación que abarca muchos elementos muy lejanos. En él los personajes tendrán menos importancia que el paisaje. Por ejemplo, una cabaña en el bosque vista de lejos. Las personas se verán pequeñas.

Gran plano general:

Es una panorámica general con mayor acercamiento de objetos o personas. (Alrededor de 30 metros).

Plano general corto:

Abarca la figura humana entera con espacio por arriba y por abajo.

Plano americano: Toma a las personas de la rodilla hacia arriba. Su línea inferior se encuentra por debajo de las rodillas.

Plano en profundidad: Cuando el director coloca a los actores entre sí sobre el eje óptico de la cámara dejando a unos en primer plano y a otros en plano general o plano americano. No se habla de dos planos, primer plano o segundo plano, como haríamos en lenguaje coloquial, pues hemos definido plano, por razones prácticas, como sinónimo de encuadre.

Plano medio (Medium shot)

Limita ópticamente la acción mediante un encuadre más reducido y dirige la atención del espectador hacia el objeto. Los elementos se diferencian mejor y los grupos de personas se hacen reconocibles y pueden llegar a llenar la pantalla.

Plano medio largo: encuadre que abarca a la figura humana hasta debajo de la cintura.

Plano medio corto (Medium close shot): encuadre de una figura humana cuya línea inferior se encuentra a la altura de las axilas. Es mucho más subjetivo y directo que los anteriores. Los personajes pueden llegar a ocupar la pantalla con un tercio de su cuerpo, y permite una identificación emocional del espectador con los actores. Mediante este encuadre es posible deslizar también muchos otros elementos significativos.

Primer plano (Close up): encuadre de una figura humana por debajo de la clavícula. El rostro del actor llena la pantalla. Tiene la facultad de introducirnos en la psicología del personaje. Con este encuadre se llega a uno de los extremos del lenguaje visual: los objetos crecen hasta

alcanzar proporciones desmesuradas y se muestran los detalles (ojos, boca, etc.).

Semiprimer plano (Semi close up shot): Concentra la atención del espectador en un elemento muy concreto, de forma que sea imposible que lo pase por alto. Si se refiere al cuerpo humano, este tipo de encuadre nos mostrará una cabeza llenando completamente el formato de la imagen. Desde el punto de vista narrativo nos puede transmitir información sobre los sentimientos, analiza psicológicamente las situaciones y describe con detenimiento a los personajes.

Gran primer plano: cuando la cabeza llena el encuadre.

Plano corto: encuadre de una persona desde encima de las cejas hasta la mitad de la barbilla.

Plano detalle: Primerísimos planos de objetos o sujetos, flores, una nariz, un ojo, un anillo, etc (para.1-14) (negritas, paréntesis y cursivas en el texto).

3.5.2. Ángulos cinematográficos

La página Taller de cine y animación puntualiza el ángulo cinematográfico como “la diferencia entre el nivel de la toma de vista (el lente de la cámara) y el del objeto filmado” (s.f., para.1) (paréntesis en el texto). El uso de los diferentes ángulos le proporcionan a las escenas y al espectador efectos variados (Anguilaje, 2012).

Taller de cine y animación (s.f.) menciona planos como:

- **Normal o frontal:** La cámara está situada perpendicular al rostro del personaje. El nivel de la toma coincide con el centro geométrico del objetivo o bien con la mirada de la figura humana. La cámara está situada a la altura de los ojos de los personajes,

independientemente de su postura. Es el más utilizado.

- **Picado:** La cámara está en un punto alto respecto al personaje. La cámara inclinada hacia el suelo. Sirve para describir un paisaje o un grupo de personajes, expresa la inferioridad o la humillación de un sujeto, o la impresión de pesadez, ruina, fatalidad... El eje óptico puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara hacia abajo ("vista de pájaro").
- **Contrapicado:** La cámara está a un nivel más bajo que el personaje. Utilizado normalmente para exaltar la magnitud o superioridad de lo que se ve. Cámara inclinada hacia arriba. Físicamente alarga los personajes, crea una visión deformada. El eje óptico puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara hacia arriba ("vista de gusano").
- **Invertido:** La cámara invertida muestra los objetos al revés.
- **Rasante:** La cámara a ras del suelo.
- **Inclinación lateral:** se ubica la cámara con una inclinación hacia un costado, mostrando de esta manera imágenes inclinadas. Este tipo de plano le agrega a la escena un valor expresivo de inestabilidad e inseguridad.
- **Ángulo imposible_(sic)** Se consigue por medio de efectos, trucajes, manipulación del decorado... (una imagen tomada desde dentro de una nevera abierta, p.ej.)
- **Subjetiva:** el visor de la cámara se identifica con el punto de vista de uno de los

personajes creando una
sensación de perspectiva
subjetiva o mediatizada.
(para. 3-10) (negritas,
paréntesis y comillas en el
texto)

3.6. Cine animado

EcuRed (s.f.) define el cine de animación, o cine animado como:

Técnica audiovisual donde se
producen, mediante dibujos, las
imágenes una por una, de forma tal que
al proyectarse consecutivamente
promueva la ilusión de que dibujos,
muñecos u objetos estáticos tienen
movimiento propio y así dar vida a un
personaje que forma parte de una
historia. Es por esto que este género
tiene sus antecedentes en la historieta o
cómic. (EcuRed, s.f., para. 1)

Sin embargo; se considera que el pionero en presentar imágenes de personajes en movimiento fue el mago Étienne-Gaspard Robert quien, en 1799 a través de “una linterna mágica con unos obturadores más desarrollados para conseguir una sensación de movimiento más natural” que patentó bajo el nombre de fantascopio, mostraba “apariciones demoníacas y angelicales en sus *shows*” (Sanz, 2010, para.2) (cursivas en el texto).

En 1892 el invento de Étienne se perfeccionó hasta que Joseph-Antoine Plateau presentó el fenaquitoscopio, “un disco circular en el que estaban dibujados los distintos planos de un hombre o una (sic) animal realizando una acción. Al girarlo a cierta velocidad de forma constante, el espectador **recibía la información visual de un cuerpo en movimiento**” (Sanz, 2010, para.3) (negritas en el texto). La diferencia entre este aparato y el de Étienne era que este no era capaz de exhibir las imágenes ante un público sino que el espectador tenía que ver la proyección de manera individual.

El mismo año en que Plateau dio a conocer su invento, el francés Émile Reynaud exhibe el praxinoscopio. Su mecanismo “consistía en una pequeña rueda en cuyo interior se

colocaban los dibujos y, al hacerla girar, el observador podía percibir la sensación de movimiento.” Era una variante del invento creado por William George Horner en 1834 pero este llevaba en el centro de la rueda “una serie de espejos, que **proyectaban la imagen hacia el espectador**. Este sería uno de los primeros pasos en la proyección que posteriormente se perfeccionó con el cinematógrafo” (Sanz, 2010, para.4) (negritas en el texto).

James Stuart Blackton para 1906 fue el pionero en realizar un cortometraje animado llamado *Humorous Phases of Funny Faces*. En 1908 Émile Cohl, caricaturista de origen francés, presenta otro cortometraje que será catalogado como “la primera obra de animación de la historia” y llevó por nombre *Fantasmagorie*. La producción de Cohl, en comparación con la de Blackton, mostraba un sentido lógico y lograba contar una historia (Sanz, 2010, para.8) (cursivas en el texto).

La primera película animada de la historia fue producida por la alemana Charlotte Reiniger en 1923. Reiniger utilizó una nueva técnica mediante el recorte de siluetas de papel. Esta pieza audiovisual llevó por nombre *Las aventuras del príncipe Achmed* y era una recolección de las historias narradas en la novela *Las Mil y una Noches* (El País, 2016).

Walt Disney marcó “un punto de inflexión importante en la historia del cine de animación” cuando, junto a Ub Iwerks, creó y diseñó al ratón *Mickey Mouse*. El icónico personaje los motivó a indagar y superar los obstáculos que conllevaba el género al agregar “sonido y efectos de todo tipo” para desarrollar la llamada cámara multiplanos que otorgaba a la pieza audiovisual más profundidad y, con ello, más realismo a las escenas. De esta manera, llega a las pantallas *Blancanieves y los siete enanitos*, “una de las primeras películas de dibujos animados de metraje largo, la que hizo conocer en el mundo entero la posibilidad del dibujo animado como cine que podía competir con cualquier otra película” (Martínez y Sánchez, s.f., para.20).

En Estados Unidos, luego de la Segunda Guerra Mundial, el cine animado se consolidó al punto de que las películas de *Warner Bros.* y *Disney* se fortalecieron (Martínez y Sánchez, s.f.).

3.7. *Cultura occidental*

La civilización occidental comenzó a surgir a partir de los siglos VIII y IX. Se caracteriza por tener un legado clásico que pudo haber heredado de civilizaciones como la clásica, de la cual obtuvo “la filosofía y el racionalismo griegos, el derecho romano, el latín y el cristianismo”. El catolicismo y el protestantismo son las características más importantes de esta, ya que antes era llamada cristiandad occidental por los pueblos cristianos occidentales que formaban parte de ella, donde existía “un sentimiento muy desarrollado de colectividad, de que eran distintos de los turcos, moros y bizantinos, entre otros” (Huntington, 2001, pág.63).

“Occidente difiere de la mayoría de las demás civilizaciones en la pluralidad de sus lenguas. El japonés, hindi, mandarín, ruso e incluso el árabe se reconocen como las lenguas centrales de sus civilizaciones”. Durante el surgimiento de otras naciones, lenguas como el latín pasaron a formar parte de occidente. “Como lengua internacional común para Occidente, el latín cedió su puesto al francés, el cual fue reemplazado en el siglo XX por el inglés” (Huntington, 2001, pág.63).

La separación de la autoridad espiritual y temporal ha existido a lo largo de la historia de Occidente, la Iglesia y el Estado, su separación y confrontaciones entre ambos identifican a la cultura occidental, ya que ninguna otra afrontó situaciones similares aunque estos aspectos contribuyeron al desarrollo de la libertad en Occidente. El imperio de la ley constituye la clave fundamental para la existencia civilizada en esta cultura, y la cual “sentó las bases del constitucionalismo y de la protección de los derechos humanos” (Huntington, 2001, pág.64).

El pluralismo social es otro aspecto que históricamente destaca a Occidente, ya que a inicio de los siglos VI y VII existieron grupos que incluían a monasterios, órdenes religiosas y cofradías, que luego “se ampliaron hasta abarcar en varias regiones de Europa otras asociaciones y sociedades”. Este pluralismo social dio origen a los cuerpos representativos -Estados, Parlamentos y otras instituciones para representar los intereses de la aristocracia, el clero, los mercaderes y otros grupos-. Muchas de estas características

dieron inicio al individualismo, “una tradición de derechos y libertades individuales únicos entre las sociedades civilizadas”, que empezó a cobrar fuerzas en el siglo XVII, y en el XX, pasó a ser un rasgo distintivo para la cultura occidental. Estos factores “permitieron a Occidente tomar la delantera en la modernización de sí mismo y del mundo” (Huntington, 2001, pág.64).

La civilización occidental fue la primera en adquirir la cultura de modernidad, “esta cultura occidental moderna se convertirá en la cultura universal del mundo”. La modernización significa una era de “industrialización; urbanización; niveles cada vez mayores de alfabetización, educación, salud y movilización social; y estructuras ocupacionales más complejas y diversificadas”. La modernización se dio gracias a la “expansión del conocimiento científico y tecnológico, iniciada en el siglo XVIII”, la cual permitió que las personas “controlaran y configuraran a su entorno de maneras totalmente desconocidas hasta entonces” (Huntington, 2001, pág.61-62).

Estados Unidos de América ha mantenido desde sus inicios una identidad nacional que los “ha definido culturalmente por la herencia de la civilización occidental y políticamente por los principios del credo norteamericano en el que coinciden abrumadoramente los estadounidenses: libertad, democracia, individualismo, igualdad ante la ley, constitucionalismo, propiedad privada”. Aunque, se dice que “el futuro de los Estados Unidos y el de Occidente dependen de que los norteamericanos reafirmen su adhesión a la civilización occidental”, esto significaría el rechazo al multiculturalismo y en el ámbito internacional, “supone rechazar los esquivos e ilusorios llamamientos a identificar los Estados Unidos con Asia” (...) “Cuando los estadounidenses buscan sus raíces culturales, las encuentran en Europa” (Huntington, 2001, pág.300-302).

3.8. Comunicación no verbal

De acuerdo con Pérez, Pérez, López y Caballero (2012) la comunicación no verbal es el “**lenguaje complementario al de las palabras**” el cual está constituido “por los

gestos, las posturas, las miradas... que utilizamos -consciente e inconscientemente- para expresar estados de ánimo o sentimientos de manera habitual”. En el proceso de comunicación cara a cara, “el **componente verbal** es del 35% aproximadamente frente al 65% que se corresponde con la comunicación **no verbal** (gestos, movimientos, señales, etc.)” Por ende, es la que transmite mayor información (pág.72) (negritas y paréntesis en el texto).

La diferencia entre la comunicación no verbal y la comunicación que no es hablada (oral), es que en la verbal-oral se encuentra el lenguaje hablado y en la no verbal-oral está la paralingüística; mientras, en la verbal-no oral se distingue por el lenguaje escrito y la no verbal-no oral se relaciona por la kinesia y la proxémica (Pérez et al., 2012).

El factor adjuntado al lenguaje verbal, paralingüístico, “estudia los aspectos no semánticos del lenguaje”, entre ellos: el tono, el ritmo, el volumen, los silencios y el timbre de voz. Estas características “dependen de circunstancias del emisor como sus emociones o sus intenciones al emitir el mensaje” (Pérez et al., 2012, pág.75).

El tono de la voz se asocia con “**el sentimiento y la expresión que empleamos, esto es lo que sentimos** y lo que verbalizamos”. Su empleo será exitoso si al transmitir el mensaje a un interlocutor le llega de forma correcta la información transmitida. Existen tres tipos de tonos: ascendente, descendente y mixto (Pérez et al., 2012, pág.76) (negritas en el texto).

El ritmo “es la fluidez verbal con la que se expresa una persona o, lo que es lo mismo, el número de palabras por minuto que dice”. Para que el mensaje se entienda, se debe utilizar un ritmo “entre 100 y 150 palabras por minuto” (Pérez et al., 2012, pág.76).

El volumen está conectado “con la **intensidad** con la que hablamos”, se emplea para enfatizar, regular y alterar el “proceso de comunicación” (Pérez et al., 2012, pág.76) (negritas en el texto).

“Los **silencios** son **pausas** realizadas en la comunicación verbal”. Dependiendo de la ocasión, sus usos se atañen con la necesidad de “*no decir cosas* para poder expresar otras”. Su interpretación puede ser de forma positiva o negativa. Estos difieren de las

pausas, las cuales son “paradas que efectuamos en la comunicación verbal mediante las que podemos invitar a nuestro interlocutor a que tome la palabra o enfatizar lo que estamos comunicando”. Asimismo, están los suspiros que “son inspiraciones profundas continuadas por una expiración audible que expresa pena, alivio, fatiga, deseo, etc” (Pérez et al., 2012, pág.76) (negritas y cursivas en el texto).

El timbre es un registro que permite diferenciar a una persona de manera instantánea. Existen cuatro grados de timbres: “muy bajo, medio-bajo, alto o muy alto” (Pérez et al., 2012, pág.76).

En los “factores asociados al comportamiento” están la kinesiología que “se dedica a estudiar el significado de los movimientos humanos”, en donde se encuentran: las expresiones faciales, la mirada, la postura, los gestos y la proximidad. “Algunos de los gestos y expresiones corporales analizados por Birdwhistell (padre de la kinesiología moderna) son los siguientes: ¡Alto!; no se escucha; ¡Silencio!, no lo sé; ¡Ojo, ten cuidado! y lléveme en su vehículo” (Pérez et al., 2012, pág.75-77) (paréntesis en el texto). La kinesiología clasifica a estos factores en:

Los **gestos** se analizan los movimientos de la cara, las manos, los brazos y las piernas, la cabeza y el cuerpo en su conjunto. Los gestos transmiten información acerca de nuestro estado de ánimo o expresan una valoración sobre algo o acerca de alguien.

(...)Las **posturas** son comportamientos que suelen ser más estables que los gestos y pueden durar desde minutos hasta varias horas. A la hora de estudiarlas, se analizan las formas de estar de pie, cómo nos sentamos e, incluso nuestra forma de caminar. (Pérez et al., 2012, pág.77) (negritas en el texto)

Ellos comunican la intensidad emocional que presente el ser humano “en un momento determinado”, así como el estado afectivo (Pérez et al., 2012, pág.77).

A través de la mirada nos hacemos notar ante los demás, “por ello se suele hablar de *conducta ocular*”, ya que por medio de los ojos expresamos el estado emocional o las intenciones que se tengan acerca de algo (Pérez et al., 2012, pág.77) (cursivas en el texto).

“El contacto corporal implica el establecimiento de una relación física entre dos o más personas”, por medio de esta relación se “transmite una fuerte carga emocional” (Pérez et al., 2012, pág.77).

Hay una serie de actos que la kinesia se encarga de estudiar, dentro de los que se encuentran:

Las expresiones faciales, ya que “a través de la cara, y más concretamente de los gestos que realizamos con ella, transmitimos gran cantidad de información, en especial a través de los **ojos** y de la **boca**, que expresan sentimientos o actitudes del emisor”. Según Ekman, “existen **siete emociones básicas** propias del ser humano” (negritas en el texto): Alegría, tristeza, miedo, enojo, asco, desprecio y sorpresa (Pérez et al., 2012, pág.78) (negritas en el texto).

En este estudio de las expresiones faciales se debe hacer énfasis en la sonrisa. “Es uno de los gestos que podemos expresar mediante la boca, la cual proporciona información acerca del estado de ánimo de una persona”. Las sonrisas se clasifican en: la sonrisa sencilla, la cual al realizarse “no se ven los dientes”, de ella se extraen a su vez dos tipos de intensidad, donde la de baja intensidad “es habitual en las épocas de la adolescencia. Transmiten inseguridad”. Las de alta intensidad “se emplean para saludar a personas desconocidas. Transmiten confianza”. Y por último, dentro de la clasificación, está la sonrisa superior “en la que se ven los dientes. Transmiten alegría”. Se realizan para demostrar confianza hacia otra persona o mostrar que se es extrovertido. “A través de esta sonrisa se llega a la risa” (Pérez et al., 2012, pág.78).

Las miradas transmiten información por medio de los ojos, “es un indicador de que estamos escuchando a nuestro interlocutor”, ya que al hacerlo la conversación se hace fluida. Al mirar fijamente al otro se transmite hostilidad “(y más aún si no la

conocemos).”A diferencia de bajar la mirada, donde se transmite inseguridad y sumisión. Existen tres tipos de miradas (Pérez et al., 2012, pág.78) (paréntesis en el texto):

- a) **Mirada laboral:** se da en ambientes de trabajo. En ellas, debemos procurar que nuestra mirada no caiga por debajo del nivel de los ojos de nuestro interlocutor.
- b) **Mirada social:** nuestra mirada cae por debajo de los ojos de nuestro interlocutor.
- c) **Mirada íntima:** los ojos del emisor recorren de arriba abajo el cuerpo de su interlocutor. (Pérez et al., 2012, pág.78) (negritas y cursiva en el texto)

Por otro lado, la postura “es el modo en que se mantiene el **cuerpo** cuando estamos de pie, caminando, sentados o acostados”. Es parte de la comunicación verbal y expresa el estado emocional, sobre todo si están relajadas o tensas. Ejemplo de ello, en una conversación “los cambios de tema, o tomar o ceder la palabra, van acompañados de cambios posturales”. En el caso de la ansiedad, “puede no detectarse en la cara ni en la voz, pero sí en la postura”, ya que va a mantener una postura rígida. Una postura encogida significa tristeza y abatimiento (Pérez et al., 2012, pág.79) (negrita en el texto).

Otra forma de análisis de postura se refleja en las piernas, las cuales pueden mostrar emociones, sentimientos o estados anímicos; entre ellos, las piernas cruzadas “demuestran inseguridad y timidez”, las piernas semiabiertas inseguridad, las piernas estiradas “postura de prepotencia” y por último, una pierna delante y otra detrás “demuestra una situación de estrés” (Pérez et al., 2012, pág.79).

Los movimientos en el cuerpo se denominan como “**posturas eco**”, en la cual las “personas que comparten la misma opinión sobre un tema concreto adoptan posturas similares, y cuando una cambia de opinión probablemente emitirá una señal postural, reacomodando la posición de su cuerpo.” (Pérez et al., 2012, pág.79) (negritas en el texto).

(...)en un grupo de tres o más personas, generalmente dividiremos la orientación de nuestros cuerpos. De

esta forma, cada persona colocará la parte superior de su cuerpo frente a uno de sus compañeros y la parte inferior frente a otro. Si esto no ocurriera así, si dos personas se colocaran enteramente una frente a la otra, la tercera se sentiría excluida, sin importar el cuidado que se tome por incluirla en la conversación”. (Pérez et al., 2012, pág.80)

La comunicación no verbal se adquiere a través del aprendizaje, como los gestos, los cuales su significado varía dependiendo de la cultura en que se esté. “En EE.UU., el gesto del pulgar hacia arriba significa que se realizó un buen trabajo, que todo va bien o que algo es adecuado”. Un círculo entre los dedos índice y pulgar significa *ok* para los americanos. Asimismo, posibilita conocer si otra persona está mintiendo, “los niños se suelen tapar la boca cuando mienten, mientras que un adolescente solo se rozará la boca sutilmente y un adulto suele desviar el movimiento hacia la nariz”, dado a que con el tiempo “las personas van puliendo los gestos tratando de pulir y perfeccionar la mentira” (Pérez et al., 2012, pág.80).

Las manos representan la característica principal al hablar de los gestos, “su importancia es tal que hay tres intervenciones de las manos objetos de estudio individualizados: el saludo mediante el apretón de manos, el movimiento de las manos en general y los gestos con ambas manos” (Pérez et al., 2012, pág.80).

La mayoría de los saludos son universalmente conocidos y proveen información acerca de la relación entre las ambas partes, “tienen o esperan a tener a futuro”. Entre ellos, se encuentra el apretón de manos que es parte de los “signos de vínculo social”, formando una serie de “señales no verbales” utilizadas para interactuar con otros (Pérez et al., 2012, pág.80):

-Aspecto de las uñas: nivel de autoestima e imagen de la persona.

-Textura o dureza de las manos: sobre la actividad laboral.

-Sequedad o humedad: acerca del estado de nerviosismo.

-Duración: sobre el grado de emotividad.

-Presión: a más presión, más dominación sobre la persona que saludamos.

-Estilo: nos permite qué actitud adopta nuestro interlocutor: colaboradora, sumisa o dominante. (Pérez et al., 2012, pág.80)

“Para que el apretón de mano se considere correctamente realizado, las manos se deben de acoplar hasta que los dedos índice y pulgares hagan contacto” (Pérez et al., 2012, pág.80).

Los gestos más importantes se realizan mayormente con las manos, uno de estos consiste en enseñar las palmas. Este acto se relaciona con “la verdad, la honestidad, y la lealtad” (Pérez et al., 2012, pág.81). En el ambiente empresarial, los movimientos con las palmas de las manos tienen diversos significados:

-Si mostramos las palmas hacia arriba mientras damos una orden, la persona que la recibe no se sentirá presionada ni amenazada. Indica buena predisposición.

-Si la palma está hacia abajo, la petición será interpretada como una orden tajante.

-Si cerramos la mano y con el dedo índice señalamos la dirección podemos generar ansiedad en la persona que debe cumplir la orden. (Pérez et al., 2012, pág.81)

Además, existen gestos que se realizan con las dos manos. Entre ellos se encuentran:

-Manos entrelazadas: pueden poner de manifiesto que la persona está nerviosa, triste o con ansiedad.

-Manos en ojiva: Este gesto es frecuente en ambientes laborales, cuando se establecen relaciones entre superior y subordinado. Implican

seguridad entre lo que se transmite y autoridad.

-Cogerse la muñeca con una de las dos manos: es propio de situaciones de espera en las que no se sabe muy bien qué hacer. Transmite nerviosismo.

-Pulgares en contacto: Se utilizan para transmitir dominio y superioridad (Pérez et al., 2012, pág.77).

(...)Investigaciones previas en el ámbito de la kinesia, han demostrado que “un niño recién nacido es capaz de imitar las expresiones de sorpresa y de alegría de una cara que le resulte familiar (sobretudo, de la madre). (Pérez et al., 2012, pág.81)

Y por último, está la proxémica que fue una “expresión propuesta por el antropólogo inglés Edward T. Hall para hacer referencia al análisis del espacio personal o espacio que nos circunda” (Pérez et al., 2012, pág.75). Asimismo, se refiere al estudio de espacio y distancia entre las personas mientras se comunican verbalmente. Esta distancia dependerá de:

- El **grado de intimidad** que el emisor tiene con el receptor. La distancia será más próxima cuanto más íntima sea la relación.
- El **motivo del encuentro**. Si es formal, como por motivos de trabajo, la distancia será mayor que cuando se trata de una reunión amistosa.
- La **personalidad**. Así, los extrovertidos mantienen una distancia menor que los introvertidos.
- La **edad**. Los jóvenes suelen situarse entre sí más cerca que las personas mayores, salvo cuando entablan una conversación con ellas (personas mayores).

La **cultura o la raza** de las personas, que influye al usar una distancia mayor o menor. (Pérez et al., 2012, pág.81) (negritas en el texto)

La distancia que se le confiere a una persona dependerá del “grado de intimidad y consonancia con ella”, así tenemos: La distancia íntima de unos 45 centímetros aproximadamente destinada para una conversación cercana, se emplea con familiares o amigos íntimos. Esta distancia también se les otorga a “desconocidos especiales, como médicos o dentistas”. La distancia personal entre el rango de los 45-120 centímetros es destinada a “encuentros personales pero no íntimos”; en la cultura occidental esta distancia suele oscilar entre los 45 y 65 centímetros. La distancia social es de 120-360 centímetros es un contacto casi efímero, ya que el contacto entre las partes es dificultoso y suele evidenciarse en las relaciones laborales. Por último está la distancia pública de más de 360 centímetros es destinada para situaciones que confieren “prestigio y autoridad” (Pérez et al., 2012, pág.82).

La comunicación no verbal cumple funciones diversas, donde se mencionan: La enfatización del mensaje verbal, expresión de sentimientos y emociones, sustitución de palabras, orientación en la que se desea se interprete el mensaje verbal, contradicción de la comunicación verbal o regulación de la comunicación (Pérez et al., 2012).

CAPÍTULO IV

MARCO REFERENCIAL

4.1. Antecedentes

4.1.1. Tesis “Análisis simbólico de la serie televisiva Fringe. Caso: Primera Temporada” (Pereira. F. y Rondón. V., 2011)

Este trabajo presenta similitud con el objetivo del análisis que se lleva a cabo, ya que ha sido referencia en el orden de objetivos del análisis, los cuales eran “analizar los símbolos presentes en la primera temporada de la serie para televisión” e “identificar sus posibles significados” (Pereira y Rondón, 2011, pág.6). Los resultados les permitieron tener una “visión holística del significado real de la trama” (Pereira y Rondón, 2011, pág.320).

4.1.2. Tesis “Análisis simbólico de comerciales de Coca– Cola desde el año 2010 hasta el 2013 en Venezuela” (Mora. E. y Zaccaro. A., 2014)

El análisis es pertinente en el estudio de la operacionalización de variables, ya que es una matriz de contenido que establece a ambos objetivos específicos en un mismo cuadrante, en este caso fueron “identificar los posibles símbolos presentes en los comerciales de Coca-Cola y establecer su significado” (Mora y Zaccaro, 2014, pág.60).

De esta matriz se desglosan: las variables (audio e imagen); las dimensiones (efectos de sonido, locución, música, video y texto), los indicadores (denotativo y connotativo), sub indicadores (mensaje icónico no codificado, mensaje lingüístico y mensaje icónico codificado) e instrumento de análisis (Mora y Zaccaro, 2014). En esta matriz se emplean las teorías de Roland Barthes.

4.1.3. Tesis “Análisis simbólico de V for Vendetta” (Ferreira, 2009)

Esta tesis sirvió de referencia para la delimitación del trabajo y la toma de muestras del análisis. La selección de las imágenes constó de “los capítulos más emblemáticos y con mayor contenido de símbolos”. De esta manera, podrían obtener “una muestra más representativa y acertada de los símbolos presentes en la historieta” (Ferreira, 2009, para.1).

Asimismo, la selección de las imágenes estuvo predeterminada bajo una “revisión e identificación de los símbolos, para llevarlos a un cuadro de análisis, permitiendo una mejor comprensión e identificación de los símbolos” (Ferreira, 2009, para.2).

4.1.4. Tesis “Análisis simbólico de la película “The Best Exotic Marigold Hotel”” (Valiente. J, 2014)

Este análisis fue oportuno para la redacción de la introducción, así como de las conclusiones y recomendaciones finales. En el plano general, se tomó de referencia el contexto empleado para los aspectos antes mencionados, donde se puede resaltar la importancia que le otorgaron a la selección de la teoría de Roland Barthes y la trascendencia de los símbolos durante el análisis.

4.1.5. Tesis “Análisis simbólico de la película documental Tiempos de Dictadura, Tiempos de Marcos Pérez Jiménez bajo el enfoque de Barthes” (Vegas. N, 2014)

La relevancia de esta tesis para el análisis de esta investigación se basó en el ámbito de las conclusiones y recomendaciones, ya que de la manera presentada, aportaron una visión clara de lo que se requería. Los aspectos fueron considerados por el interés que dieron en dicha investigación, y resaltados por puntos.

4.1.6. *Pixar Animation Studios*

Pixar Animation Studios es una compañía anexa a *Disney*, se encarga de crear películas animadas por computadora que ha alcanzado un sólido éxito a nivel comercial en todo el mundo gracias a su originalidad visual y narración inteligente (Cunningham, trans. 2016).

Su sede se encuentra en Emeryville, California y ostenta “7 premios de la Academia por sus cortometrajes, largometrajes y logros técnicos”. Esta empresa es pionera en producir la primera película realizada totalmente mediante animación computarizada en tercera dimensión a través de “su propio software de renderización RenderMan, que se utiliza para generar imágenes de alta calidad fotorealísticas” (Disney Wiki, s.f., pág.1).

Pixar Animation Studios se inicia en 1970 en la ciudad de Nueva York cuando un grupo de científicos en computación del *New York Institute of Technology*, entre ellos Edwin Catmull, incursionó en el campo de la animación por computadora. Catmull fue contratado en 1979 por Lucasfilm Ltd., para colaborar con el director George Lucas en su línea de computadores (Cunningham, trans. 2016).

Catmull creó, junto a varios colegas, *Pixar Image Computer* con el fin de desarrollar imágenes computarizadas en alta definición a color y en tres dimensiones para la industria del cine (Cunningham, trans. 2016).

En 1984 la compañía de Lucas es contratada por un animador que había trabajado con en *Disney* y se aprovecha de esta para crear pequeños cortos animados (Cunningham, trans. 2016).

Para 1986 la compañía fue adquirida por el fundador de *Apple*, Steve Jobs, quien puso en el cargo de CEO a Catmull y cambió el nombre a *Pixar* al tiempo que desarrolló un programa que crease gráficos de alta calidad (Cunningham, trans. 2016).

En 1991 *Disney* y *Pixar* firmaron contrato para la producción de cinco películas. *Toy Story* fue la primera seguida luego por *Monsters, Inc.* Sin embargo; para 2004 ambas

empresas deciden no seguir manteniendo relaciones hasta que dos años después, en 2006, *Disney* compra a *Pixar* y Steve Jobs se mantiene como uno de sus accionistas (Disney Wiki, s.f.).

4.1.7. Análisis de *Inside Out* (Del Revés) visto por Ana Vico

Ana Vico, es Psicóloga y *Coach* cuya especialidad es la Inteligencia Emocional. Tiene una página web llamada *Be Fullness*. Entrena tus emociones y conquista tu vida, en la cual se dedica a hablar acerca de cómo incrementar el desarrollo personal para así lograr una mejor calidad de vida. Esto gracias a que Vico trabaja las diferentes circunstancias en las que sus lectores se ven inmersos a diario, al mismo tiempo que plantea tácticas para mejorar el ser y alcanzar metas.

El análisis que expone sobre *Inside Out*, va desde la recomendación de la película como notas acerca de las emociones y explicaciones dentro de la película hasta otros temas.

4.1.8. Las emociones

William Lyons (1993) define este término como:

Un estado psicosomático, un estado corporal causado por una actitud, en nuestro caso una actitud evaluativa. El mero hecho de creerse en peligro, sin verse fisiológicamente afectado, no es estar emocionado. Si por un exceso de ejercicio físico alcanzo un estado de aturdimiento tal que empiezo a balbucear palabras incomprensibles, o si bebo más de lo debido y me desplomo, no sufro una conmoción de tipo emocional; pero si tengo la impresión de que me han puesto en ridículo y ello me trastorna, me trastorna fisiológicamente y empiezo a

balbucear y me caigo, entonces estoy realmente emocionado. (pág. 9)

Durante su vida, el ser humano presenta diversas emociones que le permiten afrontar situaciones cotidianas. Ellas se clasifican en primarias, donde se encuentran la alegría; la tristeza; la rabia; el miedo; el disgusto. Estas “son estados afectivos automáticos y complejos que se desatan en nuestro cuerpo, y **que cumplen una función beneficiosa y de adaptación en el organismo** al favorecer nuestra reacción frente a un estímulo” (Carrazoni, 2013, para.1) (negritas en el texto).

Cada una provoca diferentes reacciones en el organismo. La alegría, por ejemplo, se encarga de eliminar las percepciones negativas o incómodas. De igual forma, suprime la mayoría de las “reacciones fisiológicas de importancia, excepto la sensación de tranquilidad y calma corporal”. Esta emoción se relaciona con “el placer, la diversión, la armonía sensual, en niveles algo más altos, con la euforia, y el éxtasis” (Carrazoni, 2013, para.5).

Por otro lado, la tristeza “se asocia a una función adaptativa y reparadora. La tristeza provoca una disminución de la energía e ilusión por las actividades cotidianas, paraliza nuestro metabolismo y nos limita y aísla. En casos graves, podemos alcanzar la depresión” (Carrazoni, 2013, p.8).

Al referirnos a las emociones, se pueden utilizar diversos sinónimos dependiendo de la emoción existente (Míguez, s.f.):

Miedo: se produce como reacción o anticipación de una amenaza o peligro que nos produce ansiedad, incertidumbre o inseguridad.
(...)

Asco: disgusto, rechazo. Solemos alejarnos del objeto que nos produce aversión o asco.

Ira: enfado, rabia, enojo, resentimiento, furia, irritabilidad, agresividad, cólera. Se puede producir por la frustración que nos provoca el no tener lo que necesitamos o deseamos.

Alegría: diversión, euforia, gratificación, felicidad, contento. Da

una sensación de bienestar, de seguridad.

Tristeza: pena, pesimismo. Se produce cuando experimentamos una pérdida (Míguez, s.f. pág.12) (negritas en el texto).

Desde que nacemos desarrollamos maneras de expresarlas. Al nacer, un niño llora y, a medida que va creciendo, aprende a lograr un objetivo a partir del llanto. Existen algunos rasgos emocionales que son innatos y otros que vamos desarrollando o aprendiendo a lo largo del tiempo (Míguez, s.f.).

Las emociones pueden cumplir una función adaptativa, la cual cumplen de acuerdo a la situación en la que se encuentre la persona. La función social, puede predecir el comportamiento ante una emoción, mientras que la función motivacional se basa en la importancia de algo para una persona (Míguez, s.f.).

4.1.9. La personalidad

La personalidad ha sido estudiada desde la época de los griegos quienes, a través de la utilización de máscaras “se interesaron por personificar diferentes papeles en el drama de dicha cultura (...) de esta manera les era posible representar distintos estilos de vida diferentes a los propios, sin dejar de ser ellos mismos” (Montaño, Palacios y Gantiva, 2009, pág.82).

Los autores mencionan un estudio realizado por Cerdá en 1985, donde este citaba a Cicerón, quien otorgaba cuatro significados distintos a esta palabra:

- a) la forma en cómo un individuo aparece frente a las demás personas; b) el papel que una persona desempeña en la vida; c) un conjunto de cualidades que comprenden al individuo; y d) como sinónimo de prestigio y

dignidad, mediante el cual se asignaba el término persona de acuerdo con el nivel social al que se perteneciera. (Montaño et al., 2009, pág.83)

En la vida cotidiana, el concepto de personalidad se utiliza dentro de tres contextos. El primero se relaciona con la facultad de una persona para establecer relaciones de carácter positivo con otras, creando así un considerado nivel de aceptación que vendrá acompañado de respuestas positivas (Negredo, 2000).

El segundo contexto se vincula a la justificación de un tercero acerca del proceder de otro (Negredo, 2000).

Por último, la tercera función que cumple la palabra personalidad en la vida cotidiana, corresponde a “aquello que nos identifica y nos diferencia de los demás (...) tanto respecto a aquellos con quienes convivimos como respecto a aquellos otros sobre los que recae nuestra influencia menos directa” (Negredo, 2000, pág.17).

Negredo parte de la propuesta de Pelechano en 1996, para interpretar el concepto de personalidad a través de una perspectiva psicológica. Pelechano puntualiza a la personalidad como *“las características psicológicas que identifican a un individuo o un colectivo de individuos, su génesis, estructura y funcionalidad, desde su origen hasta su desaparición”* (Negredo, 2000, pág.27) (cursivas en el texto).

Cloninger (2003) en su libro Teorías de la Personalidad, la detalla como *“las causas internas que subyacen al comportamiento individual y a la experiencia de la persona”* (pág. 3) (cursivas en el texto).

Para Cloninger, “la **descripción** de la personalidad considera las formas en que debemos caracterizar a un individuo” (2003, pág.3) (negritas en el texto).

Establece una relación entre la personalidad y la forma de actuar del individuo a la que dio el nombre de Dinámica de la Personalidad. Esta relación “se refiere a los

mecanismos mediante los cuales se expresa la personalidad, con frecuencia enfocándose en las motivaciones que dirigen el comportamiento” (2003, pág.8).

Esta dinámica abarca la adecuación de las personas a las exigencias de la vida, por lo que su salud mental está implicada. Además, la cultura también formará parte de este proceso de adaptación porque es un elemento que influye notoriamente en el ser humano (Cloninger, 2003).

4.1.10. Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso mediante el cual se efectúan cambios permanentes en el “potencial conductual” a raíz de la experiencia (Anderson, 2001, pág.5).

El aprendizaje se desarrolla individualmente en el ser humano por medio de su entorno cultural y social. Este proceso no consiste solo en retener información; para que esté completo, es necesario que el individuo se relacione, descifre, emplee, analice, simplifique y valore la cantidad de conocimiento que está aprehendiendo (EcuRed, s.f.).

“El ser humano vive de una u otra manera la experiencia del aprendizaje a lo largo de toda su vida” (Yáñez, 2016, pág.72). Existen una serie de factores primordiales para la adquisición de conocimiento, estas son “*motivación, señales, respuesta y reforzamiento*” (Schiffman y Kanuk, 2010, pág.192) (cursivas en el texto).

4.1.11. Memoria

La memoria es definida como “una de las capacidades cognitivas básicas del ser humano”. Es el procedimiento mediante el cual el ser humano asimila información, la almacena y luego la ubica cuando sea necesaria (UnoBrain, s.f.).

Para Ruiz y Bermúdez el concepto de memoria es la facultad de emplear el conocimiento adquirido producto de una experiencia que pasan “normalmente inadvertidos pero cuya ausencia puede resultar devastadora” (2001, pág.11).

La concepción de memoria también puede interpretarse como la “huella relativamente permanente de la experiencia que subyace al aprendizaje” (Anderson, 2001, pág.449).

El Dr. Chauchard explica que “la memoria es la posibilidad psicológica que tenemos de poder evocar voluntariamente un pasado que no se ha perdido u olvidado del todo, sino que permanece inscrito en nosotros.” Se caracteriza por acciones ya realizadas, lo aprendido, el poder recordar nombres, direcciones o conocidos (s.f., pág.25).

La memoria está condicionada por las emociones. Estas son las que “determinan en buena medida lo que recordamos y lo que olvidamos” (Pescador, 2011, para.6).

A su vez, la memoria se clasifica en memoria sensorial, memoria a corto plazo y memoria a largo plazo (Psicoglobalia, 2012).

La primera, es la encargada de recolectar estímulos a través de los sentidos, procesarla y enviarla a las otras dos secciones de la memoria (Psicoglobalia, 2012).

Por su parte, la memoria a corto plazo se define como un sistema de almacenamiento que contiene una mínima cantidad de información durante un breve periodo (Anderson, 2001). Esta es la comisionada de recibir la información que deriva de la memoria sensorial (Psicoglobalia, 2012).

Mientras tanto, la memoria a largo plazo es un sistema de memoria permanente que se encarga de almacenar gran parte de conocimiento sobre cualquier tema (Anderson, 2001).

4.1.12. *Recuerdo*

Para Schiffman y Kanuk (2010), el recuerdo o recuperación se determina como “*el proceso mediante el cual recuperamos la información que se encuentra en el almacén a largo plazo*”. Esto suele ocurrir cuando el cerebro entra en contacto con diferentes clases de estímulos (pág.209) (cursivas en el texto).

El procedimiento concreto para la elaboración de recuerdos es el fortalecimiento de la memoria a largo plazo. Este proceso agiliza nervios que se encontraban en estado de reposo para poder liberar el recuerdo (Movilización Educativa, s.f.).

Sin embargo; aunque el ser humano tiende a confiar en sus recuerdos, es importante recordar que no todos suelen ser fidedignos.

“Cuando presenciamos un acontecimiento o tratamos de recordar algo del pasado, creemos que estamos narrando las cosas tal y como sucedieron, pero lo cierto es que habitualmente, la mente modifica los recuerdos” (Pérez, 2014, para.1).

4.1.13. *Olvido*

El olvido se define como “la **imposibilidad de acceder** a los contenidos de la memoria” (Unioviado, 2013, pág.9) (negritas en el texto).

El olvido está influenciado por el tiempo en el que ha transcurrido una experiencia vivida y su intento de recordarla. “En general, cuanto más antiguo sea el recuerdo, más probable será que se olvide.” Es por ello que “no todo lo que no se recuerda se ha olvidado” (Hunt y Ellis, 2007, pág.196).

4.1.14. Pensamiento

El pensamiento es el resultado del procesamiento cerebral. Está estructurado por una interioridad o comportamiento. De igual forma, el pensamiento se encuentra condicionado por las emociones y los gestos, además de las imágenes. Pavlov señaló dos sistemas de tipo de imágenes cerebrales: “las asociaciones de imágenes sensoriales y la verbalización” (Chauchard, s.f., págs.60-61).

Para Berlyne el pensamiento es “cualquier proceso que comprenda una cadena (esto es, una secuencia de dos o más miembros) de respuestas simbólicas” (1972, pág.32).

Según Bourne, Ekstrand y Dominowski (1975) el pensamiento se define como:

Un proceso complejo con múltiples facetas; esencialmente interno (y quizás no conductual) que implica representaciones simbólicas, eventos y objetos no presentes en la realidad inmediata, pero iniciado por algún evento externo (estímulo). Su función es generar y controlar la conducta manifiesta. (pág.17) (cursivas en el texto)

Entre los distintos tipos de pensamientos, se encuentran el pensamiento abstracto que EcuRed (s.f.) puntualiza como “reflejo mediato y generalizado de la realidad” a partir del cual el ser humano es capaz de relacionarse con “el mundo más allá de los sentidos”. Gracias a él, es capaz de irrumpir “en la profundidad de las cosas”, diferenciar lo fundamental de lo no fundamental, separar lo interior de lo exterior y obtener de ello lo significativo (para.1).

4.1.15. Pete Docter

Pete Docter es un director y actor estadounidense conocido por dirigir películas como *Monsters, Inc.*, *Up* e *Inside Out*. Sus películas a menudo cuentan con el personaje

principal protegiendo a un niño de alguna manera (The Internet Movie Database (IMDb), trans. 2016).

Docter empezó en *Pixar* a la edad de 21 años, y comenzó a trabajar el día después de su graduación de la universidad, es el décimo de los empleados contratados de la empresa, y su tercer animador (The Internet Movie Database (IMDb), trans. 2016).

Pete Docter, cuando se refiere a la idea que le inspiró para hacer la película dice que:

La idea comenzó conmigo pensando qué sería divertido de ver en animación (...) pensé en el cuerpo humano, y me di cuenta que he visto viajes a través del torrente sanguíneo (...), dentro del estómago y esa clase de cosas, bueno ¿qué pasaría si los hiciéramos en la mente como oposición al cerebro? Así en lugar de ver vasos sanguíneos y dendritas, qué pasaría si la conciencia, la producción de sueños y esas cosas nos permitieran tener personajes que representaran emociones y eso se sintió como -hombre eso es exactamente lo que mejor hace la animación: personajes caricaturizados fuertes y dogmáticos- y eso simplemente me entusiasmó (National Public Radio, trans. 2015).

Emily Brandon, colaboradora de la página web *Oh my Disney*, comenta que otra de las cosas que inspiraron al director fue el crecimiento de su hija Elie:

Cuando Pete y Jonas establecieron la proyección para nosotros, Pete empezó a hablar de su hija Elie. (...) Habló de lo extrovertida y tonta que era de niña, la clase amistosa de chica que se presentaría a sí misma a los extraños sin temor diciendo: "¡Hola, soy Elie! ¿Cuál es tu nombre?" A los 11 años, sin embargo, Pete observó que en Elie "la alegría de la niñez se fue de vacaciones. "Al reflexionar sobre los cambios que cada padre debe ver en sus niños en el crecimiento, no podía dejar de preguntarse qué estaba pasando en el interior de su cabeza, y por lo tanto, el mundo de *Inside Out* nació (Brandon, trans. 2014).

Para Docter, *Inside Out* ha sido uno de sus proyectos más complejos, ya que significó un reto lograr organizar un equipo de personas para dar vida a la idea de la

película, partiendo desde el concepto creativo hasta la etapa de producción (Valenzuela, 2015).

4.1.16. *Paul Ekman*

Paul Ekman es un psicólogo contemporáneo que estudia la relación entre las emociones y expresiones faciales. Él es bien conocido por su capacidad para detectar mentiras (Good Therapy, trans. 2015).

Ekman es reconocido a nivel mundial como un experto en interpretar las expresiones del rostro y ser profesor erudito de la Escuela de Medicina de California. Al mismo tiempo ha sido autor de 16 libros incluso uno que se titula *La conciencia emocional* que trata sobre una conversación entre él y el Dalai Lama (Psychology Today, trans. 2016).

Ekman creó el sistema de codificación facial (FACS), que clasifica cada expresión, no solo en la cara, sino también en todo el resto del cuerpo. Ekman ha estudiado la ciencia y la influencia social detrás de la mentira y qué significado tiene la mentira en nuestro bienestar mental (Good Therapy, trans. 2015).

A partir de su investigación que trabaja con las tribus de Nueva Guinea, Ekman ideó una lista de emociones universales y expresiones que se consideran que están presentes en todos los seres humanos. Incluyen sorpresa, tristeza, alegría, asco, ira y miedo. Ekman llegó a la conclusión de que había emociones negativas y positivas que eran universales a todos los seres humanos, aunque no todos eran visibles en las expresiones faciales (Good Therapy, trans. 2015).

Los estudios de este psicólogo han aparecido en la revista *Time*, la revista *Smithsonian*, *Psychology Today*, *The New Yorker* y otros, tanto estadounidenses como extranjeros (Big Think, trans. 2016).

Además ha hecho apariciones en televisión como *48 Hours*, *Dateline*, *Good Morning America*, *20/20*, *Larry King*, *Oprah*, *Johnny Carson* y muchos otros (Big Think, trans. 2016).

Es el asesor en materia de psicología de la película. Tiene una página donde hay una pestaña que te re direcciona a una guía para padres llamada *Parents' Guide to Inside Out* que ayuda a entender mejor las emociones; un artículo expuesto por el diario *New York Times* acerca *The Science of 'Inside Out'* y a conocer más acerca de la biografía del Dr. Ekman, reconocido psicólogo estadounidense especialista en las emociones del ser humano.

Paul Ekman fue el psicólogo-asesor de *Inside Out*. Fue nombrado uno de las 100 personas más influyentes del mundo por la revista *TIME*. En 2014, el Dr. Ekman clasificó décimo quinto entre los psicólogos más influyentes del siglo XXI (Paul Ekman Group, trans. 2016).

Describe a la película como una ampliamente popular película de *Pixar*, que se centra en las emociones y la dinámica familiar. Esta película maravillosa, divertida, bella y taquillera que proporciona una vista única en cómo se relacionan padres e hijos (Paul Ekman Group, trans. 2016).

4.1.17. Internet Movie Database

Internet Movie Database, mejor conocido como IMDb “se refiere a una página con información relacionada a películas, programas de televisión y juegos de vídeo” (Castro, 2016, para.1).

Es un portal donde se encuentra información completa y detallada de películas, juegos, programas, actores, productores, directores y personajes de ficción. Se pueden ver videos, fotos, artículos, comentarios y recomendaciones al ver la ficha técnica de cualquier película (Castro, 2016).

Tiene sus inicios en 1990 por Col Needham y, en el año 1996, se establece como una empresa en El Reino Unido. A partir de 1998, se convirtió en un anexo para la compañía *Amazon* con el objetivo de que esta les ayudara con sus ventas de DVD's (Castro, 2016).

En 2009 se estrenó la página en español de IMDb, pero en el 2013 su dirección fue redirigida a la versión en inglés. El portal es visitado por más de 200 millones de visitantes mensualmente. IMDb cuenta con una serie de secciones donde el usuario puede navegar y encontrar los datos que sean de su interés (Castro, 2016).

- **Bio y filmografía:** (...) son las que primero nos encontramos en las fichas de cada personaje. Dependiendo del rango y de la importancia que tengan, la biografía será más exhaustiva o menos (a veces increíblemente detallada).
- **Otros aspectos personales y profesionales:** (...) podemos ver datos personales más precisos como la hora de su nacimiento, sus gustos, curiosidades de su carrera profesional o frases que él/ella ha dicho. Podemos ver incluso cuál ha sido su salario en algunos trabajos en los que ha participado.
- **Premios, noticias y foros:** la sección para los Premios es lógica y no ofrece muchas sorpresas, en cambio, la de Noticias (...) Contiene noticias desde 1993 y parece requerir mucho trabajo, prácticamente se actualiza todos los días. Respecto a los foros, al igual que ocurre con los títulos, cada persona posee un foro propio.
- **STARMeter:** este dato, que también acompaña a los títulos (MOVIEmeter) y compañías (COMPANYmeter) es un ranking de popularidad que solo es visible en IMDbpro, en la versión gratuita solo podemos ver si ha variado o no. Este dato, que se basa en el interés que ha suscitado un personaje en los millones de usuarios de IMDb (búsquedas, valoraciones, etc), se mide

y se recoge en la versión de pago (...). Su actualización es semanal y la variación de la valoración podemos verla todos.

- **Filmografía desde distintos puntos de vista:** (...) La variedad de recuperar e interactuar con los datos es impresionante. Puedes hacerlo por votaciones, por género, por ranking, por tipo, por premios, por palabras clave (...)

Vídeos, Fotos, Artículos, libros, miscelánea: la información que se reúne para cada personaje no tiene fin, incluso ofrece información de otras webs sobre esa misma persona (...)

- **Relación de personas:** (...) IMDb, dentro de su Buscador Avanzado ofrece la posibilidad de relacionar dos personajes y ver si tienen alguna relación (Medina, 2013, para.1-7) (negritas en el texto).

4.2. *Inside Out*

Inside Out es una película animada producida por *Pixar Animation Studios* en coproducción con *Disney*, dirigida y escrita por Pete Docter, director de películas como *Up* (2009) y *Monsters, INC.* (2001), co-dirigida y escrita por Ronnie Del Carmen. Fue estrenada el 19 de junio de 2015 en Estados Unidos (The Internet Movie Database, trans. 2016).

La película se enfoca en Riley, su crecimiento y la mudanza a la que tiene que enfrentarse cuando su padre se ve obligado a mudarse a la Ciudad de San Francisco gracias a una nueva oferta de trabajo. A Riley la controlan sus emociones “*Joy*, o alegría (...); *Fear*, o miedo (...); *Anger*, o ira (...); *Disgust*, o repulsión (...); y *Sadness*, o tristeza (...).” Estas hacen vida “en la Sede Central, centro de control en la mente de Riley,” y su objetivo es guiarla en su día a día. En la Sede Central es donde la trama se complica porque estas cinco

emociones se verán obligadas a “decidir cuál es la mejor manera de desenvolverse en una nueva ciudad, una nueva casa y una nueva escuela” (Disney ¡Ajá!, 2015, para.2).

Riley Anderson es una niña de 11 años que vive felizmente con su familia y amigos en Minnesota. Hasta que un día (...) la familia se ve obligada a mudarse a San Francisco, a un hogar más acorde a su nivel de vida. Este cambio tan brusco sobre una niña tan joven tiene unos efectos demoledores. No consigue integrarse en su nuevo colegio, no se acostumbra a su nueva casa ni a San Francisco, y es incapaz de disfrutar con aquello que antes la hacía feliz.

Entretanto, en su interior, Alegría y Tristeza se quedan fuera del control central (la parte del cerebro que controla las emociones de Riley). La película transcurre con ambas emociones, perdidas en la inmensidad de la mente de la niña, buscando la forma de volver y retomar el control y las riendas de su vida. (Alex, 2015, para.11-13)

La película comienza con la emoción *Joy* comentando si alguna vez “no has mirado a alguien y cuestionado qué es lo que pasa en su mente”, y señala que ella sí, “al menos en la mente de Riley”. La primera imagen que aparece en escena corresponde a Riley en brazos de sus padres, donde luego en su mente aparece de una luz dorada *Joy* desde el Cuartel General, y se presenta una pantalla grande blanca y el control de mando. Al botón ser presionado se observa la primera sonrisa de Riley. Allí, aparece el primer pensamiento central con la imagen de sus padres, donde en su recorrido comienza poco a poco a funcionar su mente (Inside Out, 2015, Servicios del estudiante).

Sadness es la segunda emoción en aparecer, luego *Fear* advierte del peligro de un cable al Riley jugar en la sala de su casa. *Joy* presenta a *Disgust*, la cual la salva de comer brócoli. Por último, al momento del padre decirle que no podrá tomar su postre si no come su cena, aparece *Anger*, donde *Joy* señala que se encarga de que las cosas sean justas (Inside Out, 2015).

En el Cuartel General se encuentran todos los recuerdos de Riley, donde la mayoría son de momentos felices. Los más importantes en su vida son los pensamientos centrales, y cada uno de ellos impulsa un lado de la personalidad de ella (Isla de Hockey, Isla de las Bobadas, Isla de la Amistad, Isla de la Honestidad e Isla de la Familia). Al dormir, los pensamientos pasan a la memoria a largo plazo (Inside Out, 2015).

Sus padres deciden mudarse a San Francisco. Su adaptación comienza a ser difícil dado a que la casa no es como la imaginaba, y su padre, comienza a tener problemas con el trabajo y a su vez, el camión de mudanzas lleva varios días retrasado. La trama de la película se complica al *Sadness* tocar un pensamiento central cuando Riley se presenta ante sus nuevos compañeros de aula; este se atasca, y allí aparece el primer pensamiento central de color azul, al *Joy* evitar que no realice el viaje hasta las islas por el recordatubos, se caen los demás pensamientos y se desconectan las islas del Cuartel General. *Joy* y *Sadness* son absorbidas por el tubo que reproduce los recuerdos y las lleva hasta el laberinto de la memoria a largo plazo, quedándose en el Cuartel General *Fear*, *Anger* y *Disgust* (Inside Out, 2015).

Joy y *Sadness* tratan de llegar lo antes posible para impedir que Riley pierda su personalidad, y poco a poco se van cayendo al basurero mental las Islas de Personalidad.

Durante el camino se encuentran a *Bing Bong*, el amigo imaginario de Riley, el cual las guía para llegar hasta el Cuartel General, donde pasan por diversos lugares; entre ellos, el pensamiento abstracto para llegar al Tren del Pensamiento que va directo a la sede, este se derrumba al Riley tomar la tarjeta de crédito de su madre para escapar a Minnesota; idea que tomó *Anger*, ya que argumentó que allí es donde ella es feliz y tuvo todos sus recuerdos felices (Inside Out, 2015).

A partir de ese momento, los recuerdos almacenados en la memoria a largo plazo se derrumban al igual que la Isla de la Familia. Al *Joy* decidir irse por el recordatubo este se rompe y, ella y *Bing Bong* caen al basurero mental. Allí *Joy* se da cuenta que es por *Sadness* que su familia y amigos han estado para ella en cada momento de su vida. Para escapar del basurero, utilizan el cohete que funciona con una canción y donde *Bing Bong* la anima a salir, siendo éste el que desaparece y le pide que lleve a Riley a la luna por él.

Al volver, Joy comienza a buscar a Sadness la cual, está por escapar a través de imaginalandia argumentando que Riley está mejor sin ella. Joy se le ocurre un plan para llegar hasta ella y finalmente, llegan al Cuartel General por una ventana que da hacia las Islas de Personalidad. Disgust, Fear y Anger le dicen a Joy que tome el mando de control, pero ella le comenta a Sadness que lo solventa y logra así quitarle la idea introducida por Anger (Inside Out, 2015).

Riley, al volver el Cuartel General a funcionar, se baja del bus y regresa a su casa, donde sus padres estaban preocupados porque no sabían nada de ella desde que se había ido a la escuela. Sadness al tocar los pensamientos centrales que cargaba Joy consigo, se tornan azules, lo que hace que Riley los recuerde y así le expresa a sus padres que extraña Minnesota, ellos la comprenden y le dicen que se sienten de la misma forma. Al final, Disgust, Fear, Joy, Sadness y Anger usan la nueva consola expandida para seguir guiando a Riley en su día a día (Inside Out, 2015).

La película se dobló en Taller Acústico S.D en México bajo la dirección de Mario Castañeda. Este estudio ha doblado otras películas de Pixar, entre ellas se encuentran: *Monsters, INC.*, *CARS*, *Grandes Héroes*, etc (Doblaje Disney, s.f.).

La creación de *Inside Out* duró cinco años y realizaron siete versiones que fueron requeridas para lograr crear la película. Se diseñaron aproximadamente 177 mil dibujos para la narración de la historia, donde el análisis de la misma tenía una duración de entre tres a cuatro horas. Para la creación de cada personaje se empleó barro y plástico hasta llegar a obtener la versión animada, en la que para cada expresión se requirió de actores donde, a través de fotografías, realizaban las expresiones faciales y así le otorgaron más realismo a las caras de los personajes animados (Alaines, 2015).

Desde su lanzamiento en Junio del 2015, *Inside Out* ha sido catalogada como “el segundo mejor estreno de la historia de Pixar, que se cuela entre los 110,3 millones de “Toy Story 3” (comillas en el texto) (2010) y los 82,4 millones de “*Monsters University*” (comillas en el texto) (2013)” (Puig, 2015, para.5).

Inside Out cuenta con varios reconocimientos como el Óscar y Globo de Oro a la mejor película animada del año, entre otros que la ubican como un éxito a nivel mundial (El Séptimo Arte, 2015).

4.3. Ficha Técnica

Tabla 1. *Ficha de producción*

FICHA TÉCNICA DE PRODUCCIÓN	
Pete Docter	Director, escritor de la historia original y guion
Ronnie Del Carmen	Co-director, escritor de la historia original y de créditos
Meg LeFauve	Guion
Josh Cooley	Guion
Michael Arndt	Material adicional de la historia
Bill Hader	Diálogo adicional
Amy Poehler	Diálogo adicional
Simon Rich	Material adicional de la historia
John Lasseter	Productor Ejecutivo
Mark Nielsen	Productor Asociado
Jonas Rivera	Productor
Andrew Stanton	Productor Ejecutivo
Michael Giacchino	Música
Kevin Nolting	Edición de la película
Natalie Lyon	Casting
Kevin Reher	Casting
Ralph Eggleston	Productor de Diseño

Fuente: *The Internet Movie Database (IMDb)*, trans. 2017

Tabla 2. *Ficha de personajes*

FICHA TÉCNICA DE PERSONAJES		
Personaje	Actor original	Actor de doblaje
Alegría	Amy Poehler	Cristina Hernández
Tristeza	Phyllis Smith	Kerygma Flores
Furia	Lewis Black	Jaime Vega
Desagrado	Mindy Kaling	Erika Ugalde
Temor	Bill Hader	Moisés Iván Mora
Bing Bong	Richard Kind	Jesús Guzmán
Riley Andersen	Kaitlyn Dias	Verania Ortiz
	Lola Cooley (niña)	Jimena Flores Arellano
Bill Andersen	Kyle MacLachlan	Moisés Palacios
Jill Andersen	Diane Lane	Graciela Gámez
Alegría de Jill Andersen	Sherry Lynn	Betzabé Jara
Tristeza de Jill Andersen	Lori Alan	Rona Fletcher
Furia de Jill Andersen	Paula Pell	Magda Giner
Directora de Sueños		Verónica López Treviño
Temor de Jill Andersen	Laraine Newman	Liliana Barba
Desagrado de Jill Andersen	Meg Ryan	Gabriela Guzmán
Alegría de Bill Andersen	Sin diálogos	
Tristeza de Bill Andersen		
Furia de Bill Andersen	Pete Docter	Octavio Rojas
Temor de Bill Andersen	Carlos Alazraqui	Yamil Atala
Piloto de helicóptero brasileño		Fábio Acevedo

Desagrado de Bill Andersen	Sin diálogos	
Meg	Paris van Dyke	Pamela Mendoza
Profesora	Dawnn Lewis	Claudia Garzón
Jingles, el payaso	Josh Cooley	Mario Filio
Alegría de Jingles, el payaso	Peter Sagal	
Olvidadora Paula	Paula Poundstone	Yolanda Vidal
Olvidador Bobby	Bobby Moynihan	Raúl Aldana
Guardia del subconsciente Dave	Frank Oz	Sergio Zurita
Guardia del subconsciente Frank	Dave Goelz	Mario Arvizu
Policía mentalero Jake	Flea	Raymundo Armijo
Novio imaginario de Riley	Nick Pitner	Noé Velázquez
Fritz	John Ratzenberger	Polo Rojas
Temor de la chica cool	Rashida Jones	Andrea Arruti
Furia de la chica cool		Yeri Isunza Casanova
Tristeza de la chica cool		Angélica Villa

Fuente: Doblaje Wiki, s.f., Servicios al estudiante

4.4. Personajes

4.4.1. Joy

Amy Poehler hace el doblaje de Joy, la responsable de “mantener positiva a Riley, de celebrar los éxitos, de que siempre esté optimista y de buen humor. La alegría es la responsable de que repitas ciertas conductas que para ti han sido buenas”. Esta es la emoción principal de las otras cinco presentes en la trama, ya que es la primera en aparecer en la Sede Central de su mente y la que más se preocupa por el bienestar de Riley (Vico, 2015, para.7).

Albert Lozano, director del equipo artístico de la película reveló que Audrey Hepburn fue la imagen que inspiró al personaje de *Joy*.

Tal y como revelaron los miembros del equipo creativo de Pixar en una conferencia de Siggraph 2015, Alegría (...) estuvo inspirada no ya por la imagen Hepburn, sino especialmente por el carácter alegre que la actriz siempre mostraba delante de las cámaras.

Albert Lozano, el director del equipo artístico, habló sobre el diseño de los personajes y, según explicó, Alegría debía tener un aspecto juvenil y resplandeciente. El corte de pelo de Hepburn, su figura y sus grandes ojos sirvieron como base para crear el personaje. (Europa Press, 2015, para.2-3)

El propósito de *Joy* “ha sido siempre asegurarse de que Riley sea feliz, y está decidida a encontrar la diversión en cada situación” (Disney películas, s.f., Servicios al estudiante).

4.4.2. *Sadness*

Phyllis Smith fue el encargado de hacer el doblaje de la voz de *Sadness*, que suele ser “la emoción marginada por las demás, sienten que no es útil y que no hace más que estorbar.” A pesar de ellos, “la tristeza es de las emociones más importantes y es un pilar fundamental en el crecimiento personal.” Es la encargada de que el ser humano se detenga por un momento y dedique un tiempo a “pensar y meditar en los cambios para cerrar etapas.” Al final de la película, el espectador puede darse cuenta de que *Sadness* “es la emoción necesaria para reintegrarnos como personas después de habernos “hecho trizas” por cualquier causa: una ruptura, un despido, una pérdida, etc” (Vico, 2015, para.10).

Sadness “no tiene una ocupación importante hasta llegar al final de la película el cuál se descubre que ella sirve para desahogar a las personas de sus malos momentos” (Disney Wiki, s.f., para.2).

“*Sadness* (...) empezó con la idea de una lágrima, pero evolucionó utilizando una referencia a uno de los personajes de *Saturday Night Live* de Debbie Downer en la parodia de Los Locos Adams con Wednesday Addams” (Altavaldez, 2015, para.9).

A *Sadness* “le encantaría ser más optimista y útil para mantener a Riley feliz, pero le resulta difícil ser positiva” (Disney películas, s.f., Servicios al estudiante).

4.4.3. *Fear*

Bill Hader fue el actor que dio vida a *Fear*, esta emoción es la responsable “de la supervivencia, así de sencillo y así de complejo”. Gracias a ella, el ser humano es capaz de establecer “cuál es el límite entre lo seguro y el peligro”. Es importante comprender que “el miedo actúa tanto ante un peligro real como ante uno imaginario. Si no sintiéramos miedo no sobreviviríamos” (Vico, 2015, para.8).

“La idea de Miedo-*Fear* (...) era ponerle grandes ojos como de insecto tomando notas de personajes como Don Knotts y Mr. Bean” (Altavaldez, 2015, para.11).

Fear tiene como propósito “proteger a Riley y mantenerla a salvo. Está constantemente evaluando los posibles peligros y riesgos” (Disney películas, s.f., Servicios al estudiante).

4.4.4. *Anger*

Lewis Black es la voz de *Anger*, este se ocupa “de defender nuestra propiedad y a nuestros seres queridos.” Los seres humanos sienten ira cuando se quebrantan sus límites o cuando consideran que “algo es injusto”. *Anger* “es el defensor de la integridad y la coherencia” (Vico, 2015, para.9).

El diseño de *Anger* “fue bastante simple, un cuadrado con flamas cada que se enoja” (Altavaldez, 2015, para.10).

Anger “trata de asegurarse de que las cosas sean justas para Riley y tiende a explotar cuando las cosas no marchan según lo planeado” (Disney películas, s.f., Servicios al estudiante).

4.4.5 *Disgust*

Mindy Kaling es la voz de *Disgust*, la cual se preocupa porque “no olamos mal, de ir bien vestidos, de no comer ni beber algo en mal estado, de no ir por sitios sucios o malolientes, etc.” La función principal de *Disgust* es “protegernos y de que no hagamos algo que nos vaya a sentar mal” (Vico, 2015, para.8).

El diseño de *Disgust* “fue un poco más trabajado, desde encontrar el look hasta trabajar en la creación del personaje basado en April Ludgate de *Parks and Recreation* y Veruca Salt de Willy Wonka y la Fábrica de Chocolate” (Altavaldez, 2015, para.11).

Disgust “es muy obstinada, extremadamente honesta y evita que Riley se intoxique, tanto física como socialmente” (Disney películas, s.f., Servicios al estudiante).

4.4.6. *Bing Bong*

Este personaje “es el amigo imaginario de Riley en su infancia, con el que jugaba a todo tipo de cosas”. *Bing Bong* es la unión de varios animales, por lo tanto, “es parte gato, parte elefante y parte delfín”. En su encuentro con los personajes *Joy* y *Sadness* será el encargado de ayudarles a buscar la manera de volver al Cuartel General” (Disney Wiki, s.f., para.1).

4.4.7. Riley

Es la niña dentro de la cual viven las emociones que protagonizan la película. A los 11 años se ve obligada a mudarse con sus padres de su ciudad natal, Minnesota, a San Francisco. (Disney Wiki, s.f.).

“En cuanto a Riley, hubo varios diseños originales, con gafas y coletas, aunque finalmente fue la hija del director Pete Docter la que inspiró el personaje” (Europa Press, 2015, para.5).

4.4. Premiaciones

Inside Out fue galardonada con el Oscar como mejor film animado y nominada como mejor guión original; el *Golden Globe* como mejor película animada; dos *BAFTA Awards* por mejor película animada y nominada como mejor guión original. Ganó 93 premios de 95 nominaciones que obtuvo (The Internet Movie Database, trans. 2016).

CAPÍTULO V

MÉTODO

5.1. Modalidad y tipo de investigación

Esta tesis se rigió bajo la modalidad de análisis de medios y mensajes. Según el Manual de Trabajos de Grado de la Escuela de Comunicación Social (s.f., Servicios al estudiante), esta consiste en hacer uso de diversas nociones “metodológicas propias de la comunicación social al estudio de distintos tipos de mensaje (desde el análisis de contenido hasta las diferentes corrientes que se han desprendido de la semiótica o la semiología) o a los medios más adecuados para transmitirlos” (para.1) (paréntesis en el texto).

La finalidad de la misma fue identificar y estudiar la simbología de la pieza audiovisual *Inside Out*, así como establecer posibles significados de los mismos para la transmisión de un mensaje a través de una aproximación semiótica apropiada.

5.2. Diseño de investigación

El proyecto pertenece a la clase exploratoria, ya que, según Hernández, Fernández y Baptista (2006) “se realizan cuando el objetivo es examinar un tema o un problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes” (pág.100).

El diseño es documental porque Arias (2004), lo puntualiza como el “proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores” (pág.25).

El soporte se derivó de fuentes documentales en línea, como elementos audiovisuales y libros.

Asimismo, es no experimental, ya que, según Kerlinger (1994) en este tipo de investigaciones “no es posible manipular las variables o asignar aleatoriamente a los participantes debido a que la naturaleza de las variables es tal que imposibilita su manipulación” (pág.420).

El análisis de medios a desarrollar se apoyó en un evento Ex-Post Facto, dado a que ya se presentaron los cambios en la variable independiente, por lo que corresponde al examinador observar las circunstancias presentes debido a que no puede ejercer influencia en las variables y sus resultados (Hernández et al., 2006).

5.3. Población y unidades de análisis

Las unidades de análisis que se emplearon fueron escenas de la película animada *Inside Out*, principalmente aquellas referidas a sus dos personajes principales Joy y Sadness. Las mismas se seleccionaron bajo los criterios de paleta de colores, interacción entre personajes y secuencia lógica o hilo conductual.

5.4. Diseño muestral

Para este estudio se utilizó el método de muestreo intencional que según Arias (2004) radica en elegir piezas a partir de discernimientos de quien investiga.

5.5. Matriz de análisis

Las teorías de Barthes fueron usadas para crear la matriz de análisis, creada por Arraiz. G y Ricca. A, autoras de esta tesis.

Tabla 3. *Matriz de análisis*

Objetivos específicos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Subindicadores
Identificar los símbolos presentes en la película y establecer posibles significados	Audio	Efectos de sonido Locución	Mensaje lingüístico	
	Imagen	Video Plano cinematográfico Ángulo cinematográfico	Mensaje icónico codificado Mensaje icónico no codificado	Connotadores Connotación

5.6. *Criterios de análisis*

5.6.1. *Variables*

5.6.1.1. *Audio*

Vega (s.f.) en *Sonido y audición* define el audio como “la generación, procesado, transmisión y reproducción de señales eléctricas en el rango de frecuencias audibles, entre unos 15 Hz y alrededor de 20 KHz” (pág.1).

El audio en el muestreo se ve reflejado en todos los sonidos establecidos en los fotogramas. Por ejemplo, la música.

5.6.1.2. *Imagen*

Díaz (s.f.) en su artículo *Acercamiento al estudio de la Imagen Publicada: definición y casos* expone a la imagen como “un fenómeno imaginario, una representación mental más

o menos aleatoria con la que los sujetos definen, valoran y entienden una determinada realidad - y, como consecuencia de la cual, actúan-” (pág.1) (guiones en el texto).

Las imágenes en esta investigación se estipularon por las la selección de fotogramas previamente establecidos.

5.6.2. Dimensiones

5.6.2.1. Efecto de sonido

El efecto de sonido se conoce “como aquel sonido, natural o artificial, que sustituye objetiva o subjetivamente la realidad, desencadenando en el oyente la percepción de una imagen auditiva” (Media Radio, s.f., para.2).

En este análisis de la pieza audiovisual *Inside Out* se partió de la misma premisa.

5.6.2.2. Locución

La Real Academia Española especifica locución como “Grupo de palabras que funcionan como una sola pieza léxica con un sentido unitario y cierto grado de fijación formal” (s.f., para.3).

En esta investigación, las locuciones fueron los diálogos entre los personajes principales de la película.

5.6.2.3. Video

La Real Academia Española, se refiere a video como un “sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética u otros medios electrónicos” (s.f., para.1).

Se entendió por video a la secuencia de imágenes ordenadas de forma lógica que da sentido a la pieza audiovisual.

5.6.2.4. Plano cinematográfico

En este trabajo investigativo, los planos se vieron determinados por la cantidad de contenido en la escena seleccionada en la pieza audiovisual.

5.6.2.5. Ángulo cinematográfico

El ángulo cinematográfico se estipuló de acuerdo a la posición de la cámara en relación al objeto de interés.

5.6.3. Indicadores

5.6.3.1. Mensaje lingüístico

Barthes sostiene que el mensaje lingüístico es aquel que hace referencia entre el texto y la imagen. Actualmente, esa relación se puede encontrar en todas las imágenes ya sea en el título de una noticia o el diálogo de una película (Barthes, s.f.).

5.6.3.2. Mensaje icónico codificado

Hace referencia al plano de los significados simbólicos connotados extraíbles de las imágenes (Barthes, s.f.)

El carácter codificado del dibujo aparece en tres niveles: en primer lugar, reproducir mediante el dibujo un objeto o una escena, exige un conjunto de transposiciones *reguladas*; la copia pictórica no posee una naturaleza propia, y los códigos de transposición son históricos (sobre todo en lo

referente a la perspectiva) (; en segundo lugar, la operación del dibujo (la codificación) exige de inmediato una cierta división entre lo significante y lo insignificante: el dibujo no reproduce *todo*, sino a menudo, muy pocas cosas, sin dejar por ello de ser un mensaje fuerte. (Barthes, s.f, págs.4-5) (cursivas y paréntesis en el texto)

Se concibe como mensaje icónico codificado a los posibles significados otorgados a los símbolos o íconos que fueron estudiados en el largometraje.

5.6.3.3. Mensaje icónico no codificado

Barthes se refiere a este como un mensaje de naturaleza icónica. En el cual, el signo del mensaje no pertenece a una relación institucional (Barthes, s.f.).

En esta pieza audiovisual se dedujo por mensaje icónico no codificado a todos los elementos y composiciones icónicas objeto de estudio.

5.6.4. Subindicadores

5.6.4.1. Connotadores

Para esta tesis, los Connotadores se entendieron como la imagen propiamente dicha representada en los fotogramas, junto a sus características.

5.6.4.2. Connotación

Barthes lo define como “un sistema que se hace cargo de los signos de otros sistemas para convertirlos en sus significantes” (Barthes, s.f., pág.2).

En el trabajo de grado, la connotación vino dada por las diferentes asociaciones simbólicas que la cultura occidental da al connotador.

CAPÍTULO VI

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El siguiente es un análisis de 40 fotogramas bajo una selección realizada por las autoras de esta tesis, donde se muestran partes importantes de la trama relevantes para este análisis. La secuencia transcurre desde el nacimiento de Riley, las emociones en el Cuartel General, la interacción entre *Joy* y *Sadness*, así como las Islas de Personalidad de Riley.



Figura 1. Primera emoción de Riley
Audio: “Y ahí estaba ella” - Joy
Melodía: *Bundle of Joy* - Michael Giacchino
Risa de bebé - Riley
Inicio: 00:01:44
Fin: 00:01:46

La imagen que lleva por nombre “Primera emoción de Riley” muestra a la niña recién nacida dentro de quien harán vida *Joy*, *Anger*, *Sadness*, *Fear* y *Disgust*. Allí está acobijada con una manta de algodón amarillo pastel, al costado derecho se disipa la forma de otra frazada rosa. El bebé usa un gorro de algodón blanco con estampado a rayas de colores rosa y azul pastel. Tiene mejillas sonrosadas, expresa una sonrisa abierta de medio lado que deja asomar la lengua. El ceño está ligeramente fruncido, al igual que la nariz, causada por el efecto del acto de sonreír; al mismo tiempo mantiene los ojos abiertos, de modo que se le reflejan sus pupilas y cejas ligeramente rubias.

El fotograma está en primer plano de fondo blanco con ángulo normal. Como acompañamiento musical suena *Bundle of Joy* de Michael Giacchino, acompañado del sonido de la risa de Riley. Esta melodía, gracias a su ritmo lento, exterioriza ternura y, como su nombre traducido al español señala, refleja un manojito de alegría.

El color amarillo, como menciona Goethe en su estudio, es el tono que más se acerca a la luz (Lara, 2015). En este contexto, además; se le relaciona con placidez, júbilo y optimismo (Luna, 2014). En tonos pasteles transmite intimidad, afecto, suavidad o cercanía. Este matiz es de utilización unisex, por tanto puede ser empleado por niños y niñas. La manta, representa el cobijo o confort que asemeja el calor del vientre materno, al mismo tiempo que el textil de algodón simula suavidad.

El color rosado refleja infancia, feminidad, tranquilidad, suavidad, ternura, calidez, romanticismo, cariño, intimidad y delicadeza. Hace referencia a la piel, a los bebés y las niñas (Heller, 2004).

El azul insinúa simpatía, armonía, fidelidad, fantasía, frialdad, virtudes espirituales y tranquilidad. Al mismo tiempo, se le asocia a lo femenino porque se le vincula al elemento del agua (Heller, 2004). En la tonalidad clara, trasmite paz y frescura (Psicología del color, s.f). En acoplamiento con el blanco encarna veracidad, lo bueno y el conocimiento (Heller, 2004).

El blanco se considera el tono de lo benévolo y perfecto; este combinado con el azul y el oro, simulan la honestidad y el bien. También, es el color de los dioses, las mujeres, de lo limpio y esterilizado. De igual forma, personifica lo ingenuo, pacífico, puro y limpio (Heller, 2004).

La cara de Riley simboliza regocijo, niñez, así como sus mejillas sonrosadas son expresión de salud. El gesto de su sonrisa es de intensidad media y de medio lado, las arrugas de los ojos demuestran que dicha sonrisa es auténtica y risueña. Su riza manifiesta felicidad y alegría, además es común relacionar la risa de un niño con la inocencia.

Joy presenta a Riley en voz en *off* con un tono mezclado entre regocijo y afecto que se deduce por hablar casi en un susurro cargado de emotividad.



Figura 2. Primera interacción entre *Sadness* y *Joy*
 Audio: “Me llamo Tristeza”- *Sadness*
 Melodía: Tuba
 Inicio: 00:02:47
 Fin: 00:02:48

La escena se desarrolla en plano americano con ángulo normal, y en ella se muestra la primera interacción de *Joy* y *Sadness* en el Cuartel General, ubicado en la mente de Riley, segundos después de su nacimiento. El efecto de sonido es de una tuba en escala descendente que simboliza el fallo ante una situación de satisfacción o celebración.

Joy es alta y esbelta, lleva un vestido corte princesa o tipo A casual suelto, que da la sensación de fluidez, de cuello barco o también conocido como *bateau* o bandeja. El color del vestido es verde lima con soles plateados que personifica juventud, frescura y alegría (Psicología de color, s.f.). Esta será su vestimenta durante toda la película. Otra de sus características es su piel tonalidad divertido (Psicología del color, s.f.) y su cabello azul cielo reflejo de libertad e infinitud (Psicología del color, s.f.). Su corte de cabello es al estilo Audrey Hepburn. En la imagen se le ve con cara de sorprendida, sus ojos están muy abiertos y cautos. Las cejas están alzadas y su boca en forma de círculo denota sorpresa. Mientras que *Sadness* le extiende la mano en señal de saludo tímido, sus cejas están arqueadas en señal de pesimismo, los ojos están cautos y depresivos. A su vez, la boca está arqueada hacia abajo expresando desánimo y confusión. A diferencia de *Sadness*, *Joy* tiene

a su alrededor un halo de luz azul, lo que transmite al espectador que este personaje posee un temperamento radiante y que ella, de cierta forma, es afín a *Sadness* (Rivera, 2015).

Sadness viste un suéter conocido como cuello de tortuga que indica inseguridad o uniformidad; con un tejido color técnico y funcional (Psicología del color, s.f.) unicolor y, a diferencia de *Joy*, sin estampado. La contextura de esta es baja y algo regordeta. El pigmento de la piel de *Sadness* es azul oscuro que evoca profundidad (Psicología del color, s.f.), usa el cabello corto en un tono azul eléctrico en un corte a la altura de los hombros con raya de lado. Utiliza lentes para mejorar su visión, el marco de estos en negro, que remarca desánimo, duelo y vacío (El significado de los colores, s.f.). La figura es circular y son más grandes que su rostro, lo cual comunica timidez.

Entre ambas se puede observar el mando que controla las emociones de Riley. Es un control de color inteligencia (Psicología del color, s.f.), la mano de *Sadness* se encuentra sobre el único botón que existe en el mando que, al presionarlo, se vuelve azul claro.

A sus espaldas se ve la pared del Cuartel General que está ubicado en la mente de Riley. En esta pared se observan diseños de flores con colores que oscilan entre lavanda, rojo violeta, jengibre, naranja, coral, rosa terroso, rojo brillante y rojo oscuro.

Aunque en el fotograma se observan las flores que están colocadas en la pared con figuras distintas, por ejemplo; una copa o las letras “SP” en el pétalo central, un bombillo en el pétalo derecho o una figura de insecto en la esquina derecha, al ver la escena en pantalla grande se puede percibir el diseño completo.

El diálogo es corto y solo le pertenece a *Sadness* quien se presenta por primera vez: “Me llamo Tristeza”. Su tono es ascendente que expresa vacilación y fue la segunda emoción en aparecer en la mente de Riley, y la cual hizo que tuviese su primer llanto.

La representación de *Joy* y *Sadness* -en este caso-, corresponde a las principales emociones que siente el ser humano al nacer. Al ser opuestas, se percibe el contraste de personalidad entre ambas. El primero de ellos, es en las expresiones faciales como corporales; *Joy* está asombrada y rígida, mientras que *Sadness* expone preocupación o melancolía.

Por otro lado, los colores que visten azul cielo, brillante y claro, negro, plateado, verde lima, reflejan las diferencias que ellas transmiten.

Se simula el encuentro entre dos emociones distintas, el comienzo de una nueva aventura o historia que está por comenzar; en este caso, desde el Cuartel General de la mente de Riley. Son las personalidades -*Joy* y *Sadness*, en este ámbito- que habitan en ella, y cobran vida para mostrar cómo interactúan desde la mente humana dependiendo de las circunstancias que se presenten.

La imagen demuestra la presentación entre dos desconocidos, un saludo universal como es un apretón de manos. Es generalmente una manera formal de saludarse entre personas que no tienen una relación cercana. La expresión corporal es de sorpresa y confusión, ya que *Joy* no entiende lo que *Sadness* hizo al presionar el botón del Cuartel General, mientras, *Sadness* expresa su emoción. La distancia que tienen ambas en esta escena es conocida como “íntima” ya que es de menos de 45 centímetros, lo que representa un encuentro cercano, aunque ellas no se conocían antes, fue una circunstancia sorpresiva entre desconocidos especiales.



Figura 3. Emociones juntas por primera vez
 Audio: “¡Un avión!”- *Fear*
 Onomatopeya de asombro por parte de *Joy, Sadness y Disgust*
 Melodía: *Team Building* - Michael Giacchino
 Inicio: 00:04:13
 Fin: 00:04:14

Este fotograma está en un plano americano con ángulo normal, en él, se aprecian las cinco emociones juntas por primera vez -*Fear, Sadness, Joy, Disgust, Anger*-. La música que se escucha es *Team Building* por Michael Giacchino, la cual gracias a un ritmo rápido, es alegre, dinámica, jovial, divertida y como su nombre lo indica en traducción al español, hace referencia al trabajo en equipo.

El rojo de *Anger* se atribuye a las pasiones, irritaciones, la fuerza, el vigor, la agresividad y el dinamismo (Heller, 2004). Esta vestido de manera formal, la cual acentúa su personalidad de intransigente. La textura de su cuerpo es de tipo áspero parecido al de una esponja, es cuadrada que simboliza a una persona cerrada -cuando alguien no acepta nuevas opiniones o tendencias, se dice que es “cuadrada”- según la cultura occidental. La expresión facial de desinterés, denota que no le impresionan los momentos de alegría que Riley presenta en su vida. Su boca está en una fina línea mostrando indiferencia, así como sus ojos hacia arriba. La mano de *Anger* manifiesta despreocupación.

Disgust presenta un verde manzana que evoca naturaleza, vida, salud, juventud, inmadurez y desagrado (Heller, 2004). El vestido de corte princesa o tipo A casual suelto tiene un cuello corte en uve, estampado de flores de color blanco, reflejando la feminidad del personaje, así como el pañuelo magenta del cuello es señal de presunción, dramatismo e inclinación por comunicar opiniones (Sobre colores, 2008). Su gesticulación del rostro es de sorpresa, la cual se observa en la forma de su boca al formar una “o”, en magenta. Los ojos están muy abiertos y centrados en la imagen de Riley demostrando atención, las cejas arqueadas reflejan ternura, así como las manos entrelazadas hacia la derecha.

Joy tiene un ademán en su cara que revela sorpresa e interés, la cual se refleja con sus ojos abiertos y atentos, su boca formando un círculo de sorpresa, como también las cejas arqueadas. La inclinación de su cuerpo hacia adelante es de ansiedad, como la posición de sus brazos y manos apoyada sobre el mando de control. Puede observarse que *Joy* es la única de las emociones que posee un halo de luz a su alrededor; confiriéndole una especie de distinción entre sus compañeras.

Sadness está asombrada, tiene la boca en forma circular, en sus ojos y cejas arqueadas expone fascinación.

Fear es morado lavanda que refleja lo nostálgico, romántico, imaginativo y caprichoso (Psicología del color, s.f.). Tiene un vestuario formal conformado por un corbatín color azul violeta que representa ambivalencia, contemplación, meditación, sobriedad y vacilación (Heller, 2004). La camisa es blanca con rayas lila que recuerda la nostalgia, carece de fuerza, dulce, cálido, rememora recuerdos tristes de la vida, “sentimentalismo, dulzura, dignidad, madurez, equilibrio y empatía” (El significado de los colores, s.f., para.3). Además, tiene un *pullover* sin mangas con estampado de *zigzag* blanco y negro.

Su semblante denota que está ligeramente sorprendido, a la expectativa, la cual se muestra en la forma de su boca que está semiabierta donde se ven sus dientes, los ojos abiertos que semejan la confusión, ansiedad, así como el levantamiento de sus cejas. Pronuncia las palabras “¡Un avión!” en un volumen bajo, casi de susurro, que pudiese

demostrar miedo o inseguridad mientras que el resto de sus compañeros hacen una onomatopeya de asombro.

Al fondo del lado derecho se observan los recuerdos creados por *Joy* que son de color dorado, este representa a la felicidad, el brillo de la fama, la belleza y el lujo (Heller, 2004). Refleja nobleza y sentimentalismo que está enlazado con el recuerdo de personas amadas; es un color de transmutación, orgullo, mérito y permanencia (Luna, 2015). Los recuerdos tienen forma circular que figuran “la perfección espiritual e igualdad” (Laitman, 2010, para.2).

En la parte superior derecha, se encuentra el almacén de los recuerdos, en forma de trébol de tres pétalos en matices lila y magenta, símbolo de la buena suerte para la cultura occidental. La baranda de color lila simula un ADN cuyo significado se asigna a la vida, así como las cinco ventanas del fondo en apariencia de huevos. La presencia del morado en sus diversos tonos desde los más claros aparentan “espiritualidad, creatividad, dignidad” (Regalado, s.f., para.5). Impulsa a la unión entre los pensamientos y las emociones al tiempo que contribuye a la quietud mental (Regalado, s.f.). En la división de las ventanas hay figuras de gotas invertidas. En la columna del lado izquierdo hay una serie de figuras abstractas -círculo, corazones, cuadrado, ojiva- que forman los compartimientos de los recuerdos.

En este fotograma se puede advertir a diferencia del anterior, que la consola del Cuartel General es de un tamaño más grande, ya que Riley ya creció y es más complejo, donde las emociones dominan otras circunstancias de su vida aparte de llorar, reír, comer y dormir.

Este primer encuentro se presenta la postura eco, exceptuando a *Anger*, el cual muestra una expresión corporal de indiferencia. Dicha actitud se denota cuando *Fear*, *Joy*, *Sadness* y *Disgust* mantienen una posición y movimiento del cuerpo similar de asombro, la orientación de sus cuerpos y cabezas están inclinadas hacia adelante; *Fear* al estar al lado derecho tiene una distancia íntima con *Sadness*, mientras *Joy* está al frente de ellos y *Disgust* tiene una inclinación media hacia el lado derecho donde tiene sus manos entrelazadas. Esta expresa inclusión, intimidad entre personas cercanas dentro de la

conversación y el motivo de ver a Riley hacerle un “avión” con la cucharilla para que se coma el brócoli. En la cultura occidental, este acto se realiza cuando los niños no quieren comer o tomar ciertos alimentos y es una forma divertida de dárselas, ya que con el sonido y ejecución del avión a través de la cucharilla los niños tienden a gustarle y la degustan por el hecho de hacerles divertido los alimentos que no les agradan.



Figura 4. Interacción entre Joy y Sadness en la vida cotidiana

Audio: “La verdad no estoy segura de qué hace, y revisé y no tiene donde ir, así que aquí está y aquí estamos y es genial...” - Joy

Melodía: Tuba

Inicio: 00:04:34

Fin: 00:04:38

El plano utilizado en esta pieza corresponde al tipo americano con ángulo normal. La escena se desarrolla dentro del Cuartel General y muestra la interacción entre Joy y Sadness.

En el fondo, resaltan cuatro líneas doradas que conectan los diferentes estantes donde se trasladan los recuerdos al compartimento conocido como los Pensamientos Centrales. Sin embargo, en el fotograma, estas líneas parecen cumplir la función de dirigir la atención del espectador hacia Joy, que se encuentra como figura central; su cabeza está ligeramente volteada en dirección a Sadness. En cuanto a su expresión facial, el personaje ostenta una sonrisa hipócrita de medio lado, ojos de fastidio o hastío con sus brazos extendidos hacia adelante y apoyados firmemente sobre la consola.

El mensaje emitido por Joy a través de su gesticulación corporal es de molestia y menosprecio hacia Sadness porque tiende a inmiscuirse en las emociones y en los comportamientos de Riley. Dado a las marcadas diferencias que existen entre ambas

emociones por ser opuestas, estas tienen una especie de rivalidad donde *Joy* es quien ha llevado el nivel competitivo a un ámbito personal.

Con respecto al diálogo, o la línea pronunciada por *Joy*, esta afirma que no tiene clara la razón de la existencia de *Sadness* a pesar de haber hecho investigaciones previas, lo único que puede decir es que no tiene otro lugar donde estar y tiene que quedarse allí. *Joy* lo hace con un tono cansado y resignado de quien parece haber agotado todos sus recursos por deshacerse o encontrarle alguna utilidad a su adversaria pero haber fracasado en el intento. Esta actitud deja a la expectativa de cómo el conflicto entre ambas emociones se resolverá y será su desenlace. El audio de la tuba como acompañamiento sirve para enfatizar esta sensación de fracaso de *Joy*.

Por su parte, *Sadness* está saliendo del plano por el lado derecho con ademán de despreocupación en su rostro como si no estuviera consciente de la reacción de *Joy* o, si lo está, no le presta mucha atención.

Puede observarse que el estante que contiene los recuerdos, ubicado a la derecha de *Sadness*, no existe ningún recuerdo azul; color característico de este personaje; pero en su mayoría hay de colores dorados, uno de color rojo y dos de color verde. Esto significa que, durante el día, Riley no se ha visto expuesta a situaciones que generen en ella tristeza, pero sí a algunas que le generaron molestia, en el caso del recuerdo rojo que es característico de la furia o desagrado por su color rojo. También, esta particularidad, demuestra que *Joy* es la emoción predominante en Riley.

El lenguaje corporal se relaciona a una distancia personal, la cual es mayor a 45 centímetros y se destina a encuentros no íntimos entre las partes, tal como en este fotograma donde *Sadness* está saliendo de escena y *Joy* aparenta ironía.



Figura 5. Pensamientos Centrales

Audio: “Estos se llaman pensamientos centrales”- Joy
 Melodía: *Nomanisone Island - National Movers* - Michael Giacchino
 Inicio: 00:04:54
 Fin: 00:04:55

La escena se introduce en plano detalle con ángulo normal y en ella se muestra el compartimiento principal donde están guardados los Pensamientos Centrales de Riley que dan origen a las diferentes Islas de Personalidad.

Estos son dorados pues los recuerdos a partir de los cuales fueron creados, y el procesamiento de los mismos hasta llegar a su estado final, estuvieron bajo la supervisión de Joy. Dentro de ellas se alcanzan observar fragmentos de la vida de la niña que han marcado su forma de ser.

La esfera ubicada en el centro la presenta abrazada a una amiga mientras caminan por la acera de la calle y juegan. El estante es de color inteligencia (Psicología del color, s.f.), descrito en el fotograma dos, lo mismo que el mando para controlar las emociones. Su figura circular se asemeja a una nave espacial, otorgándole una especie de visión moderna o futurista. De su base salen líneas de luz doradas cuya función es conectar al Pensamiento Central con la Isla de Personalidad correspondiente.

Al fondo se distingue una sección de los anaqueles donde se almacenan los recuerdos formados en el día, como también figuras geométricas de tonalidades turquesa, morado, rojo y fucsia que, una vez avanzada la secuencia de la película, revelan ser parte de los pétalos de las flores decorativas en las paredes del Cuartel General.

En la esquina superior izquierda del fotograma, figura una porción de las ventanas del Cuartel General. En el piso color lila se puede notar la presencia de dos de las líneas doradas que se conectan con las islas.

El audio que se escucha es la voz de *Joy* quien, mediante un monólogo, le explica al espectador qué son y la función de cada una de las esferas; esto lo hace con un tono de voz animado característico de su personaje.

La melodía *Nomanisone Island - National Movers* de Michael Giacchino hace acompañamiento musical, esta es una pieza cálida que otorga al espectador una sensación de jovialidad.



Figura 6. Primer gol de Riley

Audio: “¡Como cuando metió su primer gol! ¡Uy! Fue sensacional - Joy

Melodía: *Nomanisone Island - National Movers* - Michael Giacchino

Inicio: 00:05:00

Fin: 00:05:02

La escena se desarrolla en plano general con ángulo normal y puede observarse a Riley, la niña dentro de la cual hacen vida las emociones de la película, en sus primeros años de infancia jugando hockey por primera vez en compañía de sus padres. Igualmente, se divisa el paisaje de un lago congelado, dos arquerías de hockey, árboles con vegetación seca a consecuencia de la estación de invierno y una casa. La paleta de colores utilizada comprende el blanco, lila, verde, mostaza, morado, marrón, negro y rosado en tonalidades claras, lo que les convierte en matices fríos.

Dichos colores estuvieron de moda durante la temporada otoño - invierno del 2015 y “rinden homenaje a varios momentos históricos de los Estados Unidos, desde los míticos años 20 a la época (sic) más hippie y bohemia de los años 60 y 70” (Dafne, 2015, para.3). Igualmente, transmiten “el amor por la naturaleza, calor y seguridad; de hecho son colores inspirados en la natura y recuerdan cosas reales y protectoras” (Dafne, 2015, para.2).

Esta figura muestra el momento que dio vida a la Isla de Hockey, una de las cinco Islas de Personalidad de Riley. Gracias a esta, la niña ha desarrollado actitudes para la competencia, el trabajo en equipo y espíritu deportivo.

Sus padres, Jill y el Sr Andersen, se encuentran junto a ella apoyándole en esta nueva experiencia. La madre, que lleva un suéter color rosa con pantalones negros y sobre su cabeza lleva un gorro con colores amarillo y rojo - los únicos que aportan calidez a la escena-, a partir de su postura con brazos flexionados a la altura del pecho, piernas abiertas, espaldas levemente curvada hacia adelante y sonrisa ancha denota alegría al ver a Riley jugar por primera vez. El padre viste un suéter color verde, pantalones grises y gorro color púrpura; se encuentra de rodillas en el hielo impidiendo que la niña logre meter gol en la arquería. Riley, en medio de ambos ataviada con un abrigo color púrpura y pantalones en tonalidad magenta, está intentando mantener el equilibrio sobre la superficie congelada al tiempo que, con el palo de hockey en sus manos, intenta golpear el disco frente a ella.

La voz en *off* de Joy explica, de manera animada al espectador, que esta fue la primera vez que Riley logró meter un gol y desde entonces, gracias a la sensación de júbilo que esto le proporcionó, la actividad ha estado presente en su vida.

Nomanisone Island - National Movers de Michael Giacchino vuelve hacer de acompañamiento musical para este fotograma.



Figura 7. Personalidad divertida de Riley

Audio: Risa de Riley

“¡Ah, ya verás! ¡Pequeña monita! – Papá de Riley

Melodía: *Nomanisone Island - National Movers* - Michael Giacchino

Inicio: 00:05:30

Fin: 00:05:31

La escena muestra a Riley en un plano medio con angulación normal desnuda con una pantaleta (término usado en Colombia, México, República Dominicana y Venezuela según la Real Academia Española, s.f.) blanca con estampado de corazones de colores “tierno, dócil, y manso” y a su vez “infancia” (Psicología del color, s.f., para. 5-6) el cual, es un pantone rosa que representa un color “dulce y delicado” (Psicología del color, s.f., para.1). También, contiene el color *pink* “el rosa chocante” (Heller, 2004, pág.219) que simboliza la feminidad, amor, cuidado y la crianza (Changing Minds, trans. 2017, para.2); así como el color magenta que “transmite una sensación de vitalidad, entusiasmo y se elige con frecuencia en la ropa femenina porque crea efectos audaces, dramáticos e individualistas” (Sobre colores, 2008, para.3), el magenta se emplea tanto en la pretina de la pantaleta como en algunos corazones del estampado.

Su cabello rubio lo tiene agarrado con dos colas que tienen un diseño circular de color “extraversión” (Psicología del color, s.f., para.10) el cual, es una tonalidad naranja

que suele relacionarse con la diversión. En la cultura occidental se tiende a usar ese recogido en niñas y por ende, se relaciona con la época de infancia.

La kinesia que expresa Riley es de diversión; sus ojos están en línea recta, la sonrisa superior transmite alegría y carisma infantil y sus mejillas están sonrojadas. La postura que mantiene con los brazos abiertos y sus manos en movimiento simbolizan que ella está corriendo de su padre, el cual intenta secarla porque acaba de tomar un baño. Riley lo evita y se coloca la pantaleta en modo de diversión en su cabello mientras su padre la persigue.

El padre de Riley tiene una postura jocosa, la pierna izquierda está por delante de la derecha y sus manos hacia delante dejan entrever que es un movimiento corporal semejante a un mono, ya que ella junto a sus padres les divierte realizar este tipo de posturas, las cuales desarrollan su Isla de Diversión porque su mente se emana de diversión, risas y alegría. Sus ojos están muy abiertos, sus cejas elevadas hacia arriba mientras su boca forma un medio círculo hacia el lado derecho, lo que deriva que en este fotograma estaba haciendo el chillido de los monos para que Riley se riera, característica de la personalidad divertida de su familia.

El Sr Andersen viste formal, tiene una camisa blanca, un pantalón verde botella y unos zapatos marrones, lo que deriva que su padre había llegado del trabajo antes de que tomara el baño. En sus manos tiene una toalla blanca con la cual piensa secar a Riley que escapa desnuda por el pasillo de su casa.

En el plano, se observa el baño de color “primavera” y “refrescante y fresco” (Psicología del color, s.f., para.6-7), pantone verde que simboliza “la quinta esencia (sic) de la naturaleza, es una ideología un estilo de vida, es conciencia (sic) de medioambiente, amor a la naturaleza” (Psicología del color, s.f., para.1). La casa es de tonalidad marrón, característica de las casa americanas que son hechas mayormente de madera, lo que simboliza el acogimiento, y tiende a utilizarse para “espacios habitables. Lo natural, lo esencialmente carente de artificialidad, hace el marrón el color de la comodidad. Parecido es el acorde del → recogimiento. (...) El marrón crea en una habitación el clima ideal --es uno de los colores de la calidez, pero no es un color caliente” (Heller, 2004, pág. 257) (guiones en el texto).

La casa de los Riley está decorada de una alfombra de tono rojo ladrillo, naranja claro, y verde “aromático” (Psicología del color, s.f., para.2) la cual encima tiene un mueble. En la pared frontal hay un cuadro que está consecutivo al baño, quien le prosigue una biblioteca rojo ladrillo, que se caracteriza por ser un color terroso, resistente, estable, fuerte y cálido (Psicología del color, s.f.) llena de libros, a su lado se encuentra un enchufe doble y una mesa de madera con dos marcos de fotos del mismo material. En el piso hay cubos verdes “primavera” que en la cultura occidental, se les dan a los niños para que aprendan las formas geométricas y tienden a ser de plástico para que los utilicen también como juguetes.

Durante esta escena, el Sr Andersen le dice a Riley en modo de diversión: “¡Ah, ya verás! ¡Pequeña monita!”, la cual corre para no dejarse atrapar por su padre, quien quiere secarla luego de darle un baño; al mismo tiempo, Riley se ríe. Aquí se muestra cómo desde pequeña empieza a desarrollar la Isla de la Diversión junto a su familia. Esta parte es manejada por Joy, quien se encarga de que ella siga teniendo momentos como este.

La melodía *Nomanisone Island - National Movers* de Michael Giacchino, acompaña nuevamente esta escena, como ha sido durante el camino hacia sus Islas de Personalidad.



Figura 8. Personalidad amistosa de Riley

Audio: Risa de niñas

Melodía: *Nomanisone Island - National Movers* - Michael Giacchino

Inicio: 00:05:38

Fin: 00:05:40

Fotograma presentado en plano general con angulación normal en el que muestra a Riley sonriente en un día soleado caminando por la acera de la calle acompañada por una amiga, influenciada a la Isla de la Amistad. La paleta de colores utilizada se compone por: magenta, rosa, verde, amarillo, turquesa, rojo y verde; todos estos son tonalidades cálidas que, al mismo tiempo, evocan feminidad.

Es una escena donde se refleja a Riley durante su infancia, divirtiéndose y jugando con su sombra, demostrando así que es una niña feliz con características amistosas y sociables. El día soleado suma a la imagen una sensación de alegría junto a la risa de las niñas -suele asociarse la risa de los niños y los días claros a momentos felices y llenos de energía-.

La proxémica entre ambas es de una distancia íntima al estar abrazadas, indicando que son personas cercanas y que han compartido varios momentos juntas, aunque a esta edad los niños no tienden a relacionar el concepto de proxemia con el espacio personal.

La melodía que se escucha al fondo es *Nomanisone Island - National Movers* de Michael Giacchino, nuevamente haciendo de acompañamiento musical.



Figura 9. Personalidad honesta de Riley

Audio: “Ay adoro la Isla de la Honestidad ¡Es la verdad!” - Joy
 Melodía: *Nomanisone Island - National Movers* - Michael Giacchino
 Inicio: 05:45
 Fin: 05:46

En esta escena en plano general con angulación normal, Riley está cabizbaja porque rompió un plato y sus padres la descubrieron. La proxémica que demuestra su cuerpo es de culpabilidad, inocencia, responsabilidad. Sus pies rozan el pulgar de ambos lados, postura que es usada por los niños cuando se les descubre que hicieron algo indebido, de acuerdo a la cultura occidental. La mano izquierda la tiene recta y pegada a su cuerpo, mientras la derecha tiene consigo un martillo que desvela la razón por la cual el plato está roto en el suelo del comedor.

Riley lleva un vestido de cuello recto con tirantes magenta, estampado de rayas multicolor “tierno, dócil, y manso” e “infancia” (Psicología del color, s.f., para.5-6), *pink*, magenta, blanco, “alegre” (Psicología del color, s.f., para.5), “primavera” (Psicología del color, s.f., para.13), “refrescante y fresco” (Psicología del color, s.f., para.7) y azul cielo, el cual para el año 2015 el diseñador italiano Valentino, mostró una colección *resort* llena de estampados multicolores de rayas (Pombo, s.f.) lo cual constata que estuvo de moda para el año que se estrenó la película.

La escena se desarrolla en la sala comedor de la familia Riley, donde se observa una mesa de comedor de madera de silla color beige que “transmite tranquilidad y pasividad. Está asociada con la melancolía y la clásica” (Escuelapedia, s.f., para.8). Los cojines con de color “refrescante y fresco” (Psicología del color, s.f., para.7) al igual que la pared de fondo, la cual tiene una ventana y una cortina beige. La pared conexas es naranja claro. Ambas tienen un diseño de líneas verticales y tienen un enchufe doble. El piso es marrón, lo que le da un aspecto rústico y rocoso, en él se encuentra el plato de vidrio blanco roto.

En esta escena, Riley desarrolla la Isla de la Honestidad, la cual hace de ella una persona responsable de sus acciones. La voz en *off* de Joy aparece señalando: “Ay adoro la Isla de la Honestidad ¡Es la verdad!”, mientras de fondo la melodía *Nomanisone Island - National Movers* de Michael Giacchino da ambientación.



Figura 10. Personalidad familiar de Riley

Audio: Balbuceos de Riley

Melodía; *Nomanisone Island - National Movers* - Michael Giacchino

Inicio: 00:05:46

Fin: 00:05:49

En este plano general con angulación normal, Riley está haciendo galletas con sus padres mientras ella balbucea y ellos la miran con ternura. La escena transcurre en la mesa comedor, en la cual hay una bandeja con galletas cubierta de crema color pantone rosa “tierno, dócil, y manso” e “infancia” (Psicología del color, s.f., para.5-6) con chispas de diversos colores: amarillo, azul claro, pantone rojo “erótico” (Psicología del color, s.f., para.20), naranja “alegre” (Psicología del color, s.f., para.5), marrón y verde “primavera” (Psicología del color, s.f., para.16). Así como, hay tres platos con galletas: el primero junto al Sr Andersen con chispas de colores, un segundo con la cubierta rosa y por último, cerca de Jill hay otro plato circular que tiene la decoración de las chispas de colores. La bandeja plateada tiene las galletas terminadas, mientras hay un bol verde botella y naranja, el cual en la cultura occidental, es empleado para hacer la mezcla de las galletas.

Riley se muestra alegre mientras balbucea hacia su padre. La postura que tiene, permite derivar que está contándoles algo a sus padres, dado a que su mano izquierda se encuentra abierta y denota que está sumergida en una historia que trata de explicar. En la mano derecha tiene una galleta a medio alzar, lo que puede significar que esté hablando

sobre la misma. Sus ojos están abiertos concentrados mirando a su padre. Riley viste una camisa morado intenso que le confiere en este caso, visión de lo que está haciendo (Psicología del color, s.f., para.1).

Jill, su madre, está vestida con una blusa cuello V color pantone rosa “romanticismo” (Psicología del color, s.f., para.1) el cual se asocia a sentimientos positivos. Su cabello está sujeto por una cola baja. Su proxémica denota que está atenta a lo que Riley balbucea; su mano derecha está colocada sobre la mesa, su cuerpo se encuentra levemente inclinado hacia la niña mientras su expresión facial muestra ternura y mira hacia la galleta, como forma de estar pendiente de los movimientos que realice, parte de la protección que acostumbran las madres a sus hijos en la cultura occidental.

El Sr Andersen expresa alegría y atención hacia Riley; su sonrisa superior denota que está riéndose de lo que comenta la niña. Sus ojos la observan con cariño mientras sus cejas elevadas muestran atención. Su cuerpo está inclinado hacia adelante del lado izquierdo por la forma en la que está sentado, el brazo izquierdo está apoyado en la mesa.

En el plano general, la pared de fondo tiene dos cuadros colgados con marco de madera y fondo blanco, la misma que fue descrita en el fotograma anterior. El acompañamiento musical de esta escena es la melodía *Nomanisone Island - National Movers* de Michael Giacchino, mientras se observa la personalidad familiar de Riley.



Figura 11. Islas de Personalidad

Audio: “El punto es que las Islas de Personalidad hacen a Riley... Riley”- Joy

Melodía: *Nomanisone Island - National Movers* - Michael Giacchino

Inicio: 00:05:51

Fin: 00:05:54

La escena se desarrolla en plano general con angulación subjetiva y se presenta a las emociones *Fear*, *Anger*, *Joy*, *Sadness* y *Disgust* de espaldas observando, por la ventana del Cuartel General, las Islas de Personalidad suspendidas en el aire conectadas a la misma por las líneas de luz que salen de los Pensamientos Centrales pasando por el piso del edificio.

Así se tiene a la Isla de la Familia, ubicada en la esquina izquierda, que se manifiesta con atracciones o actividades el tipo familiar y donde destaca la estatuilla gigante de padre, madre y niña abrazados en simulación a la familia de Riley, esta es la encargada de mantener el vínculo de unión con sus padres. Es la más grande de todas, lo que indica que es la esencia primordial en la personalidad de ella.

Junto a la Isla de la Familia se halla la Isla de la Honestidad, más pequeña que la anterior, que podría interpretarse como un islote en proceso de desarrollo tomando en cuenta, que al inicio de la pieza audiovisual, se da a entender que aún está en etapa de aprendizaje. Se inspira en un paisaje de características romanas ya que, culturalmente, se mantiene la concepción de que la civilización romana fue la primera en implementar el

oficio del Derecho que suele estar relacionado con el sentido de justicia y honestidad; la estampa más característica es la montaña en cuya cima se encuentra la figura de un templo romano.

Ubicada en el medio, se ubica la Isla del Hockey que es la actividad deportiva que Riley realiza. Es de tamaño mediano, lo cual puede significar que continúa desarrollando habilidades y destrezas en el juego. En esta sobresalen varios palos de hockey unidos, referenciando al juego en equipo, y un gran trofeo dorado emblemático del espíritu competitivo y la motivación de ganar el primer lugar.

La Isla de la Amistad es, posiblemente, la más femenina de todas ya que en ella abundan los colores lila, rosa y amarillo. Es pequeña, lo cual da a entender que, por su condición de niña pequeña, aún no posee un gran círculo social pero que posiblemente se irá ampliando a medida que crezca. Predomina la imagen del arcoíris que, culturalmente suele asociarse con la fantasía, “los felices acontecimientos” (Herem, 2008, para.11) y el colorido, aunque este es en específico de color lila, en el medio del mismo se localiza un corazón rosa en el medio que es símbolo del amor y sobre el arcoíris se descubren tres estrellas amarillas de cinco puntas que, míticamente personifica la alianza de los diversos, al estar relacionada con el número cinco, como también la luz (Mcclue, 2016). Este fragmento de tierra es la encargada de mantener las relaciones amistosas con sus compañeros.

La Isla de las Bobadas es la quinta y se presenta con temática de feria, lugar asociado a la diversión y la fantasía. Resalta la cara de un payaso, personaje característico de fiestas y circo que figura la alegría y la desinhibición de hacer reír. Esta controla la personalidad divertida de Riley.

Detrás de las Islas de Personalidad hay acantilados de color coral e indica el horizonte. Este color inspira potencia vital y energía (Psicología del color, s.f.). También se observa el panorama de montañas y el cielo azul despejado.

La distancia que existe entre ellas es “social”, ya que la consonancia es casi efímera y su relación se basa en que simbolizan las diversas personalidades que se han desarrollado hasta el momento.

Anger se encuentra en la esquina izquierda del grupo con las manos adheridas al vidrio de la ventana, lo que indica ansiedad o asombro hacia lo que ve. Junto a *Anger* está *Fear*, encorvado con los codos extendidos hacia atrás, su postura transmite sensación de intranquilidad o ansiedad que son características en este personaje dada su actitud y la emoción que encarna. *Joy*, en el centro, refuerza su posición como emoción dominante en Riley, sus manos colocadas sobre el vidrio de la ventana y las piernas separadas demuestran alegría o asombro ante la vista. *Sadness* se ubica a la derecha de *Joy*; con brazos extendidos, piernas juntas y cabeza inclinada hacia la derecha transmitiendo desinterés o apatía. *Disgust*, por su parte, es la última en el grupo y se exhibe observando el paisaje de manera enternecedora y femenina con las manos entrelazadas al frente y su pierna izquierda extendida y adelantada a la pierna derecha, posición característica de este personaje.

El Cuartel General se muestra como un espacio amplio, con piso y paredes donde predomina el color lila, las ventanas son amplias en forma de huevo. En el techo se observan cables con ondulaciones similares a una montaña rusa. En la cultura occidental, muchas veces se asocia a la vida como “un viaje en una montaña rusa” porque, al igual que esta atracción, la vida se siente “llena de subidas, bajadas y vueltas, que son los sentimientos, las emociones y los momentos que recorreremos” (Dejar Fluir, s.f., para.1). En la esquina derecha hay un barandal de color que se asemeja a la forma de ADN.

El sonido en el fotograma es proporcionado por la voz de *Joy* explicando que, gracias a las Islas de Personalidad, Riley desarrolla una serie de características que la hacen la persona que es. El tono del personaje es animado y alegre, acorde con la emoción que constituye.

La melodía *Nomanisone Island - National Movers* de Michael Giacchino hace acompañamiento musical, al mostrar finalmente las cinco islas expuestas anteriormente.



Figura 12. Sadness toca y cambia el recuerdo

Audio: Sonido de cascabel

Inicio: 00:12:26

Fin: 00:12:27

Este fotograma se realiza en plano general con ángulo normal. En él, *Sadness* está encima del lugar donde se reproducen los recuerdos. Ella se muestra sorprendida e incrédula ya que, al tocar el recuerdo que se estaba reproduciendo, este se tornó azul claro y pasó a ser un recuerdo nostálgico. Su expresión también indica el no creerse que pudiera cambiar el color de una emoción que, en principio, era dorada.

En el ámbito corporal, tiene los pies de forma torcida reflejando timidez y nervio. Está inclinada hacia el lado derecho para poder alcanzar a la emoción por su baja estatura.

En el fondo, se observan cables en el techo y se mantiene la misma perspectiva de la figura cuatro, con la diferencia de que las líneas doradas del piso que destacaban a *Joy* se encuentran desenfocadas y restan protagonismo a *Sadness*.

Al mismo tiempo, por no estar *Sadness* centrada en el plano, se le da mayor narrativa y descripción al fotograma, donde se puede ver que está ocurriendo algo que cambió el curso de la historia repentinamente.

El Cuartel General se tornó a color índigo, este color tiende a relacionarse con “la mente superior y la intuición” (Sobre colores, 2013, para.20).

El audio de la escena es proporcionado por el tintineo de un cascabel que se produce cuando *Sadness* desciende de la base luego de haber tocado y cambiado el recuerdo. El sonido de un cascabel se emplea como protección, ya que aleja a los malos espíritus y energías para que no interfieran en la vida de la persona. Se le confiere en el esoterismo la atracción a la buena suerte (Bermo, s.f., para.2-3).



Figura 13. Joy intenta cambiar el recuerdo
 Audio: “Ay, eso no tiene por qué alterarnos”- Joy
 Melodía: Sonido de pulir
 Inicio: 00:12:32
 Fin: 00:12:33

Este se plantea en plano americano con ángulo normal, en ella se encuentra a Joy junto Sadness segundos después de que el recuerdo se volviera color azul.

Se presentan a las dos emociones principales de la trama atravesando un momento que parece haber desencadenado una situación irregular en su vida cotidiana. Sadness, ubicada a la derecha del marco, muestra inseguridad con su lenguaje corporal; esto se refleja en su postura casi inclinada, las manos con las palmas hacia arriba tratando de excusarse por lo que hizo, su boca reflejando una media sonrisa hacia abajo y sus ojos tristes. Sadness intenta excusarse diciendo que ella solo tocó el recuerdo además que no tiene idea de lo que estaba a punto de ocurrir, esto lo hace con un tono de lamento. Al igual que en la figura anterior, se encuentra cerca de las líneas doradas en el piso pero de un lado, desenfocándose y restándose así protagonismo en la escena.

Joy, a la izquierda, intenta volver la esfera a su color original mientras lo sostiene y hace el ademán de pulirlo como si estuviera sucio, dando a entender que ella tiene el concepto de que todo lo tocado por Sadness tiende a arruinarse o ensuciarse. Sus ojos

expresan una incredulidad e interés, al igual que descontento. Está ubicada de manera que el espectador enfoque su atención en ella. El diálogo argumenta que el percance del recuerdo no debe alterarlos y denota que, aunque algo acaba de salirse de su rango de normalidad, no deben preocuparse porque *Sadness* suele entrometerse en los momentos felices de Riley frecuentemente, por lo tanto, aunque de momento ella no posee el conocimiento suficiente para resolverlo; está dispuesta a hacer lo que esté en sus manos para solucionarlo ayudar a la niña.

Esto deja al espectador atento a lo que pueda ocurrir luego en la trama porque se interesará en saber a qué estaría dispuesta a hacer *Joy* para volver a tomar el mando en el Cuartel General.

La habitación vuelve a ser de color lila, a excepción de un pequeño tramo en la parte superior izquierda de *Joy* que permanece de color azul índigo.

Esta escena es acompañada con el sonido de pulir, que hace simbiosis con el acto que hace *Joy* al tratar de quitarle el azul al recuerdo que *Sadness* tocó.



Figura 14. Sadness colapsa

Audio: “Perdón, de verdad ¿qué me pasa? Sufro un colapso ¿cierto?” – *Sadness*

Inicio: 00:13:41

Fin: 00:13:43

La imagen narrada emplea un plano en profundidad con ángulo normal y en ella se muestra a *Joy* junto a *Sadness* conversando luego de que ésta cambiase el recuerdo y *Joy* le reprendiera al respecto.

Al fondo se ve una puerta cuadrada con un óvalo en el centro que sirve de ventana. El óvalo, al igual que los círculos, en la psicología refleja o significa comunidad, amistad, amor o unidad; así como un mensaje positivo. También hay unos pequeños estantes decorados. A la derecha de los personajes, dentro de los compartimientos, se encuentran las bombillas de las ideas que, al estar apagadas por desuso, se muestran de color plateado; transmitiendo entonces la sensación de frialdad. En la cultura occidental, es común que las caricaturas utilicen la imagen de la bombilla encendida para representar la creación o venida de una idea. En este caso, las bombillas en la Cuartel General de Riley también cumplen con la misma función pero, al estar apagadas, se interpreta que Riley no está generando una idea en ese instante y estas están allí como utilería esperando que se presente la ocasión. La habitación permanece siendo de un color lila aunque un poco más intenso.

Joy se encuentra de espaldas y no se le muestra la cara mientras que *Sadness* está de frente y muestra preocupación a través de su postura inclinada hacia adelante ligeramente, sus pies torcidos viéndose uno al otro, examinando las palmas de sus manos tratando de verificar si existe algo que esté afectando o amenazando su sistema o comportamiento. Su boca cerrada e inclinada hacia un lado, sus ojos tristes y sus cejas fruncidas hacen acompañamiento al resto de cuerpo.

Su diálogo preguntando a *Joy* si está sufriendo un colapso refleja que, incluso ella, siente que algo está mal, pues a pesar de que suele interferir en las emociones de Riley, recientemente parece hacerlo más a menudo y de manera incontrolada. El tono también es preocupado casi en llanto, reflejando así desesperación.



Figura 15. Monólogo de Sadness

Audio: “Llorar es mi modo de concentrarme en el peso de los problemas de la vida”- *Sadness*

Inicio: 00:15:06

Fin: 00:15:09

La escena se desarrolla en plano general con ángulo normal. Se muestra a *Sadness* en el suelo del Cuartel General después de que *Joy* intentase animarla al preguntarle acerca de cosas que la hicieran feliz.

Sadness está en posición decúbito abdominal, con los brazos extendidos a cada lado de su cuerpo, las piernas estiradas, su cabeza está hacia arriba con la barbilla apoyada al piso y en el rostro se refleja desinterés, depresión o apatía. Esto es evidente gracias a las cejas elevadas, sus pupilas hacia arriba y su boca en una perfecta línea recta que denota fastidio.

Las líneas en el piso que conectan al Cuartel General con las Islas de la personalidad le proporcionan una especie de profundidad a la trama además de un papel protagónico a *Sadness*, ya que dirigen la atención del espectador hacia ella.

El diálogo de *Sadness* comentando que el acto de llorar para ella significa concentrarse en los problemas que ocurren en la vida, haciendo uso de un tono casi de

balbuceo, dan a entender que es una persona con actitud pesimista o melancólica a quien se le hace difícil ver un lado positivo a las circunstancias, se derrumba frente a cualquier vicisitud que se le presente al tiempo y se desahoga a través del acto de llorar, lo cual la coloca como alguien que adopta una posición infantil.

Es una frase profunda para llamar la atención del espectador, invitándole a reflexionar al respecto del significado del llanto y su relación con la posible solución de problemas permitiendo la libertad de expresarse a través de este y no reprimirse.

En este punto, se amplía más la brecha que separa a ambas emociones, por un lado se tiene a *Joy* con una personalidad radiante, enérgica y positiva; mientras que por el otro está *Sadness* a quien parece que se le hace más difícil adoptar una actitud extrovertida.



Figura 16. Islas de Personalidad apagadas
 Audio: *Goofball No Longer* - Michael Giacchino
 Inicio: 00:24:39
 Fin: 00:24:40

El fotograma se desarrolla en plano panorámico general con ángulo normal. En él se observa a las cinco Islas de Personalidad de Riley apagadas luego de que *Joy* y *Sadness* iniciaran una pelea en el Cuartel General por la aparición de un nuevo Pensamiento Central que tuvo origen luego de que *Sadness* manipulase el control de mando durante la presentación de Riley en su primer día de clases. El acto hizo que el recuerdo que se estaba transmitiendo en ese momento se volviera azul, la hiciera llorar y, esa experiencia, pasase a convertirse en un Pensamiento Central que se diferencia de los otros por ser de color azul y no dorado. La eventualidad ocasionó que *Joy* intentase eliminarlo a través del tubo de recuperación y fuese absorbida por este llevándose las otras esferas y a *Sadness* con ella.

Al estar ligada la existencia de las Islas de Personalidad a estas esferas, se tornaron de color gris y generaron en Riley un bloqueo de sus actitudes. El color gris representa la falta de emociones o estimulación en la vida, a veces también se relaciona con la depresión (Colores, 2014), situación por la que está pasando la niña.

En la escena se puede detallar el vacío del olvido que se encuentra al borde del acantilado desértico que está más allá de las Islas de Personalidad y las montañas que delimitan el horizonte junto al cielo azul despejado.

La melodía *Goofball no Longer* de Michael Giacchino transmite la sensación de urgencia que la trama ha alcanzado ya que, sin *Joy* y *Sadness* en el Cuartel General las emociones no están completas y Riley atraviesa una fase de desequilibrio emocional cuando las otras tres emociones restantes, *Anger*, *Fear* y *Disgust*, intentan cumplir las funciones de *Sadness* y *Joy* sin éxito.



Figura 17. Sadness y Joy en la Memoria a Largo Plazo
 Audio: “¡Sin ti Riley no puede ser feliz. Tienes que volver y pronto!”- *Sadness*
 Inicio: 00:26:32
 Fin: 00:26:33

La escena se desarrolla en plano general con ángulo normal. Muestra el quiebre en la trama cuando *Joy* y *Sadness*, accidentalmente, salen del Cuartel General y llegan a la memoria a largo plazo producto de la pelea entre *Joy* y *Sadness* luego de que esta manipulese el control de mando durante la presentación de Riley en su primer día de clases.

Se puede ver que ambas parecen confundidas ya que solo lo conocen por referencia de los manuales que han leído.

La postura de ambas emociones denota preocupación y desconcierto. *Joy* se encuentra de pie al lado izquierdo de la escena sosteniendo los Pensamientos Centrales de Riley con sus manos haciendo esfuerzo para que no se le caigan porque para ella son una propiedad valiosa. Sus ojos se ven muy abiertos con las pupilas y cejas hacia arriba observando la distancia que hay entre ella y el Cuartel General, mientras que su boca forma una curva hacia abajo complementando la sensación y expresión de desconcierto o ansiedad. Tiene los pies ubicados uno delante de otro, lo que indica que está dispuesta a avanzar y comenzar la travesía que le llevará a dejar los pensamientos centrales en su lugar

correspondiente para devolver así la normalidad a su vida y a la de Riley. *Joy* no lleva zapatos, gesto que se considera un símbolo de libertad, de no tener ningún tipo de ataduras.

Sadness, está al lado derecho de *Joy* ligeramente inclinada hacia ella. Su mano izquierda se extiende en forma de ojiva, dándole una postura de autoridad, seguridad y decisión mientras que con la izquierda señala el camino hacia el Cuartel General. Las piernas separadas transmiten una sensación de urgencia, las pupilas de los ojos están hacia arriba, mientras sus cejas forman una especie de arco triangular mostrando preocupación y su boca se haya abierta en señal de asombro. El diálogo de *Sadness* afirmando a *Joy* que ella es la única capaz de proporcionar alegría a Riley y, por lo tanto, debe buscar la manera de regresar en la brevedad posible al Cuartel General, lo que indica ansiedad, aunque también puede interpretarse como menosprecio a su persona, pues le otorga a *Joy* la prioridad de volver primero mientras ella se deja a un lado.

A pesar de que ambos personajes están juntos, cada uno parece estar sumergido en su propio dilema y afrontando la situación de manera distinta; *Sadness* entró en un cuadro de ansiedad donde su procesamiento está acelerado, mientras que *Joy* se sumerge en sus pensamientos y está prestando atención a lo que *Sadness* está diciendo.

Al fondo hay estantes que contienen diferentes esferas de recuerdos, haciendo referencia a la teoría de que la memoria a largo plazo es un gran almacén o depósito donde los recuerdos, recolectados a lo largo de distintas experiencias vividas, se guardan hasta el momento en que sea necesario hacer uso de ellos. Aunque imperan las esferas en tono dorado en los estantes, resultado de que la mayoría de los recuerdos de Riley son parte de la interacción de *Joy* con su entorno, también hay otros de color rojo, verde manzana y azul celeste. Hay algunos recuerdos que están tirados en el piso de la memoria a largo plazo dando a entender que, durante los 11 años de vida de Riley, se ha generado una gran cantidad de recuerdos y ya parece que no hay cabida para más, generando así un desorden. Del mismo modo, hay una alarma de emergencia ubicada al lado derecho de *Sadness*, sugiriendo la posibilidad de que el ambiente de la memoria a largo plazo es inestable y se debe estar preparado para cualquier eventualidad irregular que se presente.

En el plano dominan los colores rosas -en el suelo de los estantes de la memoria a largo plazo-, que representa la feminidad, paz, tranquilidad y el romanticismo. El piso donde están *Joy* y *Sadness* es una combinación entre un violeta pardo y gris, es decir, una ambivalencia de efecto cromático el cual resalta lo ambiguo y subjetivo. La alarma es de color fucsia.

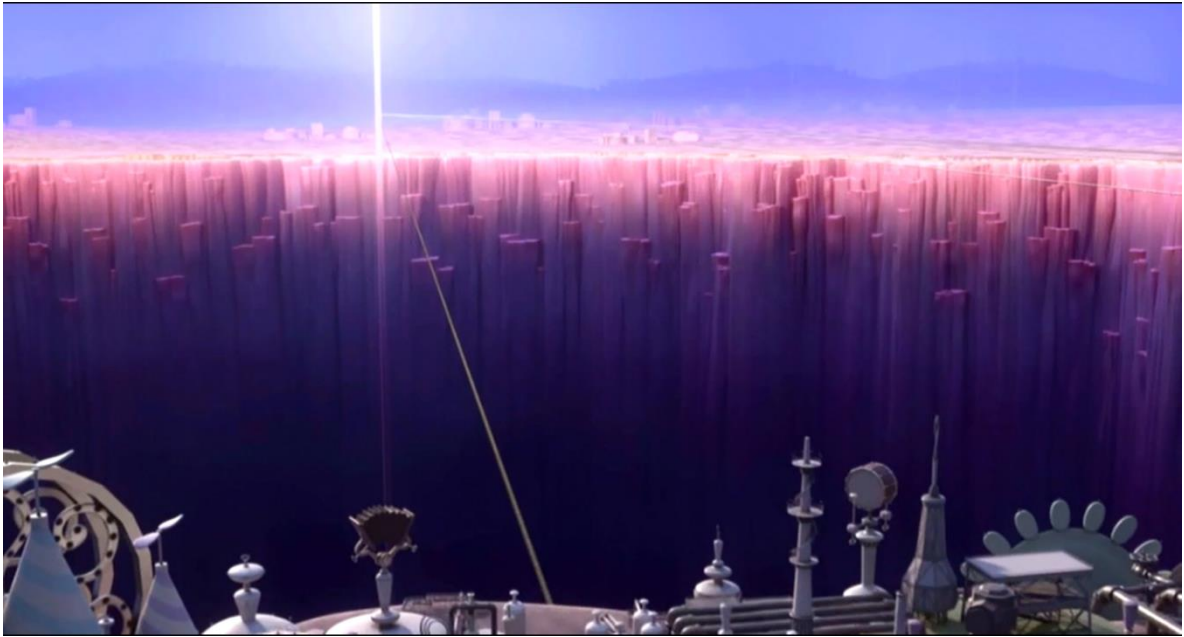


Figura 18. Plano del viaje
 Audio: *Goofball no Longer* - Michael Giacchino
 Inicio: 00:26:43
 Fin: 00:26:46

Escena que se desarrolla en plano general con angulación en picado, muestra una visión aérea de la distancia que existe entre la Isla de las Bobadas y el Cuartel General. Hay un puente que conecta a ambos. Esta plataforma es de color dorado y con una extensión vasta por el cual pasa el Tren del Pensamiento. A su alrededor no hay nada más que el abismo del olvido que genera en los personajes una sensación de ansiedad y temor porque todo lo que cae en él se desecha y no se recupera jamás, siendo este el equivalente de la muerte en la pieza audiovisual. Los colores que conforman el abismo del olvido son un degradado de morado que va desde un violeta oscuro que da la sensación de profundidad y oscuridad hasta el lila que evoca la luz y la cima del mismo, generando entonces un mensaje de seguridad y vida.

Desde esta vista aérea se puede vislumbrar el horizonte azul cielo con forma de montañas que despierta en el espectador la visión de un infinito, de una meta, propósito u objetivo. Al lado del puente está la base del Cuartel General, aunque desde la perspectiva de un observador, se entiende como una luz resplandeciente que cae del cielo cuyo significado podría interpretarse como un mensaje de divinidad, de luz, de vida o esperanza.

La Isla de las Bobadas, pese al ambiente divertido, se encuentra de color gris porque al no estar los Pensamientos Centrales en su lugar correspondiente, queda inactiva, se pierde esta personalidad y poco a poco el lugar se derrumba.



Figura 19. Momento de duda de Joy y Sadness
 Audio: “Tu lo vas a arreglar ¿no es así?”- *Sadness*
 “Yo... eh... no lo sé ¡Pero lo voy a intentar! – *Joy*
 Inicio: 00:32:31
 Fin: 00:32:38

La escena se desenvuelve con plano en profundidad y angulación normal. Se observa a *Joy* y *Sadness* adentradas en la memoria a largo plazo la cual hace las veces de laberinto por su complejidad. A sus espaldas hay una columna color lila que, al mismo tiempo, sirve de estante para albergar otros pensamientos transmitiendo también sensación de grandeza al imponerse en el medio del camino.

Sadness se encuentra a la izquierda, los brazos están flexionados, las manos entrelazadas con el cuerpo encorvado. En cuanto al rostro, sus ojos están abiertos, las cejas forman un arco y su boca está entreabierta mostrando sus dos dientes frontales al tiempo que dialoga con *Joy* esbozando una sonrisa nerviosa. El mensaje corporal que transmite el personaje es de alguien que está nervioso o inseguro pero intenta mantener la esperanza de que sus problemas serán solucionados por otro individuo en quien confía y que ha demostrado, en otras ocasiones, tener control sobre situaciones de crisis, en este caso *Joy*, a quien le hace saber mediante sus palabras que confía en su astucia para salir de allí, al mismo tiempo que presenta un momento de duda cuestionando si ella está en lo correcto.

Joy se haya de rodillas sosteniendo las esferas doradas de los Pensamientos Centrales de Riley, está encorvada y su expresión facial es de ojos muy abiertos, sus pupilas están dilatadas, las cejas están casi rectas y la boca entreabierta. Esta postura, sumada a su expresión, da a entender que *Joy* está pasando por un momento crítico en su cotidianidad e intenta mantenerse calmada aunque esté al borde de la ansiedad y posiblemente del llanto. Le responde a *Sadness* que no está segura de poder hacer algo que las ayude a recuperar el ritmo normal de su vida, esto en un tono casi de trance por lo abrumada que se siente al momento, pero al final le afirma que, aunque no tiene nada en mente aún, no dejará de intentarlo; esto confiere al personaje determinación y seguridad, lo que da paso a la improvisación de un plan.

La distancia entre *Joy* y *Sadness* es reducida, transmitiendo cercanía o intimidad lo cual viene dado por la necesidad de protección que genera el ambiente en el que están, pues es desconocido para ambas.

El diálogo que sostienen los personajes es crucial en la pieza audiovisual porque se presenta la necesidad de crear un plan o una estrategia para volver al Cuartel General y recuperar la normalidad de sus vidas, iniciando así un sentido de aventura que mantendrá al espectador atento a las acciones siguientes y cómo estas podrían cambiar el rumbo de la historia para lograr el final deseado.

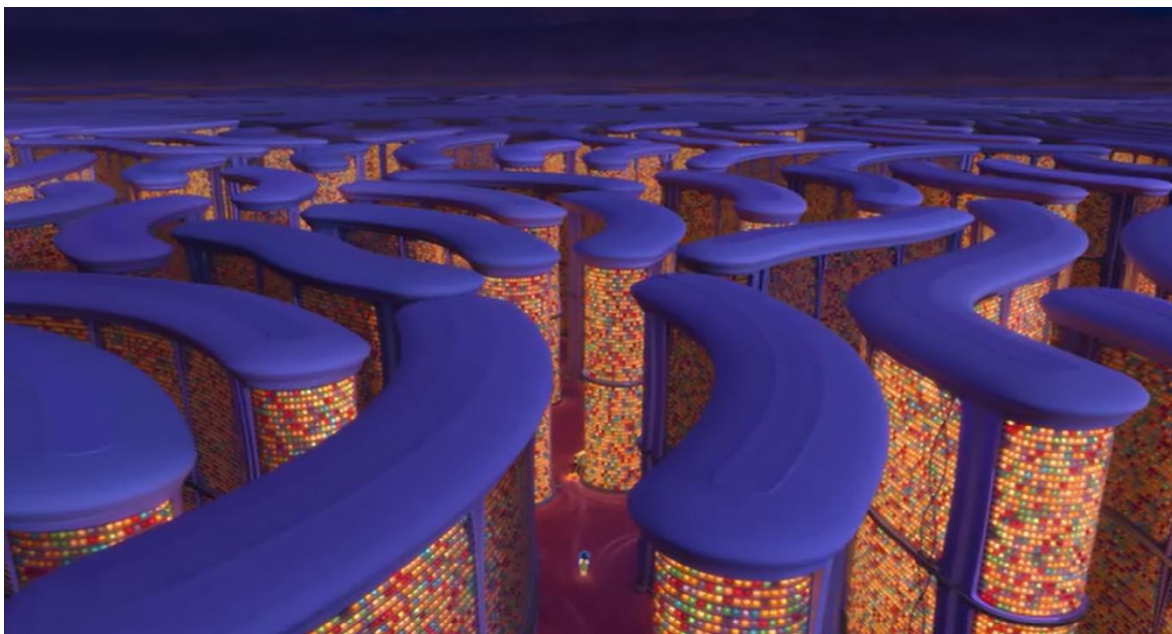


Figura 20. Memoria a Largo Plazo en vista aérea
 Audio: “Es la memoria a largo plazo. Un laberinto sin fin de corredores y repisas”- *Sadness*
Memory Lanes - Michael Giacchino
 Inicio: 00:33:19
 Fin: 00:33:20

La escena se desarrolla en gran plano panorámico general con angulación del tipo picado y muestra al espectador una vista aérea de la Memoria a Largo Plazo representada como un laberinto de estructura complicada conformado únicamente por las estanterías donde reposan los diferentes recuerdos de Riley mientras que *Joy* se encuentra caminando en medio.

Culturalmente, la imagen del laberinto se asocia con el instintivo, el desliz y la separación del origen de la vida (Caelum, 2015). En este caso, el Cuartel General significa para *Joy* la razón de su existir porque es desde allí donde ella puede controlar las emociones de Riley. La parte superior de las estanterías son de color lila, predominante en los fotogramas anteriores, dando a entender que forman parte de un todo que es el subconsciente de Riley; logra divisarse el horizonte en la escena y este también es de color lila pero en su tonalidad más oscura ya que es el momento en el Riley se fue a dormir y, por lo tanto, en su subconsciente, ya es de noche.

El audio en la escena proviene de la voz de *Sadness*, quien a través de la frase “es la memoria a largo plazo. Un laberinto sin fin de corredores y repisas”, le advierte a *Joy*

acerca de la complejidad del lugar donde se encuentran y lo difícil que será hallar una solución rápida a la situación. Para ello, el tono utilizado por *Sadness* es despreocupado o desinteresado, transmitiendo la sensación de que a ella no le genera ningún tipo de preocupación de donde se encuentra y que, posiblemente, haya aceptado su destino con la parsimonia que la caracteriza como personaje.

La pieza musical que acompaña a la escena se titula *Memory Lanes* de Michael Giacchino, es una melodía lenta y, como su nombre lo indica, acentúa la atención del espectador hacia los carriles de la memoria que se encuentra ante él y a la incertidumbre de si ese será el camino adecuado para llegar al destino.



Figura 21. Aparición de Bing Bong

Audio: "Ten"- Bing Bong

Inicio: 00:40:16

Fin: 00:40:18

La imagen se presenta en plano general con ángulo normal. En ella están Joy, Sadness y Bing Bong en la memoria a largo plazo. Bing Bong es el amigo imaginario de Riley que se encuentra vagando desde que ella dejó de jugar con él.

Con respecto a su fisionomía, Bing Bong tiene cabeza de elefante; animal que en la cultura occidental simboliza seguridad, decoro, presencia, dominio, ímpetu y presunción (Tótem Animal, 2013). Su cuerpo, cola además de las patas son de gato, que a nivel emblemático caracteriza perspicacia, percepción, autonomía, así como la maleabilidad y la adaptabilidad (Tótem Animal, 2013); es por esta razón que tiene bigotes en su cara. La mente es de delfín, que encarna la alegría, dulzura, amistad como también amor a la comunidad (Tótem Animal, 2013). El torso es de algodón de azúcar. La paleta de colores usada en el personaje consiste en tonos fucsia, lila y morado. Las patas tienen un diseño de líneas horizontales que comunican emociones de permanencia, tranquilidad y alivio (Vidal, 2007). El color utilizado para estas fue el naranja en sus variaciones claro - oscuro; evocando a lo exótico, divertido y sociable (Heller, 2004).

En cuanto a su vestimenta, este personaje usa un sombrero Bombín que en la cultura popular se relaciona con el comediante Charles Chaplin, símbolo de una persona amistosa y alegre. Su chaqueta marrón de estampado escocés con parches y guantes raídos, habla de que es alguien que ha estado vagando durante mucho tiempo en la memoria a largo plazo con ropas viejas en situación de descuido; también da la sensación de pobreza. El estampado escocés se relaciona con el aire libre y la indagación de una vida dinámica (Aravena, 2009). El color marrón acentúa este efecto porque se le asocia con la pobreza o lo feo (Heller, 2004). Sin embargo; también es el color de lo acogedor (Heller, 2004). En la solapa, *Bing Bong* lleva una flor con pétalos amarillos, rosa y azul; la flor es símbolo de la feminidad, delicadeza y lo natural aunque colocado en el lugar donde lo lleva el personaje asemeja a los accesorios de un payaso, otorgándole un significado de gracia y diversión. Lleva un corbatín violeta con estampado de lunares fucsia; los lunares comunican el nivel de humor de una persona; mientras más grande el estampado, mayor será el de humor del portador (Aravena, 2009).

Su postura transmite la imagen de alguien amigable con mirada apacible, gesto amistoso, brazos extendidos en señal de entrega, compartir, lo mismo que su diálogo. Se encuentra extendiendo un bolso lila estilo *bucket*, diseño que expresa versatilidad por su fácil traslado (Mirón, s.f.), el estampado de flores que representa feminidad, juventud, delicadeza en colores naranja, verde y amarillo.

Joy está sosteniendo los pensamientos centrales de Riley, por su expresión corporal y facial donde se muestra de medio lado, sus ojos hacia arriba fijos en *Bing Bong*, su boca entreabierta con sus brazos orientados a la posición contraria a la que se encuentra *Bing Bong* demuestra desconfianza hacia este y su intención de ofrecerle el bolso para que traslade los Pensamientos Centrales con comodidad. *Sadness* también parece desconfiar de *Bing Bong*, está junto a *Joy*, de medio lado, con sus ojos fijos en el piso y sus brazos flexionados a una corta distancia entre sí debatiéndose si deberían aceptar la oferta del bolso de *Bing Bong* o no.

Mientras que la distancia entre *Joy* y *Sadness* es corta, entrando en el aspecto del espacio personal de cada una, emiten un mensaje de proximidad y confianza, el espacio entre *Joy* y *Bing Bong* es mayor, a este distanciamiento se le conoce como espacio público y es común entre individuos que acaban de conocerse.

En la escena pueden observarse recuerdos en el piso en la esquina inferior izquierda que salieron del bolso de *Bing Bong*, del mismo modo que hay un lavamanos blanco en el piso, junto a otras cosas, para indicarle al espectador que, a pesar de su pequeño tamaño, el bolso tiene propiedades mágicas y cualquier objeto puede ser guardado allí para ser trasladado, cómodamente, de un lugar a otro.

En el fondo hay una estantería con varios recuerdos donde abundan los dorados de *Joy*, seguidos de los rojos de *Anger* y los verdes de *Disgust* y en poca cantidad los morados de *Fear* y los azules de *Sadness* acompañado de espacios vacíos.



Figura 22. Pensamiento Abstracto
 Audio: “Es la segunda etapa, la reconstrucción” - *Sadness*
 Melodía: *Abstract Thought* - Michael Giacchino
 Inicio: 00:42:22
 Fin: 00:42:24

La escena se desenvuelve en plano general con ángulo normal. En ella se observa a Joy y Sadness en el Pensamiento Abstracto, al que llegaron porque Bing Bong sugirió tomarlo como un atajo para llegar al Tren del Pensamiento más rápido. Este lugar se considera peligroso, “ya que cualquier ser que entra en el edificio perdería su forma del cuerpo y se desintegraría” (Inside Out Wiki, s.f., para.1).

En esta imagen se observan a las dos emociones protagonistas fraccionadas en diferentes partes, convirtiéndose en una expresión de la técnica del cubismo popularizada por el artista español Pablo Picasso. Esta técnica, conocida *Picassoesque*, consiste en simular o emular el trabajo de Picasso a través de obras de arte, generalmente la pintura (Artsy, trans. 2017).

Sadness se está fraccionando en manera de esfera mientras que Joy lo hace en modo puntiagudo; esto se debe a que sus personalidades difieren entre sí; Joy es punzante, cargada de egoísmo mientras que Sadness es una persona cerrada. La paleta de colores

empleada se compuso de blanco, gris, plata, rosado, verde, marrón, amarillo y azul, todos colores de luz que evocan al diseño minimalista, lo ligero, objetivo, limpieza y neutral.

El mensaje que envía la imagen, junto al diálogo de *Sadness*, de que se encuentran en una etapa de reconstrucción, haciendo uso de un tono de miedo e inseguridad, le indica al espectador que a las protagonistas se les está presentando la oportunidad de reinventarse a ellas mismas, explorar otras experiencias y cambiar su personalidad siendo esta reconstrucción no solo física sino también en el ámbito emocional.

Al atravesar el túnel de pensamiento abstracto, los personajes se terminarán convirtiendo en figuras geométricas bidimensionales (Inside Out Wiki, s.f.). *Sadness* como se había leído los manuales de la mente, narra las distintas fases de transformación para las cosas que pasan por el pensamiento abstracto. Son cuatro etapas; la primera es fragmentación no objetiva, la segunda desconstrucción, la tercera es bidimensional y la última es no-figurativo, donde la materia se vuelve forma y color quedándose atrapados para siempre. *Bing Bong* señala que lo más importante es que se mantengan juntos. *Joy* pregunta por qué tomaron esa ruta y *Bing Bong* le responde que ese lugar es un atajo para llegar más rápido al Tren del Pensamiento. *Sadness* es la que finalmente los ayuda a salir de la última etapa antes de que se conviertan en materia abstracta para siempre.



Figura 23. Sadness consuela a Bing Bong

Audio: Lamento que desecharan tu cohete, es algo que para ti tenía valor y se ha ido... para siempre” - *Sadness*

Melodía: *Down in the Dumps* - Michael Giacchino

Inicio: 00:48:36

Fin: 00:48:41

Escena que se desenvuelve con plano en profundidad de angulación normal. Se encuentran *Sadness* y *Bing Bong* sentados uno al lado del otro en El Mundo Preescolar, lugar donde están almacenadas todas las cosas imaginadas por Riley durante su etapa infantil, luego de que los “mentaleros”, personajes encargados de vaciar la Memoria a Largo Plazo de recuerdos que Riley no necesita y desecharlo en el vacío del olvido donde nada puede ser recuperado después, llegasen a cumplir con su trabajo y, entre las cosas que se llevaron, estaba el cohete de *Bing Bong* con el cual él planeaba llevar a Riley a la luna, como había sido su sueño desde que ella estaba pequeña.

Bing Bong se muestra sentando encorvado, sus hombros están caídos al igual que su trompa y bigotes, las piernas extendidas, los labios formando una curva hacia abajo al igual que sus ojos están abajo y sus cejas forman una curvatura. Este lenguaje corporal lleva a la interpretación de que el personaje está triste o deprimido por la pérdida de su objeto máspreciado. En este fotograma se puede apreciar mejor la flor que *Bing Bong* lleva como complemento de su vestuario y se observa que los colores de los pétalos pertenecen a los colores correspondientes de cada emoción.

Sadness se encuentra a un lado con la mirada fija en el horizonte, sus cejas arqueadas ligeramente hacia arriba y los labios formando una pequeña curva hacia abajo mostrando sus dientes, al igual que *Bing Bong* está encorvada con sus brazos relajados. Mantiene una charla con *Bing Bong* en donde expresa que le apena la situación por la que este acaba de pasar y que entiende que era un objeto con un importante valor sentimental, esto lo hace en un tono suave y consolador que transmite entendimiento y comprensión.

La cercanía entre ambos personajes es muy estrecha, lo que se conoce en la proxémica como espacio íntimo, esta aproximación es necesaria en la escena porque evoca cercanía hacia una persona que evidentemente necesita afecto y será más efectiva para la persona que necesita ser animada. En el fondo se reproduce la melodía *Down in the Dumps* de Michael Giacchino que es una composición suave ideal para transmitir un ambiente de armonía, paz y va acorde con la escena melancólica.

En el fondo de la imagen se ven las ruinas que dejaron los mentaleros tras su paso, asimismo están los restos de un fuerte de colchones gigantes con diseño escocés en colores rosa, lila y turquesa, este último alude compasión, frescura y protección (Psicología del color, s.f.). Hay una especie de bombillo al lado derecho de color turquesa y bordes morados, el bombillo es utilizado en las caricaturas para expresar el advenimiento de alguna idea; también hay un molino de viento que, según el libro de Don Quijote Mancha, un molino de viento, en sentido metafórico, significa “luchar o por causas perdidas o causas imposibles” (Sánchez, 2014, para.2). Es decir, representa una lucha entre nuestros sueños y los obstáculos que en él se encuentran.



Figura 24. Interacción en el Tren del Pensamiento

Audio: “No eres tan mala” – *Joy*

“¿Eso crees?” - *Sadness*

Inicio: 01:01:41

Fin: 01:01:43

La escena se desarrolla en primer plano con angulación subjetiva, y trata principalmente de *Sadness* y *Joy* una vez que logran alcanzar el Tren del Pensamiento. En ella se observa a *Joy* haciéndole un cumplido sincero a *Sadness* luego de que ella usara su empatía para consolar a *Bing Bong* para que él pudiese guiarlas a alcanzar el tren para regresar al Cuartel General.

Se entiende que el cumplido de *Joy* es sincero porque usa un tono animado y alegre que no suele usar cuando se relaciona con *Sadness*; despertando así no solo en interés del personaje sino también del espectador. Aunque en la escena solo puede verse de perfil, *Joy* está sonriendo y esto puede notarse en la curvatura hacia arriba de la comisura de sus labios.

Sadness se muestra sonriente, con sus ojos abiertos mirando de manera tierna a *Joy* quien nunca le había hablado así; atribuyéndole al personaje un aire de ingenuidad y algo infantil. Le pregunta a *Joy* si en realidad esta piensa que no es tan mala ya que, por lo

general, *Joy* le atribuye a ella las razones de los malos momentos por lo que atraviesa Riley. A su lado, dentro de una caja de madera color marrón, se observan dos esferas de recuerdos en colores verde y morado, lo que indica que fueron generados por *Disgust* y *Fear* respectivamente.

El concepto de Tren del Pensamiento es una metáfora o simbolismo a lo denominado flujo del pensamiento que conecta las ideas en la mente del individuo (Castillo, 2009). Este es un tren de carga, hecho de madera, el color de sus vagones varía entre índigo y fucsia -en este caso, el color del vagón es índigo-, tirados por una locomotora (Inside Out Wiki, s.f.). En la cultura occidental, la figura de un ferrocarril evoca movimiento o avance, también significa reducción de distancias de forma inesperada (Casalduero, 2010); esto es lo que comienza a suceder en la relación entre *Joy* y *Sadness* quienes están comenzando a aprender a trabajar en equipo y aceptar las diferencias de la cada una. En cuanto a su proxémica; cada vez se notan más cercanas; permitiéndose entrar en el “espacio íntimo” de la otra.

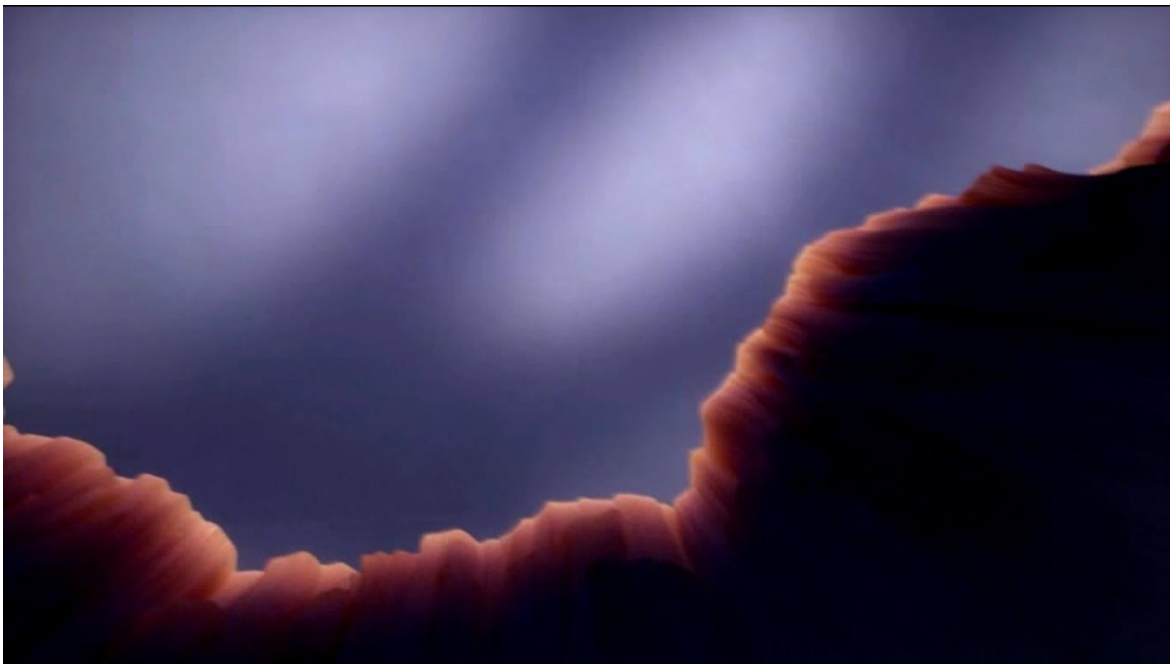


Figura 25. Fondo del abismo
Audio: Suspiro de asombro de Joy
Inicio: 01:06:39
Fin: 01:06:40

La escena se desarrolla en plano general con angulación contrapicado y se muestra la profundidad del abismo del olvido al que *Bing Bong* y *Joy* caen accidentalmente luego de que ella intentase volver al Cuartel General haciendo uso del “recordatubo”, que se encontraba en la Isla de la Familia, y cuya función principal es extraer recuerdos de la Memoria a Largo Plazo para enviarlos al Cuartel General, pero esta se derrumbó al Riley huir de casa.

Los colores son un degradé del rosa al negro que generan la percepción de profundidad y encierro en el espectador, así como miedo y temor ya que, este plano le da fuerza al vacío en el que se encuentran y del que deben salir. Al caer está “la imposibilidad de acceder a los contenidos de la memoria”. (UnoViedo, 2013, pág.9). Según la trama, de no salir de este lugar, Riley los olvidará y quedarán deshechos de su memoria.

En el plano, se divisa la penumbra que cubre el cielo, la cual es de un color morado intenso que simboliza la separación junto a un lavanda grisáceo que refleja tristeza y una fusión de alegría y pena (Colores, s.f.), del bien y el mal en forma de óvalos, que por su estructura desde el punto de vista grafodinámico se halla en áreas como la zona del yo, de

la afectividad, del presente, el contacto con el exterior, los sentimientos y las emociones (GrafoDifusión, s.f.). Con ello, se muestra un plano nostálgico, que representa el clímax de la historia porque *Joy* y *Bing Bong* deben de buscar la manera de salir del olvido, el vacío tiene unas paredes altas parecidas a unas murallas que engloban recuerdos ya inexistentes para Riley, semejante a la muerte. La utilización de este tipo de ángulo resalta la profundidad del abismo en donde se encuentra *Joy* y con ella la urgencia y angustia que siente el personaje por salir de allí.



Figura 26. Joy triste
 Audio: Sollozo de Joy
 Melodía: *Tears of Joy* - Michael Giacchino
 Inicio: 01:08:50
 Fin: 01:08:54

Escena que se desenvuelve en primer plano con ángulo normal y en ella se muestra a Joy dentro del abismo del olvido sosteniendo entre sus manos cuatro esferas de recuerdo que allí se encuentran. Tres de estas esferas son de color ocre, que se asocia al óxido (Lexicoon, s.f.), dando a entender que este es un recuerdo gastado y en estado de deterioro; dentro de esta esfera puede observarse a Riley cuando estaba pequeña. Entre los recuerdos, hay uno que aún conserva su tonalidad azul, siendo el Pensamiento Central que *Sadness* creó al inicio de la pieza audiovisual.

Joy se encuentra sollozando, un acto extraño en ella dada su personalidad extrovertida, y en su rostro se refleja una expresión de dolor; esto puede deducirse por sus ojos fuertemente cerrados, sus cejas fruncidas hacia abajo y la boca entre abierta dejando ver sus dientes. Se aferra fuertemente a los recuerdos entre sus brazos como su posesión más valiosa mientras yace de rodillas y encorvada, posición que se interpreta como una señal de alguien que se ha dado por vencido ante una situación que supera sus fuerzas y consigue refugio en los recuerdos melancólicos de su pasado.

Al fondo del fotograma hay varios recuerdos, dos de ellos en la esquina inferior izquierda también en color ocre mientras los otros se encuentran en negro, en espera de ser devorados por el olvido mientras suena una melodía suave en piano titulada *Tears of Joy* del compositor Michael Giacchino que, acompañada de los sollozos de Joy, pretende evocar en el espectador la sensación de melancolía y tristeza y los mantiene atentos a la espera que este personaje encuentre una solución a su desventura o se rinda abandonando toda esperanza.



Figura 27. Contraste
 Audio: Sollozo de Joy
 Risa de un niño
 Melodía: *Tears of Joy* - Michael Giacchino
 Inicio: 01:09:01
 Fin: 01:09:06

Escena desarrollada en plano panorámico general con angulación normal, es un alejamiento del fotograma anterior y se muestra a Joy de rodillas sollozando sobre los recuerdos que han caído en el abismo del olvido. Con este plano, se le resta importancia a Joy y se le da al recuerdo en la esquina inferior derecha, de color ocre, que lleva en su interior la imagen de Riley, unos años más pequeña, en compañía de sus padres y emite el sonido de la risa risueña de la niña.

Este sonido se asocia comúnmente a la inocencia y la felicidad, contrastando así con los sollozos de Joy y la melodía *Tears of Joy* enviando al espectador un mensaje de melancolía y añoranza de tiempos mejores y sencillos donde solo importaba mantener feliz a la niña.

A una distancia ligeramente cercana a Joy, se puede observar a Bing Bong. Este también se muestra cabizbajo y melancólico con su espalda encorvada y la trompa curvada hacia abajo de manera pronunciada. Bing Bong aquí le confiere a Joy espacio personal para que ella exprese, a través de su llanto, la tristeza por la que está pasando.

Este tipo distancia en la cultura occidental se concede para que la persona pueda drenar y sacar esos sentimientos que está atravesando de la manera que dicha persona quiera manifestarlo. Es una forma de darle respeto al otro por el dolor que siente, para luego pueda esta pensar la posible solución o respuesta al problema que presenta.

El ambiente en el fondo del abismo es oscuro, con tonalidades entre negro y azul que genera sensación de profundidad y frialdad al mismo tiempo que asemeja la noche a la cual, se le suele asociar con el temor y lo desconocido, al mismo tiempo que evoca oscuridad. En la cultura occidental suele decirse que cuando se está atravesando por un problema muy profundo, la persona se encuentra en “su hora más oscura”, momento en el cual el individuo se encuentra sin esperanzas ni fuerzas para salir adelante.



Figura 28. Momento de aprendizaje

Audio: “Tristeza... Mamá, papá, el equipo... todos fueron a ayudar debido a Tristeza” – Joy

Melodía: *Tears of Joy* - Michael Giacchino

Inicio: 01:10:20

Fin: 01:10:25

Este fotograma se muestra en primer plano con ángulo normal y representa un acercamiento a la figura 26 en la cual se observa a Joy llorando. Puede verse que el personaje llegó al clímax en la historia, reflejándose en la expresión de tristeza, miedo y temor de su rostro. Los ojos están muy abiertos y llorosos, ya que le corren algunas lágrimas por la cara. Las cejas están rectas y la boca ligeramente abierta en forma de óvalo, por donde se deja asomar su dentadura. Irradia un aura de color azul cielo que le confiere más protagonismo al momento que atraviesa. Al encontrarse en el abismo, el fondo sigue de color negro, el cual le da un valor dramático y expresivo a la imagen.

Aún sigue en el abismo del olvido, pero se da cuenta que *Sadness* es quien ha ayudado a que las personas que importan para Riley, como sus padres y el equipo de hockey, la motivaran a seguir sus metas cuando sentía que no podía más. Joy está comprendiendo a través del estímulo -haber caído en el abismo- que la persona capaz de hacer que Riley vuelva a ser la misma, no es ella, sino *Sadness* y por ende debe de buscarla

para salvar a Riley –respuesta-. Este aprendizaje es el que hará un cambio en el personaje debido a la experiencia de no poder aún hacer nada por Riley.

Se escucha al fondo la melodía *Tears of Joy* de Michael Giacchino



Figura 29. Sadness en una nube I

Audio: “Solamente empeoro las cosas” – *Sadness*

Melodía: *Chasing Down Sadness* - Michael Giacchino

Inicio: 01:15:44

Fin: 01:15:47

Esta imagen se presenta como plano en profundidad con angulación subjetiva y muestra a Joy se en Imaginalandia tratando de detener y llamar la atención de Sadness, que está volando en una nube para irse de allí. La posición de su mano izquierda abierta señala detención. Carga consigo el bolso donde lleva los Pensamientos Centrales.

El lugar tiene objetos de infancia coloridos, entre ellos una zaranda a la izquierda que está llena de polvo, dejando ver que son recuerdos antiguos. Es de color morado, fucsia, verde oscuro, azul eléctrico y púrpura. Hay una carpa verde manzana con estampado de círculos azul y blanco. Puede divisarse una casa azul hecha de paletas de helado, donde las tonalidades azul y rojo ladrillo tienen protagonismo, esta es una actividad común en los preescolares, lo cual indica que esta fantasía fue creada cuando Riley era más pequeña.

La expresión corporal de Sadness refleja congoja, nostalgia, resignación de que ella solo empeora las cosas, tal y como ella misma reseña. Tiene la cabeza hacia atrás, los ojos cerrados y la boca en una fina línea. La nube donde se encuentra es de color lavanda grisácea y derrama gotas de lluvia que simulan ser las lágrimas del personaje, lo cual hace

más dramática la escena además de que podría estar ligado a la idea principal de que todo lo tocado por *Sadness* se vuelve triste -por lo general, se suele asociar los días lluviosos con penas y sufrimiento-. El cielo se mantiene en un color lavanda grisáceo con tonos de luz en ciertas zonas que dan profundidad a la resignación y al momento de desespero que tienen ambas por sus diferentes razones.

Como música de fondo se escucha la melodía *Chasing Down Sadness* -Siguiendo a *Sadness*- de Michael Giacchino, que como señala su traducción al español reseña la búsqueda de *Joy* para alcanzar a *Sadness* y así lograr salvar a Riley. Esta melodía forma parte del cambio de percepción de *Joy*, al darse cuenta que es *Sadness* la que hace a la niña tal y como es.



Figura 30. Sadness en una nube II

Audio: Llanto de *Sadness*

Melodía: *Chasing Down Sadness* - Michael Giacchino

Inicio: 00:16:52

Fin: 00:16:55

Este fotograma corresponde a una secuencia de la imagen anterior, se muestra como plano en profundidad con ángulo del tipo picado. En él Joy está corriendo tratando de detener la huida de Sadness a través de una nube de lluvia. Se observa la tristeza, resignación y nostalgia que embarga Sadness, retomando que ella está decidida a irse porque piensa que todo lo que hace es empeorar las cosas mientras llora de manera desconsolada.

Mantiene los ojos cerrados, las cejas arqueadas hacia arriba; la forma de la boca es abierta y arqueada hacia abajo denotando afligimiento o desconsuelo. Lleva los brazos caídos a cada lado de su cuerpo, enfatizando su estado anímico. Joy mientras, tiene la pierna derecha, el brazo izquierdo y el cuerpo flexionado hacia adelante, lo que alude a que está corriendo para tratar de alcanzar a Sadness. Asimismo, la pisada de Joy está iluminada por el color rosa.

La distancia que hay entre ambas, debido al motivo del encuentro es social, ya que es casi efímero y dificultoso porque *Sadness* está huyendo y cada vez está más cerca de conseguirlo, mientras *Joy* trata de llegar a ella corriendo.

Se aprecia la presencia en el piso del tono violeta, el cual está lleno de piedras donde están plantadas flores de color púrpura, azul eléctrico y rojo con centro verde, los cuales poseen forma de globos satinados, así como al final del pasillo hay una palma del mismo material con matices verde, amarillo, azul y rojo, los cuales rememoran a la infancia y la niñez. Asimismo, hay hojas de forma elíptica verde y con huecos de la misma forma que simbolizan la vida, algunas de ellas con un borde azul eléctrico.

La pieza *Chasing Down Sadness* de Michael Giacchino continúa haciendo de acompañamiento musical de fondo en la escena.



Figura 31. Joy logra alcanzar a Sadness
 Audio: “¿Alegría?” - Sadness
 “¡No te sueltes!” - Joy
 Melodía: *Chasing Down Sadness* - Michael Giacchino
 Inicio: 01:18:05
 Fin: 01:18:07

Este fotograma se muestra en primer plano con angulación normal. Se observa el momento en el que Joy finalmente pudo alcanzar a Sadness en la nube de lluvia donde estuvo anteriormente. En este primer plano de ambas, Joy esta alegre, esto se refleja en la forma de su boca arqueada hacia arriba y que deja ver la dentadura superior, así como las cejas arqueadas. Los ojos se encuentran muy abiertos observando hacia el lado derecho donde esta Sadness, la cual se haya sorprendida, confusa porque Joy la está abrazando pidiéndole que no se suelte. Estos sentimientos se observan en la manera de mirar a Joy, donde mantiene sus ojos cautos y sorprendidos, la boca la tiene a medio abrir denotando con ello temor o sorpresa, así como en sus cejas ligeramente arqueadas hacia abajo las cuales hacen que tenga el ceño sutilmente fruncido.

En el plano también se observa el cielo de color lavanda y lavanda grisáceo al mismo tiempo, ya que están volado sobre la nube donde estaba Sadness. Aquí se refleja el cambio entre personajes con respecto a los anteriores fotogramas, ya que Joy estaba

preocupada y ahora se muestra alegre, al igual que *Sadness* se encontraba triste y ahora elude sorpresa.

La pieza *Chasing Down Sadness* de Michael Giacchino se mantiene como acompañamiento musical al fondo de la escena.



Figura 32. Sadness y Joy regresan al Cuartel General

Audio: Esfuerzo de *Disgust*

Inicio: 01:18:46

Fin: 01:18:47

Esta escena se desarrolla en plano general con angulación contrapicado que genera la sensación de altura para el espectador. En ella se muestra a *Joy* y a *Sadness* volviendo al Cuartel General a través de un agujero en la ventana que abrió *Disgust* haciendo uso de las flamas de salen de la cabeza de *Anger* cuando se molesta. *Disgust* se encuentra ayudándoles a no caer en el abismo del olvido de nuevo utilizando su fuerza. La expresión en su rostro es de alguien que está ejerciendo un gran esfuerzo físico y eso puede deducirse por sus ojos muy abiertos, la boca de medio lado mordiendo el labio, los brazos hacia adelante y el sonido que se escapa de sus labios mientras intenta sostener a *Joy*, quien se haya al borde de la ventana con el bolso que contiene los Pensamientos Centrales.

Joy aparece de espaldas al espectador, sujeta a *Disgust* buscando equilibrio con sus piernas para impulsarse hacia arriba e ingresar al Cuartel General. *Sadness* permanece a su lado, también de espaldas, sujeta al marco de la ventana, sus piernas están flexionadas hacia atrás. La proxemia que hay entre personajes es íntima, ya que es un encuentro inesperado para *Disgust*, *Fear* y *Anger* quienes las han estado esperando desde que fueron absorbidas por el recordatubo que traslada a las emociones a la memoria a largo plazo.

El color externo del Cuartel General es color inteligencia, al igual que el tablero que controla las emociones de Riley y, en las ventanas, se refleja el color lavanda grisáceo del cielo. Asimismo, en la ventana que se encuentra próxima a *Joy*, se observa una serie de cables en tono lila que asemejan los rieles de una montaña rusa.

En la pieza audiovisual, tanto *Joy*, *Sadness*, *Disgust*, *Fear* y *Anger* han estado atravesando por situaciones que afectaron no solo su interacción entre ellas sino la forma en la que Riley logra relacionarse con su entorno, creando momentos buenos y malos que generen la sensación de estar en esos rieles.



Figura 33. Riley necesita de Sadness

Audio: “No sé qué hacer” - *Sadness*

“¡Claro que sí! Riley te necesita” – *Joy*

Melodía: *Joy Turns To Sadness/A Growing Personality* - Michael Giacchino

Inicio: 01:19:08

Fin: 01:19:14

La escena se desarrolla en primer plano con angulación subjetiva y en ella se muestra a *Joy* y *Sadness* de vuelta en el Cuartel General intentando que Riley desista de escapar y vuelva a casa. *Joy* se encuentra al lado derecho de *Sadness* dando la espalda al espectador y hablando con *Sadness* acerca de que ella es la única persona capaz de hacerla recapacitar y desistir de huir de casa; el halo de luz que la rodea, que durante la película había sido azul, se torna color morado dando a entender que *Joy* ha encontrado un estado de equilibrio mientras sostiene el brazo de esta.

Ante esta afirmación, *Sadness* contesta que no puede hacerlo con un tono de voz inseguro y tan bajo que parece más un balbuceo, la expresión de su rostro con las cejas formando un arco en el entrecejo, sus ojos hacia arriba mirando fijamente a *Joy* de manera triste y sus labios curvados hacia abajo muestran ligeramente sus dientes. *Joy* responde a la negativa de *Sadness* asegurando que Riley necesita de ella con tono seguro y dulce. Como acompañamiento musical suena la melodía suave *Joy Turns To Sadness/A Growing Personality* de Michael Giacchino.

Al fondo se encuentran *Anger*, *Fear* y *Disgust* observando la escena. *Anger* está confundido y esto puede deducirse por su expresión corporal con un ojo más abierto que el otro, sus brazos relajados y su boca entreabierta; *Fear* muestra ansiedad, está encorvado con sus manos entrelazadas y sus brazos flexionados de manera que estas lleguen cerca de su boca mientras que sus cejas están bajas y sus ojos abiertos; por su parte, esta expresión y postura también es adoptada por *Disgust*.

La pieza musical *Joy Turns To Sadness/A Growing Personality* de Michael Giacchino acompaña esta escena que, como la traducción al español y su título lo indica, *Joy* se vuelve hacia *Sadness* para juntas crear un rasgo más maduro en la personalidad de Riley.



Figura 34. Pensamientos azules

Audio: *Joy Turns To Sadness/A Growing Personality* - Michael Giacchino

Inicio: 01:20:36

Fin: 01:20:39

Escena que se desarrolla en plano medio con ángulo normal y muestra a *Sadness* sosteniendo las cinco esferas de Pensamiento Centrales que *Joy* llevaba en el bolso de *Bing Bong* y a los que ella tenía prohibido el acceso. Al momento de entrar en contacto con ellos, estos se tornan de color azul y la expresión de *Sadness* pasa a ser melancólica con sus cejas hacia arriba y los ojos mirando fijamente las esferas.

A espaldas de *Sadness* se encuentra el mando que controla las emociones de Riley; al momento de intentar huir de casa este se había vuelto de color negro, representando la depresión (Inside Out Wiki, s.f), pero luego de que *Sadness* entró en contacto con él, este volvió a su color habitual junto con sus distintos botones y palancas que han vuelto a funcionar de manera eficiente. Igualmente, Riley ha adoptado una actitud más clara con respecto a sus acciones.

Se puede observar el piso del Cuartel General de color lila y la pared de la misma en tono morado con adorno de figuras de flores.

La melodía *Joy Turns To Sadness/A Growing Personality* de Michael Giacchino agrega al momento una especie de solemnidad a la escena y busca transmitir el espectador una sensación de paz.



Figura 35. La consola se vuelve azul
Audio: *Joy Turns To Sadness/A Growing Personality* - Michael Giacchino
Inicio: 01:21:29
Fin: 01:21:30

La escena transcurre en plano americano con angulación normal y muestra a *Sadness* entrando en contacto de nuevo con la consola que controla las emociones de Riley. Al instante, este se torna de color azul, cosa que no había ocurrido antes con las otras emociones. Acto seguido, Riley comienza a llorar.

Se interpreta con este gesto que *Sadness* es una emoción dominante y cumple un papel importante en la trama, pues logró que Riley expresara sus sentimientos con respecto a la mudanza, y esto motivó a la nostalgia que le embargan sus recuerdos.

La expresión de *Sadness*, con sus ojos melancólicos y boca curvada hacia abajo, denota tristeza. Al fondo de la habitación se observan las esferas de pensamiento que se formaron durante la ausencia de *Joy* y *Sadness*, en su mayoría moradas y verdes porque fueron generados por *Fear* y *Disgust*. El entorno se tornó color violeta, dándole más protagonismo visual a *Sadness*.

La melodía *Joy Turns To Sadness/A Growing Personality* de Michael Giacchino continúa sonando en el fondo.



Figura 36. Abrazo familiar

Audio: “Ven aquí”- Sr Andersen

Sollozos de Riley

Melodía: *Joy Turns To Sadness/A Growing Personality* - Michael Giacchino

Inicio: 01:23:40

Fin: 01:23:47

La escena transcurre en primer plano con angulación escorzo. Muestra a Riley abrazada a sus padres luego de regresar a casa y confesarles que, desde su llegada a San Francisco, extraña su ciudad natal. La paleta de colores utilizada para este fotograma comprende el marrón, mostaza, vinotinto y amarillo; generando así un ambiente cálido y reconfortante que evoca a la familia y el hogar.

El padre de Riley que está arrodillado y viste un pantalón y suéter marrón a rayas con una camisa de cuello color amarilla, y quien a partir de la frase “ven aquí”, pronunciada en forma suave, comprensiva y casi en un murmullo, le indica a la niña que entiende la situación por la que está pasando y la abraza. Jill Andersen se une al gesto, también de rodillas, la cual viste un suéter cuello tortuga color morado con estampado floral acompañado de un jean azul. Es en ese momento donde se reconstruye la Isla de la Familia que había sido derrumbada cuando Riley tomó la decisión de huir.

De igual manera, los sollozos de Riley se hacen presentes, indicando que está triste y arrepentida por haber preocupado a sus padres de esa manera en lugar de comunicarles lo que realmente sentía.

La canción *Joy Turns To Sadness/A Growing Personality*, a partir de sus acordes y ritmo suave le otorga musicalidad a la trama mientras se observa de fondo la cocina de la casa de la familia Andersen, la sala comedor y donde los tres se encuentran en el suelo cerca de la puerta principal, donde una luz amarilla y los tonos marrones le confieren dramatismo a esta escena.



Figura 37. Sadness y Joy se aceptan
Audio: *Bundle of Joy* - Michael Giacchino
Inicio: 01:23:55
Fin: 01:23:56

En este plano entero con ángulo normal, *Joy* y *Sadness* están nuevamente en el Cuartel General, manejando juntas la consola que controla la mente de Riley. Aquí se muestra la amistad que se formó entre ellas, la proxémica que se refleja es de intimidad entre amigas. Las expresiones faciales son de alegría, interés y emoción.

Joy tiene una sonrisa sencilla de alta intensidad transmitiendo confianza. Sus ojos, llenos de dulzura y amor, están concentrados en la pantalla mirando fijamente a Riley. Mientras, *Sadness* está por primera vez alegre con una sonrisa superior mostrando regocijo, tiene los ojos cargados de interés y emoción. La forma de sus cejas arqueadas hacia abajo, en este caso, denota dulzura y conmoción.

La consola ahora es dorada y azul cielo, reflejando las emociones de ambas, quienes aceptan trabajar en conjunto para guiar a Riley en su vida cotidiana.

El Cuartel General está en degradé de colores violeta y lila. *Sadness*, por su parte, tiene en su mano derecha una esfera que convirtió en azul cielo al tocarla. En la derecha del plano, hay diversas emociones en esferas de colores verde de *Disgust*, morado de *Fear* y

rojo por *Anger*. En el fondo se divisa a la Isla de la Familia de Riley, que ha sido reconstruida, enfatizando la unión y compromiso.

La pieza musical *Bundle of Joy* de Michael Giacchino suena al fondo de la escena. Esta pieza había sido utilizada al comienzo de la pieza audiovisual cuando Riley era un bebé y, en el momento de desenlace, cumple la misma función de mostrar alegría ya no a través de los ojos de una niña que ve el mundo por primera vez sino de Riley dándose cuenta que su familia es parte importante de su vida y quien la hace feliz realmente. Del mismo modo, *Sadness* y *Joy* encuentran la escena conmovedora.



Figura 38. Nuevos Pensamientos Centrales
 Audio: *The Joy of Credits* - Michael Giacchino
 Inicio: 01:23:58
 Fin: 01:24:01

El fotograma se desarrolla en plano detalle con angulación normal y en él se presentan los nuevos Pensamientos Centrales de Riley. A diferencia de los primeros, que eran monocromáticos, estos están formados por la unión de dos emociones y, por lo tanto; muestran los colores correspondientes de los mismos.

De esta manera se puede observar del lado izquierdo una esfera con la combinación de rojo y dorado, característicos de *Anger* y *Joy*, esta lleva en su interior la imagen de Riley en un partido de hockey; la fusión de estos dos sentimientos da paso al sentido de la justicia. La circunferencia en el medio, refleja la escena donde Riley se abraza a sus padres luego de su intento de huir de casa, este Pensamiento Central lleva los colores azul y dorado de *Sadness* y *Joy* que, en conjunto, simbolizan la melancolía. El Pensamiento Central que se encuentra en el lado derecho es una mezcla de morado y verde, en representación de *Fear* y *Disgust*, dentro de la misma se muestra a Riley leyendo un libro que le genera repulsión, pues este es el resultado de la unión de ambas emociones. Junto a esta, hay otro Pensamiento Central con los colores azul y rojo, referentes *Sadness* y *Anger*,

cuando estas emociones se combinan crean una sensación de que Riley ha enfrentado algún tipo de traición (Menéndez, 2015).

El compartimiento donde se encuentran los Pensamientos Centrales está iluminado por siete ranuras de luz producto de la conexión que existe entre los Pensamientos Centrales y las Islas de la Personalidad, que luego del retorno de *Joy* y *Sadness*, han sido reconstruidas y se encuentran operativas, salen de su base y crean sombra en su superficie. Al fondo de la escena se pueden observar los marcos de las ventanas.

El piso del Cuartel General se encuentra de color lila y como pieza de acompañamiento musical se escucha *The Joy of Credits* de Michael Giacchino. Melodía que denota el regocijo de las emociones al ahora trabajar en conjunto.



Figura 39. Nuevas Islas de Personalidad
 Audio: “¡Ey! me agrada la nueva vista” - *Fear*
 Melodía: *The Joy of Credits* - Michael Giacchino
 Inicio: 01:24:02
 Fin: 01:24:04

La escena se desarrolla en plano general con angulación subjetiva y se muestra a las emociones *Anger*, *Disgust*, *Joy*, *Sadness* y *Fear* de espaldas observando, por la ventana del Cuartel General, las nuevas Islas de Personalidad de Riley que fueron creadas luego del regreso de los Pensamientos Centrales y su nueva combinación de colores.

Nuevamente, las islas se localizan suspendidas en el aire y conectadas al Cuartel General por las líneas de luz que salen de los Pensamientos Centrales pasando por el piso del edificio pero, esta vez, no hay cinco islas sino más; lo que le comunica al espectador que Riley ha madurado y mostrado nuevos aspectos de su personalidad.

Se puede ver una parte de la Isla del Hockey en la esquina izquierda y, junto a esta, se encuentra otra donde destacan elementos propios de la tecnología, como una torre de señal telefónica, el indicador de velocidad del internet y un cuadrado con dos puntos y un paréntesis que se usa comúnmente como un “emoji” para indicar una cara sonriente. Esta isla podría ser la que indica la personalidad tecnológica y comunicativa de Riley y se asociaría con el uso de los aparatos electrónicos típicos que una adolescente utiliza con sus amigos y familia.

La Isla de la Honestidad, a una distancia más larga, vuelve a mostrar las características de un paisaje romano donde la figura más representativa continúa siendo la montaña con el templo romano en su cima.

La siguiente isla exhibe una guitarra eléctrica y una serie de amplificadores, estos instrumentos son simbólicos para el estilo de música rock que suele asociarse con la época de rebeldía de los adolescentes.

La Isla de la Familia, se haya ahora ubicada en el centro de las otras y sigue siendo la isla de más grande, lo que indica que Riley valora y aprecia mucho su vínculo familiar y es el pilar fundamental de su personalidad; aparece también el puente *Golden Gate*, simbolizando la ciudad de San Francisco, lugar donde Riley y su familia se establecieron al inicio de la película.

La Isla de la Amistad, continúa manifestando los colores lila, rosa y amarillo con las figuras del arcoíris, el corazón rosa y las tres estrellas amarillas de cinco puntas pero se añadieron dos figuras que simbolizan el perfil de dos jóvenes hablando. Junto a esta isla se encuentra otra donde destaca la figura de un globo terráqueo parecido a los que se acostumbra a ver en las escuelas, podría asumirse que es la isla que marca la personalidad estudiosa de Riley, aunque este símbolo también puede asociarse con una personalidad viajera.

La Isla de las Bobadas se presenta en la esquina derecha y sigue destacando la cara de un payaso y la alegoría una feria, esto indica que, a pesar de haber entrado en una etapa de madurez, Riley aún conserva su personalidad divertida.

Anger se localiza en la esquina izquierda del grupo con su mano derecha dentro del bolsillo de su pantalón, mostrando una actitud relajada. A su lado se ve *Disgust* que muestra una postura tranquila con la cadera inclinada hacia la izquierda y sus piernas separadas. *Joy* se sitúa como figura central, sus brazos están relajados y sus piernas separadas exteriorizando complacencia a la vista. *Sadness*, a la derecha de *Joy*; copia la postura de la misma en señal de tranquilidad. *Fear* es la última emoción en el grupo, lleva ambas manos en sus caderas y está ligeramente inclinado hacia atrás, al igual que sus cuatro

compañeros se siente relajado y cómodo con la vista y eso se hace notar porque lo expresa con la frase “¡Ey, me agrada la nueva vista!” con tono animado.

Se puede observar el cambio y evolución entre las cinco emociones; la proxemia que narran es de un grupo de compañeros que comparten intimidad, inclusión, complicidad, ya que se notan más complementados y relajados. Esto se puede derivar de la situación que atravesaron cuando *Joy* y *Sadness* fueron succionadas por el tubo de las emociones, y se dieron cuenta de que ahora pueden trabajar juntos para seguir guiando a Riley en su día a día dependiendo de la circunstancia que esté enfrentando.

El Cuartel General se muestra como un espacio amplio, con piso y paredes de color lila, ventanas amplias en forma de huevo cuyos marcos también son lilas en tonalidad más oscura. En el piso se observan las siete líneas doradas que conectan las Islas de Personalidad con los Pensamientos Centrales. El número siete es un número importante culturalmente, ya que este “es el número que finaliza un ciclo e inicia una renovación con el siguiente” (Carrillo y Fernández, 2015, para.2), al igual que *Joy* y *Sadness* finalizaron un ciclo de malentendidos e iniciaron uno basado en la comprensión mutua para guiar a Riley. Así como, *Disgust*, *Fear* y *Anger* harán de complemento para ayudarla dada la situación.

La melodía que se escucha de fondo es *The Joy of Credits* de Michael Giacchino, al igual que en el fotograma anterior.



Figura 40. Las emociones se complementan
 Audio: ¿Estás lista?” – Joy
 “Sí”- Sadness
 “Entonces, juguemos como nunca” – Joy
 Melodía: *The Joy of Credits* - Michael Giacchino
 Inicio: 01:25:47
 Fin: 01:25:49

Este fotograma final presenta en plano medio con ángulo normal y se observan a las cinco emociones juntas por última vez. Se manifiesta la transición entre ellas, que ahora se muestran decididas, complementadas y unidas.

Las expresiones faciales y corporales difieren de su personalidad; *Disgust* se ve emocionada por la forma de sus manos que están casi unidas y cerradas en puños lo cual transmite emoción y alegría. Sus ojos denotan interés por lo que está viendo en la pantalla y su sonrisa superior transmite la alegría que la embarga. *Fear* tiene una expresión de emoción, decisión ya que, se está frotando ambas manos en señal de estar preparado para lo que viene, su sonrisa aunque es tensa denota disposición y sus ojos están determinados. *Joy* expresa alegría y emoción, su sonrisa superior, sus ojos interesados en Riley y la forma de sus brazos con las manos cerradas denotan felicidad e interés por lo que viene. *Sadness* se nota decidida y centrada por la sonrisa sencilla, sus ojos se exhiben temerarios y las manos

abiertas. Y *Anger* tiene una sonrisa superior rígida que refleja interés y alegría por lo que está por ocurrir, sus ojos están cargados de emoción.

En el Cuartel General, se divisa la consola extendida para el uso de las cinco emociones es de color rosa y blanco. En el lado derecho se ven las esferas del color de ellos, y algunas están mezcladas. Al fondo en la parte central, se divisa la Isla de la Familia en color oro, así como el lugar donde se colocan las emociones para ser guardadas en la memoria a largo plazo.

En este último fotograma, *Disgust*, *Fear*, *Joy*, *Sadness* y *Anger* son libres de vivir y guiar a Riley en su día a día. *Joy* le pregunta a *Sadness* si está lista para trabajar y ella responde que sí, y allí le dice “entonces, juguemos como nunca”.

Como pieza final de acompañamiento musical se escucha *The Joy of Credits* de Michael Giacchino.

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Durante el análisis de la película *Inside Out* a través de imágenes, se observa la predominancia de diversos elementos simbólicos que le confieren mayor precisión al significado de la trama expuesta, tanto para la cultura occidental como hacia la comunicación y la psicología, ya que con el empleo de la semiótica se obtiene detalladamente el sentido objetivo del conglomerado de los símbolos que conforman la imagen.

En este sentido, las emociones principales del ser humano fueron las protagonistas. Alegría (*Joy*), Tristeza (*Sadness*), Miedo (*Fear*), Desagrado (*Disgust*) y Furia (*Anger*) son las responsables de guiar a Riley en su día a día, además de mostrar cómo cada una se encarga de manejar su mente dependiendo de la circunstancia en la que esté. *Joy*, es quien tiene el control la mayor parte del tiempo, lo que permite identificarla como la principal responsable de la personalidad de la niña. Es importante resaltar que el ser humano tiende a guiarse principalmente por sus emociones ya que éstas, a diferencia del raciocinio, son instintivas. Es a través de ellas que los individuos suelen justificar sus actos, deseos y propósitos.

La pieza audiovisual muestra que estos personajes están presentes desde el nacimiento y con el tiempo, se aprende a manejarlas. De no ser así, el mínimo estímulo desencadena un estado de desequilibrio emocional perjudicial en el ámbito conductual y social de las personas. En un principio, *Joy* se caracterizó por mantener el control del Cuartel General bajo una actitud egoísta, ya que no permitía las demás emociones participar en el comportamiento de Riley. Es por ello que, al comienzo, la niña se percibía como un ser optimista rozando la inmadurez e inocencia ante las circunstancias.

En contraposición está *Sadness*, la cual se presenta como una persona llena de negatividad, propensa a predecir el desenlace catastrófico de los eventos a causa de su característica actitud ansiosa y nostálgica.

Los tres personajes restantes, *Fear*, *Anger* y *Disgust*, quienes se quedan en el Centro de Mando para solventar la situación mientras *Joy* y *Sadness* se ausentan de manera inesperada del edificio, se ven obligados a estudiar de manera continua en qué momento específico deben actuar porque no todas las situaciones a las que se ve expuesta Riley corresponden a las actitudes que esta toma cuando es manejada por el temor, la ira o el desagrado.

A medida que avanza la película, la trama se profundiza debido a que el camino de regreso al Cuartel General, que antes se dibujaba como una línea recta sin las menores dificultades, ahora se convierte en una aventura donde *Joy* y *Sadness* se verán obligadas a internarse en la profundidad de la mente de Riley presentando entonces al espectador conceptos como pensamiento, aprendizaje, recuerdo, memoria, personalidad u olvido y cómo cada uno de ellos cumple una función específica en la vida de las personas.

El pensamiento es presentado en la pieza audiovisual como un tren que simboliza el progreso, el viaje que realizan todas las anécdotas y aventuras que se viven día a día. En este sentido, también se puede resaltar que el principal objetivo que tiene un tren es el de comunicar y, en la película, se observa que su función se cumple mientras Riley esté despierta, y en su mente la función de comunicación es un amasijo de conexiones que permiten la llegada cajas llenas de recuerdos de infancia bajo el mando de guardias del subconsciente, los cuales son los encargados de desechar los recuerdos opacos que Riley olvidó.

El recuerdo se maneja como una serie de esferas con los colores representativos de la emoción encargada de crearlos, esto es alusivo a la teoría de que un recuerdo tiene la capacidad de despertar en el ser humano la emoción ligada al momento en que se generó. Así, si Riley estuvo bajo la influencia de *Disgust* o desagrado frente a un acontecimiento, esta asociará la situación con algo que le produce sensaciones negativas, buscando entonces la manera de evadir exponerse a experiencias de ese tipo.

La memoria es simbolizada como un laberinto de repisas y estantes donde se encuentran los recuerdos de Riley, resultado a las definiciones obtenidas en los libros de texto que asocian este concepto con una hilera de almacenes donde se ubican, de manera permanente, las experiencias vividas a las que luego se recurren en búsqueda de información necesaria para solventar diferentes situaciones. Aquellos que ya no cumplen una función dentro de la mente se desechan en el olvido, lugar que es mostrado en la película como un abismo profundo que, de manera paulatina, va extinguiendo todo lo que se encuentra en su interior hasta llevarlo a la desaparición definitiva.

La personalidad está reflejada en las diferentes islas que definen a Riley en cuestión de gustos e intereses, Así, se tiene a la Isla de la Familia que se encarga de mantener el vínculo entre ella y sus padres; la Isla de la Honestidad que le impulsa a ser una persona enfocada al valor de la honestidad y la verdad; la Isla del Hockey es la que influye en su destreza para tal deporte; Isla de la Amistad influye en la relación de la niña con las personas que se encuentran a su alrededor, estableciendo así lazos amistosos y empáticos con ellos; por último se tiene la Isla de las Bobadas gracias a la cual es capaz de mantener una actitud alegre y divertida. Todas estas se conectan a los pensamientos centrales motivado a que a partir de ellos se originan las mismas.

El aprendizaje es uno de los factores vitales que deja la película como moraleja, ya que es el aspecto que hizo evolucionar y crecer a *Joy*, *Sadness* y Riley. *Joy*, al comienzo, se mostró apegada a su personaje al mostrar alegría y optimismo a su equipo, aun cuando la hacía egoísta porque su deseo de mantener a Riley a salvo generaba su rechazo a las demás emociones, entre ellas a *Sadness*, quien en un comienzo su tristeza y negatividad ante los recuerdos de Riley dio el giro de crecimiento personal a *Joy*.

El clímax de la historia se produjo por el aprendizaje, *Joy* entendió que es por *Sadness* que su familia, el equipo de hockey, todos ayudaron debido a la tristeza que embargaba a Riley al momento de perder un partido, donde el apoyo de ambos fue vital para ella sentirse mejor y superar ese momento para seguir adelante y hacerlo mejor una próxima vez. Este aprendizaje hizo reaccionar a *Joy*, quien luego fue a por *Sadness* para salvar a Riley del vacío que había caído luego de ser succionadas por el tubo de la recuperación del Centro de Mando.

La nostalgia que da el recordar los momentos vitales de la vida (pensamientos centrales de acuerdo con la película) son los que hacen superar y afrontar circunstancias donde el ser humano se siente atascado mentalmente y no encuentra salida alguna. Ese sentimiento es gracias a la tristeza que trae consigo el saber que el recordarlos da fortaleza y ánimo junto al apoyo de las personas importantes como la familia, las amistades, las situaciones de diversión, bobadas y el ser honestos consigo mismo. Estas Islas de Personalidad son las encargadas de hacer que el ser humano mantenga los pies sobre la tierra y su aprendizaje mejores personas para la sociedad.

La psicología del color fue el elemento más determinante durante este análisis, ya que es la que le confiere un significado objetivo hacia los símbolos y signos que se presentaron. Los pantone morados dan jovialidad, intelectualidad y espiritualidad a la mente y a su uso. El empleo de este color en la mayor parte de la película es debido a que Riley se muestra desde su nacimiento hasta los 11 años de edad, como una niña que lidia con la mudanza a San Francisco y los cambios que trae consigo una nueva ciudad, así como el experimentar poco a poco nuevas sensaciones que forman parte del crecimiento y del pase a la etapa de niñez a la adolescencia.

La tonalidad de azules le otorga diversos significados dependiendo del ámbito o la perspectiva con la cual se observe. Los azules empleados para *Joy* y ciertos detalles en las imágenes dan luz y armonía, mientras en *Sadness* son tonalidades nostálgicas, tristes y conservadoras, emanan sensaciones negativas. El uso del color verde dio calidez y equilibrio por su relación con la mente, aunque con *Disgust* ocurre lo contrario nuevamente, ya que se convierte en un color inmaduro, de desagrado pero que consiguió pegarse a la vida y salud en detalles de la casa o en las flores de imaginalandia.

El pantone rosa tuvo protagonismo por conferir feminidad o ternura junto a su conexión con la infancia y delicadeza. Al ser Riley una niña su significado cobra fuerza en cualquier tonalidad del rosa. La ternura y vitalidad que ella mostraba se relaciona a una niña que al comienzo y final de la película logró establecer un equilibrio con su familia, amistades, el equipo y la escuela. *Bing Bong* es otro personaje que su fisionomía era rosa, caracterizado por ser el amigo imaginario de Riley que connota la infancia y cariño que le

tenía, así como la inocencia con la que cuentan los niños de pequeños, los cuales su imaginación no tiene límites.

Otra tonalidad es el rojo, el cual se observó en *Anger* y en algunos detalles del Centro de Mando, el cual tiende a ser un color que depende de la circunstancia en la que se presente; por ejemplo, en *Anger* representa la furia, el control y egoísmo que simboliza el enojo, en cambio, puede también significar amor, odio, dinamismo y fuerza. El color dorado fue el color de los pensamientos centrales, los cuales son aquellos recuerdos más significativos en la vida de Riley, lo que simboliza el prestigio que en este caso se refiere a la característica distintiva de estos recuerdos en la memoria.

Con respecto a los términos de kinesia y proxemia, estos fueron importantes en el estudio porque el primero indicaba la coherencia entre las frases de los personajes y su gesticulación; del mismo modo en que se compenetraban a las diferentes actitudes y personalidades características de las emociones que representaban. De esta manera, por ejemplo, se presenta a *Anger* o furia como alguien de ceño fruncido y puños cerrados ya que esta es la imagen que presenta una persona que se encuentra bajo los efectos de la ira.

El segundo término, la proxemia, estuvo vinculada a la distancia entre los distintos personajes y la manera en que, a medida de que avanzaba la trama, esta se iba acortando demostrando las relaciones amistosas y de cercanía que se iban formando entre ellas. Esto se ve claramente en los personajes *Joy* y *Sadness* quienes, al ser emociones opuestas, mantenían un trato distante, por lo tanto, mantenían un espacio muy marcado entre ellas. Sin embargo; al verse desterradas en los confines de la memoria a largo plazo y tener un objetivo en común que era volver a Cuartel General y recuperar la normalidad de Riley, estuvieron obligadas a convivir y aprender una de la otra; formándose entre ellas una relación de amistad, por lo que su distancia se iba acortando hasta llegar a lo que se conoce como distancia íntima, conferida solo a personas que mantienen una asociación de amistad.

Otro elemento que estuvo presente en la película fue la figura de la flor, que se pudo observar en las paredes del Cuartel General y otros lugares como imaginalandia, donde se presenta hecha con diferentes globos satinados, o la solapa del saco de *Bing Bong* con los pétalos del color característico de cada emoción. Esto proporcionaba al ambiente la

sensación de naturaleza dentro de los confines de la mente de Riley y, al mismo tiempo, la delicadeza y feminidad característicos de una niña.

De igual manera, los cables en forma de ADN que comunicaban diferentes partes del Cuartel General aparecieron de manera recurrente simbolizando la esencia principal de la vida.

Se tiene como resultado a esta hipótesis planteada que el uso de signos y símbolos ayuda a entender la simbología que representan el conglomerado de los mismos en una imagen. Estos le dan sentido y forma en la transmisión del mensaje y son los aspectos fundamentales en la modalidad de este análisis, para así entender el significado intrínseco de las cosas mismas y para la cultura occidental.

Las variables de análisis consistieron en audio e imagen, ya que se pretendía establecer el significado que ambas arrojan para darle sentido a cada fotograma presentado. Para la variable audio se determinó que las dimensiones a emplear fueren locución y efecto de sonido, las cuales se refieren a la dimensión de mensaje lingüístico -diálogo en cada imagen-. Los sub indicadores necesarios para la descripción se basaron en denotativo, el cual es lo que se ve en la imagen de forma literal, mientras el connotativo es la interpretación del lenguaje para la cultura, en este caso Occidental.

La última variable de la matriz de análisis -imagen- se definió que las dimensiones a utilizar fueren video, plano y ángulo cinematográfico, las cuales, le dieron forma al significado de cada fotograma en el ámbito audiovisual, en lo que se ve, ya que cada uno en la imagen aporta un sentido diferente de lo que se pretendió exponer a los espectadores. Por ello, los indicadores empleados fueron mensaje icónico no codificado, el cual se refiere al significado de la imagen universalmente; en cambio, el mensaje icónico codificado es lo que la imagen representa para cada cultura. Los sub indicadores requeridos fueron connotadores y connotación, los cuales dependieron de las asociaciones que tuvieron con la cultura las características presentadas en cada imagen.

Inside Out es una pieza audiovisual que muestra cómo interactúan las emociones principales -alegría, tristeza, desagrado, miedo y furia- en la mente humana. Su complicada estructura está basada en conexiones que permiten el flujo de la comunicación, a través de un tren que viaja con todos los pensamientos día a día del Cuartel General a las diferentes estaciones. Se conoció que aquellos recuerdos importantes o pensamientos centrales que acontecen en la vida del ser humano, son de color dorado y van directo a las Islas de Personalidad, es decir, lo que hace a cada uno como es. También se observó que la mente guarda en la memoria a largo plazo, lo que en la película se mostraba como una biblioteca en forma de laberinto, los recuerdos que ocurren diariamente y de los cuales, los que se desechan van directo al olvido. Este lugar es una simbiosis con la muerte.

Asimismo, es la tristeza la que hace que el individuo afronte cualquier situación que parezca complicada o imposible de resolver, ya que la nostalgia hace rememorar los recuerdos del pasado, y permite darle una visión clara de la batalla interna que se haya generado; para así poder encontrar una respuesta o posible solución a los problemas. Es la familia, las amistades, lo que la persona guste hacer y las pequeñas cosas o situaciones de la vida, las que impulsan la personalidad de cada ser humano, y hacen la vida intensamente divertida.

El objetivo del largometraje hacia los espectadores y lectores es que estos conozcan en profundidad a las emociones presenten en los seres humanos y aprendan la importancia del manejo de las mismas para la efectiva comunicación y relación con los demás individuos para una correcta relación intrapersonal.

Se recomienda profundizar en el muestreo intencional, el cual fue utilizado por su característica de permitir la elección de las imágenes empleadas según quien lo realiza y de esa forma, se pudo obtener respuesta tanto a los objetivos como a la hipótesis planteada. Es por ello, que se puede continuar con el análisis de otros fotogramas, si así fuere considerado por el lector de esta tesis, para profundizar en la obtención del significado de los signos y símbolos empleados en la película.

Para una futura continuación de este análisis, se recomienda continuar con el uso de la teoría de Roland Barthes, la cual dio respuesta a la interpretación de los símbolos y signos empleados en la película para poder comprender el proceso de influencia de las emociones en el ser humano, a través de la perspectiva de la cultura occidental. Por ende, se pueden emplear otros modelos de teóricos basados en la semiótica, tales como Saussure y Pierce, los cuales complementarían este análisis de medios y mensajes.

Los criterios utilizados en este estudio comprendieron paleta de colores, interacción entre personajes y secuencia lógica o hilo conductual. Sin embargo; se sugiere el empleo de otros criterios como diseño de vestuario y relación con su entorno, banda sonora, fisionomía de las emociones o incluso podrían enfocarse en Riley y su relación con el entorno siendo manejada por las emociones ya que, desde el punto de vista de este personaje, la historia cobra otra perspectiva.

De continuar con el análisis, se recomienda abarcar las variables anclaje y relevo que fueron omitidas en este estudio al carecer de elementos que favorecieran la identificación y estudio de los mismos para abarcar una comprensión más completa del largometraje y su significado simbólico.

La matriz de análisis empleada y realizada por las autoras de esta tesis, se recomienda su uso para profundizar y complementar con otros fotogramas, y así obtener de forma más detallada el significado de la interpretación de los signos y símbolos presentes en la película. Cabe acotar que puede emplearse en otros análisis semiológicos de piezas audiovisuales, como cortos fílmicos, comerciales, películas o videos musicales. Asimismo, para cualquier pieza audiovisual producida por Disney Pixar.

La importancia del análisis de la película *Inside Out* según el método de Roland Barthes, para la Comunicación Social, es que es un material audiovisual que expone una versión de lo complicado que es el mundo de las emociones, desde el simple hecho de verla como de analizarla. Varios de los aspectos utilizados en la trama son empleados en la actualidad por los publicistas y mercadólogos, porque de esta manera, pueden entender cómo funciona la mente humana, y así pueden llegarle de forma eficiente al público objetivo. La película también por sus características puede ser de ayuda al neuromarketing,

el cual se emplea para apelar a los sentimientos por medio de cualquier pieza audiovisual, y por su relación con los procesos cerebrales que están expuestos el público para poder generar en ellos el estímulo-respuesta que se desea; y así establecer la mejor estrategia de mercado conociendo cuáles sus necesidades, y en la cual, le llegue el mensaje al público potencial al cual apela por la marca o producto y atraer a futuros compradores.

Cabe destacar, que se recomienda el análisis de películas producidas por *Pixar Animation Studios* o Disney, ya que son casas productoras con fama internacional que exportan sus producciones a la mayor parte del mundo, lo que les permite estudiar diferentes culturas, como lo fue la película ganadora del Óscar a Mejor Película Animada en el 2014, *Grandes Héroes* o *Big Hero 6*, y *Mulán* las cuales mostraron la cultura oriental.

Bibliografía

- **Fuentes académicas**

Anderson, J. (2001). *Aprendizaje y Memoria. Un enfoque integral* (2 ed.). México D.F, México: McGrawhill.

Arias, F. G. (2004). *El proyecto de investigación: introducción a la metodología científica* (4 ed.). Caracas: Editorial Episteme.

Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Barthes, R. (1972). *La Semiología*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Tiempo Contemporáneo.

Barthes, R. (1990). *La Aventura semiológica*. España: Paidós Comunicación.

Barthes, R. (s.f.). *La retórica de la imagen*. Obtenido de <http://www.uruguaypiensa.org.uy/imgnoticias/833.pdf>

Berlyne, D. (1972). *Estructura y función del pensamiento* (1 ed.). México D.F, México: Editorial Trillas.

Bermúdez, F., & Prado, R. (2001). *Memoria. Dónde reside y cómo se forma* (1 ed.). México D.F, México: Editorial Trillas.

Beuchot, M. (2004). *La Semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. México D.F: Fondo de Cultura Económica.

Bourne, L., Ekstrand, B., & Dominowski, R. (1975). *Psicología del pensamiento* (1 ed.). México D.F, México: Editorial Trillas.

Casaldueño, J. (2010). *El tren como símbolo: el progreso, la clase social, la cibernética en Galdós*. New York: Editorial del Cardo. Recuperado el 10 de Marzo de 2017, de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/154428.pdf>

Chauchard, P. (s.f.). *Conocimiento y dominio de la memoria* (6 ed.). Bilbao, España: Ediciones Mensaje.

- De Miguel , A. (2000). *Proyecto docente. Psicología de la personalidad*. Universidad de la Laguna. Recuperado el 12 de Enero de 2017, de <http://www.psicologia.ull.es/admiguel/proyecto.pdf>
- Díaz, J. (s.f.). *Acercamiento al estudio de la Imagen Publicada: definición y casos*. Universidad Católica de Murcia. Recuperado el 2 de Diciembre de 2016, de <http://www.reddircom.org/textos/ima-pbl.pdf>
- Ferreira, M. (2009). *Análisis simbólico de V for Vendetta* (Tesis de pregrado). Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela
- Gilles, D. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. España: Ediciones Paidós.
- Gubern, R. (1969). *Historia del cine*. Titivilus. Obtenido de <https://tintaguerrensedotcom.files.wordpress.com/2015/08/historia-del-cine-roman-gubern.pdf>
- Guzmán, M. (2011). *Teoría y Práctica del Color* (1 ed.). Cuenca, Ecuador . Obtenido de http://www.ucuenca.edu.ec/images/facu_artes/documentos_pdf_artes/examenes/diseño/teoria_color.pdf
- Heller, E. (2004). *Psicología del Color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili. Obtenido de <http://www.sncpharma.com/assets/lib/kcfinder/upload/files/libros%20snc/Psicologia%20del%20Color.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación* (4 ed.). México: McGraw-Hill Interamericana. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/38757804/Metodologia-de-La-Investigacion-Hernandez-Fernandez-Batista-4ta-Edicion>
- Hunt, R., & Ellis, H. (2007). *Fundamentos de Psicología Cognitiva*. México D.F, México: Editorial El manual Moderno.

- Huntington, S. (2001). *El choque de civilizaciones y la reconfiguración del orden mundial*. Buenos Aires, Argentina: Paidós Estado y Sociedad. Obtenido de <http://www.mercaba.org/SANLUIS/Historia/Universal/Huntington,%20Samuel%20-%20El%20choque%20de%20civilizaciones.pdf>
- Itten, J. (1975). *El arte del color*. Rue Casette, París: Editorial BOURET. Obtenido de <http://wiki.ead.pucv.cl/images/archive/3/33/20100504225119!El-Arte-Del-Color-Johannes-Itten.pdf>
- Kerlinger, F. (1994). *Investigación del comportamiento* (2 ed.). México: McGraw-Hill.
- Lyons, W. (1993). *Emoción*. Barcelona, España: Editorial Anthropos.
- Míguez, D. (s.f.). *Emociones y sentimientos*. Vigo, España: Nova Galicia Edicións.
- Montaño, M., Palacios, J., & Gantiva, C. (2009). Teorías de la personalidad. Un análisis histórico del concepto y su medición. *Psychologia. Avances de la disciplina*. Recuperado el 21 de Febrero de 2017, de <http://www.redalyc.org/pdf/2972/297225531007.pdf>
- Mora, E., & Zaccaro, A. (2014). *Análisis simbólico de comerciales de Coca– Cola desde el año 2010 hasta el 2013 en Venezuela* (Tesis de pregrado). Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
- Netdisseny. (s.f.). *Nociones básicas de diseño*. Castellón, España. Obtenido de <http://www.weblogicnet.com/descargas/teoria-del-color.pdf>
- Peirce, C. S. (s.f.). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión. Obtenido de <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/PEIRCE-CH.-S.-La-Ciencia-de-La-Semi%C3%B3tica.pdf>
- Pereira , A., & Rondón , V. (2011). *Análisis simbólico de la serie televisiva Fringe. Caso: Primera Temporada* (Tesis de pregrado). Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
- Pérez, H., Pérez, J., López, L., & Caballero, C. (2002). *Comunicación y atención al cliente*. Mcgraw Hill. Obtenido de <http://assets.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448175743.pdf>

- Pulecio , E. (s.f.). *El Cine: Análisis y Estética*. República de Colombia: Ministerio de Cultura. Recuperado el 18 de Febrero de 2017, de <http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf>
- Ramírez, L. (2009). *Las Emociones*. México : Editorial Trillas.
- Saussure, F. D. (1945). *Curso de Lingüística General* (24 ed.). Buenos Aires: Editorial Losada. S.A. Obtenido de http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=59
- Schiffman, L., & Kanuk, L. (2010). *Comportamiento del consumidor* (10 ed.). México: Prentice Hall. Obtenido de <http://biblioteca.soymercadorologo.com/wp-content/uploads/2016/04/Comportamiento-del-Consumidor-10ed-Schiffman-y-Lazar-Kanuk.pdf>
- Susan, C. (2003). *Teorías de la personalidad* (9 ed.). México : Prentice Hall . Recuperado el 21 de Febrero de 2017, de <https://tuvntana.files.wordpress.com/2015/06/teorias-de-la-personalidad-susan-cloninger.pdf>
- Unioviedo. (2013). *Procesos básicos de la memoria*. Recuperado el 21 de Febrero de 2017, de Unioviedo: <https://www.unioviedo.es/psiquiatria/docencia/material/ENFERMERIA&SALUD MENTAL&PSICO/2012-13/8ENF-MEMORIA.pdf>
- Universidad Católica Andrés Bello. (s.f.). *Trabajo de Grado*. Recuperado el 20 de Febrero de 2016, de Universidad Católica Andrés Bello: <http://w2.ucab.edu.ve/trabajo-de-grado-6902.html>
- Valiente, J. (2014). *Análisis simbólico de la película "The Best Exotic Marigold Hotel"* (Tesis de pregrado). Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela :
- Vega, C. (s.f.). *Sonido y Audición*. Universidad de Cantabria. Obtenido de <http://personales.unican.es/perezvr/pdf/Sonido%20y%20Audicion.pdf>

Vegas, N. (2014). *Análisis simbólico de la película documental Tiempos de Dictadura, Tiempos de Marcos Pérez Jiménez bajo el enfoque de Barthes* (Tesis de pregrado). Universidad Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.

Yáñez, P. (2016). El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales. *Revista San Gregorio*, 1(11), 70-81. Obtenido de <http://oaji.net/articles/2016/3757-1472501941.pdf>

Zeccheto, V., Marro, M., & Vicente, K. (2013). *Seis semiólogos en busca del lector*. Quito, Ecuador: Ediciones Abya-Yala. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/5594/1/Seis%20semiologos.pdf>

- **Fuentes no académicas**

Alaines. (2015). *Diez cosas que debes saber sobre la producción de "Inside Out"*. Recuperado el 01 de Abril de 2017, de Ecuavisa: <http://www.ecuavisa.com/articulo/entretenimiento/cine/114028-diez-cosas-que-debes-saber-sobre-produccion-inside-out>

Alex. (2015). El análisis que Inside Out (Del revés) se merece. Recuperado el 18 de Diciembre de 2016, de <http://www.inteligencianarrativa.com/analisis-inside-out/>

Altavaldez. (12 de Agosto de 2015). ¿En quienes están basados los personajes de Inside Out? *Cine3*. Recuperado el 22 de Diciembre de 2016, de <http://cine3.com/2015/08/12/en-quienes-estan-basados-los-personajes-de-inside-out/>

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. España: Paidós. Recuperado el 10 de Diciembre de 2016, de <https://es.scribd.com/doc/188249812/Rick-Altman-Los-Generos-Cinematograficos-Pags-1-170>

Anguilaje, J. (2012). *Tipos de ángulos en el cine*. Recuperado el 28 de Marzo de 2017, de Cinépolis: <http://loqueseveporlapantalla.blogspot.com/2012/12/tipos-de-angulos-en-el-cine.html>

Aravena, C. (2009). *Estampado: un lenguaje desconocido*. Recuperado el 09 de Marzo de 2017, de Viste la calle: <http://www.vistelacalle.com/16431/estampados-un-lenguaje-desconocido/>

Artsy. (s.f.). *Picassoesque*. Recuperado el 10 de Marzo de 2017, de Artsy:

<https://www.artsy.net/gene/picassoesque>

Bermo, R. (s.f.). *El cascabel, poderoso amuleto protector*. Recuperado el 17 de Abril de 2017, de Magia Manía: <http://magiamania.com/2012/03/26/el-cascabel-poderoso-amuleto-protector/>

Big Think. (s.f.). Paul Ekman. Recuperado el 23 de Diciembre de 2016, de

<http://bigthink.com/experts/paul-ekman>

Brandon, E. (2015). *Pete Docter on the personal story that inspired Inside Out*.

Recuperado el 23 de Diciembre de 2016, de Oh my Disney:

<https://ohmy.disney.com/insider/2015/04/12/pete-docter-on-the-personal-story-that-inspired-inside-out/>

Caelum, M. (2015). *El simblismo del laberinto*. Recuperado el 30 de Marzo de 2017,

de El gran cielo: <https://elgrancielo.blogspot.com/2015/06/el-simbolismo-del-laberinto.htm>

Carrazoni, S. (2013). *¿Cuáles son las emociones primarias?* Recuperado el 12 de

Noviembre de 2016, de La mente es maravillosa:

<https://lamenteesmaravillosa.com/cuales-son-las-emociones-primarias/>

Castillo, A. (2009). *Flujo del pensamiento*. Recuperado el 10 de Marzo de 2017, de Una

vida feliz: <https://unavidafeliz.com/2009/04/15/flujo-del-pensamiento/>

Castro, L. (2016). *IMDb: la base de datos del mundo del cine y televisión*. Recuperado

el 23 de Diciembre de 2016, de about en español:

<http://aprenderinternet.about.com/od/Multimedia/a/Que-Es-Imdb.htm>

Changing Minds. (s.f.). *The Meaning of Colors*. Recuperado el 10 de Abril de 2017, de

Changing Minds:

http://changingminds.org/disciplines/communication/color_effect.htm

Colores. (2014). *Que significa el color gris*. Recuperado el 31 de Marzo de 2017, de

Significado de los colores: <http://www.significadodeloscolores.com/que-significa-el-color-gris/>

- Colores. (s.f.). *Color gris lavanda*. Recuperado el 11 de Marzo de 2017, de Colores:
<http://www.colores.org.es/gris-lavanda.php>
- Cripps, E. (22 de Julio de 2015). 'Del Revés' de Pixar: la importancia de llamarse Tristeza. *El Huffington Post*. Recuperado el 4 de Febrero de 2017, de
http://www.huffingtonpost.es/ed-cripps/del-reves-de-pixar-importancia-de-tristeza_b_7839328.html
- Cunningham, J. (2016). *Pixar Animation Studios*. Recuperado el 4 de Enero de 2017, de Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/topic/Pixar-Animation-Studios>
- Dafne. (2015). *Los 10 colores de moda para el otoño invierno 2015-16 y cómo combinarlos*. Recuperado el 10 de Abril de 2017, de Bcn Cool Hunter:
<http://bcncoolhunter.com/2015/02/10-colores-de-moda-otono-invierno-2015-2016-como-combinarlos/>
- Dejar Fluir. (s.f.). *La vida es como un viaje en una montaña rusa*. Recuperado el 12 de Marzo de 2017, de Dejar Fluir: <http://www.dejarfluir.com/portfolio-items/la-vida-es-como-un-viaje-en-una-montana-rusa/>
- Disney ¡Ajá! (2015). *Disney Inside Out*. Recuperado el 16 de Marzo de 2016, de Disney ¡Ajá!: <http://aja.disney.com/inside-out>
- Disney Películas. (s.f.). Recuperado el 22 de Diciembre de 2016, de <http://peliculas.disneylatino.com/intensa-mente/personajes>
- Disney Wiki. (s.f.). Obtenido de <http://es.disney.wikia.com>
- Doblaje Disney. (s.f.). Recuperado el 22 de Diciembre de 2016, de <http://www.doblajedisney.com/estudio/?nombre=Taller+Ac%C3%BAstico>
- Doblaje Wiki. (s.f.). *Intensa mente*. Recuperado el 06 de Abril de 2017, de Doblaje Wiki: http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Intensa_mente

- Donelson, M. (s.f.). *Inside Out [Original Soundtrack]*. Recuperado el 2 de Febrero de 2017, de All Music: <http://www.allmusic.com/album/inside-out-original-soundtrack-mw0002852034>
- EcuRed. (s.f.). *Aprendizaje*. Recuperado el 06 de Abril de 2017, de EcuRed: <https://www.ecured.cu/Aprendizaje>
- EcuRed. (s.f.). *Cine*. Recuperado el 18 de Febrero de 2017, de EcuRed: <https://www.ecured.cu/Cine>
- EcuRed. (s.f.). *Pensamiento Abstracto*. Recuperado el 06 de Abril de 2017, de EcuRed: https://www.ecured.cu/Pensamiento_abstracto
- EcuRed. (s.f.). *Plano cinematográfico*. Recuperado el 28 de Marzo de 2017, de EcuRed: https://www.ecured.cu/Plano_cinematogr%C3%A1fico
- El País. (2 de Junio de 2016). Lotte Reiniger, pionera en el cine de animación. *El País*. Recuperado el 19 de Febrero de 2017, de El País : http://cultura.elpais.com/cultura/2016/06/02/actualidad/1464845694_635743.html
- El Séptimo Arte. (2015). *Del revés (Inside Out) (2015)*. Recuperado el 16 de Marzo de 2016, de El Séptimo Arte: <http://www.elseptimoarte.net/peliculas/untitled-pixar-movie-that-takes-you-inside-the-mind-7487.html>
- El significado de los colores. (s.f.). *Cual es el significado del color lila*. Recuperado el 28 de Febrero de 2017, de El significado de los colores: <http://elsignificadodeloscolores.com/significado-del-color-lila/>
- Enrique, M., & Sánchez, S. (s.f.). *Tipos de plano. Los movimientos en el cine*. Recuperado el 09 de Abril de 2017, de Cine y educación: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/tiposdeplano.htm>
- Escuelapedia. (s.f.). *Significado de los colores*. Recuperado el 10 de Abril de 2017, de Escuelapedia: <http://www.escuelapedia.com/significado-de-los-colores/>
- Europa Press. (13 de Agosto de 2015). Audrey Hepburn inspiró el personaje de Alegría en Del Revés (Inside Out). *Europa Press*. Obtenido de

<http://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-audrey-hepburn-inspiro-personaje-alegria-reves-inside-out-20150813100349.html>

Fernández, M., & Carrillo, M. (2015). *Simbolismo de... el número 7*. Recuperado el 31 de Marzo de 2017, de Nueva Acrópolis Organización Internacional:
<https://biblioteca.acropolis.org/simbolismo-de-el-numero-7/>

Good Therapy. (s.f.). Recuperado el 23 de Diciembre de 2016, de
<http://www.goodtherapy.org/famous-psychologists/paul-ekman.html>

GrafoDifusor.Ar. (2012). *Simbolismo del óvalo*. Recuperado el 11 de Marzo de 2017, de GrafoDifusion.Ar:
https://grafodifusonar.wordpress.com/2012/02/13/simbolismo_ovalos/

Herem. (2008). *De la simbología del arco iris*. Recuperado el 31 de Marzo de 2017, de Herem: <https://heremdemaria.wordpress.com/2008/01/31/de-la-simbologia-del-arco-iris/>

Inside Out Wiki. (s.f.). Recuperado el 12 de Marzo de 2017, de <http://es.inside-out.wikia.com>

Jiménez, P. (2009). *Lenguaje cinematográfico*. Recuperado el 25 de Marzo de 2017, de <http://www.zemos98.org/descargas/eacine/04LenguajeApuntes.pdf>

jotarui. (2015). *El Neuromarketing y el impacto emocional en el audiovisual*. Recuperado el 12 de Abril de 2017, de Innovación Audiovisual:
<https://innovacionaudiovisual.com/2015/03/30/el-neuromarketing-y-el-impacto-emocional-en-el-audiovisual/>

Laborda, A. (s.f.). *Neuromarketing: En la mente del consumidor (1)*. Recuperado el 14 de Abril de 2017, de Mglobal: <https://mglobalmarketing.es/blog/neuromarketing-en-la-mente-del-consumidor-1/>

Laitman, M. (2010). *El círculo simboliza la perfección espiritual*. Recuperado el 26 de Febrero de 2017, de [laitman.es: http://laitman.es/2010/01/el-circulo-simboliza-la-perfeccion-espiritual/](http://laitman.es/2010/01/el-circulo-simboliza-la-perfeccion-espiritual/)

- Lara, V. (2015). *La teoría del color de Goethe y su relación con la personalidad del ser humano*. Recuperado el 4 de Enero de 2017, de Hipertextual:
<https://hipertextual.com/2015/04/teoria-del-color-goethe>
- Lexicoon. (s.f.). *Lexicoon*. Recuperado el 2017 de Marzo de 12, de
<http://lexicoon.org/es/ocre>
- Luna. (2015). *Significado de los colores*. Recuperado el 29 de Enero de 2017, de
<http://significadodeloscolores.info/>
- Martínez , E., & Sánchez , S. (s.f.). *El cine de animación*. Recuperado el 09 de Abril de 2017, de Cine y educación: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/>
- Mcclue, J. (2016). *El símbolo de la estrella según su número de puntas y los "cambios estelares" del Papa Francisco I*. Recuperado el 31 de Marzo de 2017, de Símbolos, mitos y arquetipos: <http://abajocomoarriba.blogspot.com/2016/04/el-simbolo-de-la-estrella-segun-su.htm>
- Media Radio. (s.f.). Recuperado el 18 de Febrero de 2017, de
<http://recursos.cnice.mec.es/media/radio/bloque2/pag7.html>
- Medina, R. (2013). *DESCUBRIENDO IMDB (III)*. Recuperado el 25 de Diciembre de 2016, de UNA COSA MÁS:
<https://rociomedinaserrano.com/2013/02/11/descubriendo-imdb-iii/>
- Menéndez, S. (2015). *Cómo las 5 emociones de 'Del revés (Inside Out)' se combinan para crear otras nuevas*. Recuperado el 29 de Marzo de 2017, de E-cartelera.es:
<http://www.ecartelera.com/noticias/24727/como-combinan-5-emociones-del-reves-inside-out-crear-otras-nuevas/>
- Mirón, V. (s.f.). *¡Hablemos de estilo! Los diferentes tipos de carteras*. Recuperado el 09 de Marzo de 2017, de Nueva Mujer:
<http://www.nuevamujer.com/mujeres/moda/hablemos-de-estilo-los-diferentes-tipos-de-carteras/2015-11-18/200428.html>

- Movilización Educativa. (s.f.). *Memoria y recuerdo*. Recuperado el 6 de Abril de 2017, de Motivacióneducativa.net: <http://www.movilizacioneducativa.net/capitulo-libro.asp?idLibro=253&idCapitulo=11>
- National Public Radio. (2015). *It's All In Your Head: Director Pete Docter Gets Emotional In 'Inside Out'*. Recuperado el 23 de Diciembre de 2016, de National Public Radio: <http://www.npr.org/2015/06/10/413273007/its-all-in-your-head-director-pete-docter-gets-emotional-in-inside-out>
- Paul Ekman Group. (s.f.). *Dr. Paul Ekman*. Recuperado el 20 de Marzo de 2016, de Paul Ekman Group: <http://www.paulekman.com/paul-ekman/>
- Pérez, C. (2014). *Nuestra mente modifica los recuerdos*. Recuperado el 25 de Febrero de 2017, de La Mente es Maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/nuestra-mente-modifica-los-recuerdos/>
- Pescador, J. E. (2011). Memoria y Emociones. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Recuperado el 22 de Febrero de 2017, de <https://aufop.blogspot.com/2011/05/la-memoria-y-las-emociones-o-de-como.html>
- Pombo, S. (s.f.). *Valentino Resort 2015*. Recuperado el 10 de Abril de 2017, de Dreams of my little world: <http://dreamsofmylittleworld.blogspot.com/2014/10/valentino-resort-2015.html>
- Psicoglobalia. (2012). *El olvido, cómo trabaja nuestra memoria*. Recuperado el 22 de Febrero de 2017, de Psicoglobalia: <http://www.psicoglobalia.com/el-olvido-como-trabaja-nuestra-memoria/>
- Psicología del color. (s.f.). *Psicología del color*. Recuperado el 4 de Enero de 2017, de <http://www.psicologiadelcolor.es/psicologia-del-color/>
- Psychology Today*. (s.f.). Recuperado el 23 de Diciembre de 2016, de <https://www.psychologytoday.com/experts/paul-ekman-phd>
- Puig, S. (23 de Junio de 2015). Disney y Pixar ya rompen récords con "Inside Out". *La Nación*. Recuperado el 16 de Marzo de 2016, de

<http://www.lanacion.com.py/2015/06/23/disney-y-pixar-ya-rompen-records-con-inside-out/>

Real Academia Española. (s.f.). Recuperado el 18 de Diciembre de 2016, de www.rae.es/

Regalado, G. (s.f.). *El Significado y la Psicología del Color Morado*. Recuperado el 26 de Febrero de 2017, de lifeder.com: <https://www.lifeder.com/significado-color-morado/>

Rivera, A. (2015). *25 datos curiosos de Intensa-mente (Inside out)*. Recuperado el 10 de Marzo de 2017, de Carculias Record: <https://butacadavidciana.com/2015/06/25/25-datos-curiosos-de-intensa-mente-inside-out/>

Sánchez , Y. (2014). *1 Miguel de cervantes Significado de los molinos de vientos*. Recuperado el 09 de Marzo de 2017, de Yubanela Sánchez: <https://sancheztere.wordpress.com/2014/04/23/1-miguel-de-cervantes-significado-de-los-molinos-de-vientos/>

Sanguino, J. (15 de Julio de 2015). Siete momentos en los que Pixar se olvidó de que había niños en la sala. *El País*. Recuperado el 16 de Marzo de 2016, de http://elpais.com/elpais/2015/07/15/icon/1436959269_596682.html

Sanz, C. (2010). *Historia del cine de animación (I)*. Recuperado el 19 de Febrero de 2017, de Extracine: <http://extracine.com/2010/12/historia-cine-animacion-i>

Sobre Colores. (2008). *Espiritualidad y simbolismo del magenta*. Recuperado el 21 de Febrero de 2017, de Sobre Colores: <https://sobrecolores.blogspot.com/2008/03/espiritualidad-y-simbolismo-del-magenta.html>

Sobre colores. (2013). *Índigo, breve historia y simbolismo*. Recuperado el 04 de Abril de 2017, de Sobre Colores: <http://sobrecolores.blogspot.com/2013/04/indigo-breve-historia-y-simbolismo.html>

- Soto, R. (2014). *Neuromarketing: ¿Qué efecto tiene un logo en tu forma de pensar?*
Recuperado el 12 de Abril de 2017, de Roxana Soto. Asesora en semiótica política:
<http://roxanasoto.me/fusce-nec-arcu-ut-leo-pharetra-commodo-nec-quis/>
- Taller de cine y animación. (s.f.). *Angulación*. Recuperado el 28 de Marzo de 2017, de
Taller de cine y animación: <http://www.nosvemosigual.com.ar/angulacion-cine/>
- The Internet Movie Database. (s.f.). *Inside Out*. Recuperado el 08 de Marzo de 2016, de
The Internet Movie Database (IMDb): <http://www.imdb.com/title/tt2096673/>
- The Internet Movie Database. (s.f.). *Intensa Mente Awards*. Recuperado el 13 de
Diciembre de 2016, de The Internet Movie Database (IMDb):
http://www.imdb.com/title/tt2096673/awards?ref_=tt_awd
- The Internet Movie Database. (s.f.). *Pete Docter Biography*. Recuperado el 23 de
Diciembre de 2016, de The Internet Movie Database (IMDb):
http://www.imdb.com/name/nm0230032/bio?ref_=nm_ov_bio_sm
- Tótem animal. (s.f.). *Delfín Tótem*. Recuperado el 09 de Marzo de 2017, de Tótem
animal: <https://totemanimal.org/2013/03/13/delfin-totem/>
- Tótem Animal. (s.f.). *Elefante Tótem*. Recuperado el 09 de Marzo de 2017, de Tótem
Animal: <https://totemanimal.org/2013/03/19/elefante-totem/>
- Tótem animal. (s.f.). *Gato Tótem*. Recuperado el 09 de Marzo de 2017, de
<https://totemanimal.org/2013/04/20/gato-totem/>
- UnoBrain. (22 de Febrero de 2017). *La memoria*. Obtenido de UnoBrain:
<http://www.unobrain.com/capacidades-cognitivas-la-memoria>
- Valenzuela, A. (2015). *'Del Revés': 13 curiosidades de la master class de Pete Docter*.
Recuperado el 23 de Diciembre de 2016, de Fotogramas:
<http://www.fotogramas.es/Noticias-cine/Del-Reves-13-curiosidades-de-la-masterclass-de-Pete-Docter>

Vico, A. (2015). *Análisis de Inside Out (Del Revés) visto por una psicóloga*.

Recuperado el 12 de Noviembre de 2016, de Be Fullness:

<https://befullness.com/analisis-de-inside-out-del-reves-visto-por-una-psicologa/>

Vidal, M. (2007). *Descubre el Significado de las Líneas y Mejora Tu Composición*

Fotográfica. Recuperado el 09 de Marzo de 2017, de dzoom:

<http://www.dzoom.org.es/descubre-el-significado-de-las-lineas-y-mejora-tu-composicion-fotografica/>

- **Fuentes audiovisuales**

Rivera, J. (Productor) & Docter, P. (Director). (2015) *Inside Out* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Disney Pixar

Anexos

1. Traducciones

- Cita original: **Pixar Animation Studios**, motion-picture studio, from 2006 a wholly owned subsidiary of the Disney Company, that was instrumental in the development and production of computer-animated films in the late 20th and early 21st centuries. Pixar's feature-length releases, which consistently achieved worldwide commercial success, were lauded not only for their visual innovations but for their intelligent and emotional storytelling. Its headquarters are located in Emeryville, California. Disponible en: <https://www.britannica.com/topic/Pixar-Animation-Studios>
- Cita original: Pixar originated in the 1970s at the New York Institute of Technology (NYIT), where a team of computer scientists, including Ed Catmull, contributed to the emerging field of computer graphics. In 1979 Catmull was hired by Lucasfilm Ltd., the California-based production company of filmmaker George Lucas, to lead its nascent computer división. Disponible en: <https://www.britannica.com/topic/Pixar-Animation-Studios>
- Cita original: Pixar Image Computer, which, in its ability to render high-resolution three-dimensional colour images, offered applications beyond the film industry. Disponible en: <https://www.britannica.com/topic/Pixar-Animation-Studios>
- Cita Original: By 1984 Lucasfilm had hired John Lasseter, who had worked as an animator at Disney, and he took advantage of the company's technological strides to create short computer-animated films. Disponible en: <https://www.britannica.com/topic/Pixar-Animation-Studios>

- Cita original: (...) in 1986 (...) was acquired by Apple cofounder Steve Jobs (...) Catmull became president and CEO of the new company, called Pixar (...) and developing high-tech graphics software. Disponible en: <https://www.britannica.com/topic/Pixar-Animation-Studios>
- Cita original: Pete Docter (...) is a writer and actor, known for Up (...), Inside out (...) and Monsters, Inc. (...).His films often feature the main character protecting a child in some way. Disponible en: http://www.imdb.com/name/nm0230032/bio?ref_=nm_ov_bio_sm#mini_bio
- Cita original: He started at Pixar at the age of 21, and began work the day after his college graduation, the tenth employee the company hired, and its third animator. Disponible en: http://www.imdb.com/name/nm0230032/bio?ref_=nm_ov_bio_sm#overview
- Cita original: The idea kind of started with me just thinking about what would be fun to see in animation (...)I got thinking about the human body, and realizing I've seen traveling through the bloodstream (...) and into the stomach and things, well, what if we did this in the mind as opposed to the brain? So instead of blood vessels and dendrites, what if it was consciousness and dream production and that would allow us to have characters that represent emotions and that felt like — man, that's exactly what animation does best: strong, opinionated, caricatured personalities — and that just got me excited. Disponible en: <http://www.npr.org/2015/06/10/413273007/its-all-in-your-head-director-pete-docter-gets-emotional-in-inside-out>

- Cita Original: When Pete and Jonas set up the screening for us, Pete started talking about his daughter Elie. (Pixar fans will recognize Elie as the namesake and one of the voices for Carl's wife in *Up*.) He talked about how outgoing and silly she was as a child, the friendly sort of girl who would introduce herself to strangers without fear: "Hi, I'm Elie! What's your name?" At age 11, however, Pete observed that Elie's "childhood joy took a vacation." As he reflected on the changes that every parent must see in their growing children, he couldn't help but wonder what was going on in inside her head, and thus, the world of *Inside Out* was born. Disponible en: <https://ohmy.disney.com/insider/2015/04/12/pete-docter-on-the-personal-story-that-inspired-inside-out/>
- Cita original: Paul Ekman is a contemporary psychologist who studies the relationship between emotions and facial expressions. He is well known for his ability to detect lies. Disponible en: <http://www.goodtherapy.org/famous-psychologists/paul-ekman.html>
- Cita original: Ekman (...), is the world's foremost expert in facial expressions and a professor emeritus at the University of California Medical School in San Francisco. He is the author of 16 books, including *Emotions Revealed* and *Telling Lies*, and, most recently, *Emotional Awareness*, a conversation between himself and the Dalai Lama. Disponible en: <https://www.psychologytoday.com/experts/paul-ekman-phd>
- Cita original: Ekman created the Facial Action Coding System (FACS), which categorized every expression, not only on the face but also throughout the rest of the body. Ekman has studied the science and social influence behind lying and what significance lying has to our mental

well-being. Disponible en: <http://www.goodtherapy.org/famous-psychologists/paul-ekman.html>

- Cita original: From his research working with tribal people in New Guinea, Ekman devised a list of universal emotions and expressions that he believed were present in all humans. They include surprise, sadness, happiness, disgust, anger, and fear. Ekman concluded that there were both negative and positive emotions that were universal to all humans, although not all were visible in facial expressions. Disponible en: <http://www.goodtherapy.org/famous-psychologists/paul-ekman.html>
- Cita original: Articles reporting on Dr. Ekman's work have appeared in Time Magazine, Smithsonian Magazine, Psychology Today, The New Yorker and others, both American and foreign. Disponible en: <http://bigthink.com/experts/paul-ekman>
- Cita original: He has appeared on 48 Hours, Dateline, Good Morning America, 20/20, Larry King, Oprah, Johnny Carson and many other TV programs. Disponible en: <http://bigthink.com/experts/paul-ekman>
- Cita original: Dr. Ekman was named one of the 100 most influential people in the world by TIME Magazine, and in 2014 ranked fifteenth among the most influential psychologists of the 21st century. Disponible en: <http://www.paulekman.com/paul-ekman/>
- Cita original: *Inside Out* is Pixar's widely popular movie which focuses on emotions and family dynamics. This wondrous, funny, beautiful, and ground breaking film provides a unique view into how parents and children relate. Disponible en: <http://www.paulekman.com/parentsguide/>

- Cita original: Directors: Pete Docter, Ronnie Del Carmen. Writers: Pete Docter (original story by), Ronnie Del Carmen (original story by) 2015. Disponible en: http://www.imdb.com/title/tt2096673/?ref_=nm_knf_t2

- Cita original:

Directed by

Pete Docter	
Ronnie Del Carmen	(co-director)

Writing Credits

Pete Docter	... (original story by) &
Ronnie Del Carmen	... (original story by)

Pete Docter	... (screenplay)&
Meg LeFauve	... (screenplay)&
Josh Cooley	... (screenplay)

Michael Arndt	... (additional story material by)
---------------	------------------------------------

Bill Hader	... (additional dialogue by) &
Amy Poehler	... (additional dialogue by)

Simon Rich	... (additional story material by)
------------	------------------------------------

Produced by

John Lasseter	... executive producer
Mark Nielsen	... associate producer
Jonas Rivera	... producer
Andrew Stanton	... executive producer

Music by

Michael Giacchino

Film Editing by

Kevin Nolting

Casting by

Natalie Lyon
Kevin Reher

Production Design by

Ralph Eggleston

Disponible en:
http://www.imdb.com/title/tt2096673/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast

- Cita original: Academy Awards, USA 2016 Won Best Animated Feature Film of the Year. Won Golden Globe Best Motion Picture – Animated. BAFTA Awards 2016 Won Best Animated Film Nominated Best Original Screenplay. Disponible en:
http://www.imdb.com/title/tt2096673/awards?ref_=tt_awd
- Cita original: Pink: Femenine, love, caring, nurture. Disponible en:
http://changingminds.org/disciplines/communication/color_effect.htm
- Cita original: Artworks, generally painting, that resemble or emulate the work of Pablo Picasso. Disponible en:
<https://www.artsy.net/gene/picassoesque>