



Up
(Up)
Pete Docter
(2009)

* * * * *

Samuel Viñolo Locuviche
Jaume Duran Castells

 **NAU** llibres

Colección "Guías para ver y analizar" nº57

Directores:

- Dr. Javier Marzal Felici.** Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universitat Jaume I.
Dr. Salvador Rubio Marco. Profesor titular de Estética y Teoría de las Artes. Universidad de Murcia.

Comité Científico:

- Dr. Josep Maria Català Domènech.** Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universitat Autònoma de Barcelona.
Dr. José Luis Castro de Paz. Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universidad de Santiago de Compostela.
Dr. José Manuel Palacio Arranz. Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universidad Carlos III.
Dr. Eduardo Rodríguez Merchán. Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universidad Complutense de Madrid.
Dr. Santos Zunzunegui Díez. Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universidad del País Vasco.

Coordinadora técnica:

- Dña. Concha Roncal Sánchez.** Editora de Nau Llibres.

Comité Editorial:

- Dr. Iván Bort Gual.** Profesor de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Centre d'Ensenyament Superior Alberta Giménez.
D. Rafael Cherta Puig. Profesor de Lengua y Literatura y Comunicación Audiovisual. IES Henri Matisse Paterna.
Dr. Juan Miguel Company Ramón. Profesor titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universitat de València
Dra. Shaila García Catalán. Profesora ayudante de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universitat Jaume I
Dr. Francisco Javier Gómez Tarín. Profesor titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universitat Jaume I
D. José María Monzó García. Crítico y ensayista de cine.
Dra. Marta Martín Núñez. Profesora ayudante de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universitat Jaume I
Dr. Agustín Rubio Alcover. Profesor colaborador de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universitat Jaume I.

© Samuel Viñolo Locuviche y Jaume Duran Castells, 2015

© De esta edición:

Nau Llibres. Periodista Badía 10. 46010 - València
Tel.: 96 360 33 36. Fax: 96 332 55 82
E-mail: nau@naullibres.com web: www.naullibres.com

Diseño de cubierta y maquetación:

Pablo Navarro, Nerina Navarrete y Artes Digitales Nau Llibres

ISBN_papel: 978-84-7642-974-7

ISBN_ePub: 978-84-7642-975-4

Depósito Legal: V-1.024-2015

ISBN_mobi: 978-84-7642-976-1

ISBN_PDF: 978-84-7642-977-8

Impresión: Ulzama

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización por escrito de los titulares del «Copyright», bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidas la reprografía y el tratamiento informático.



A mis padres y a mi hermana Lucía. Gracias por estar siempre ahí.

Samuel Viñolo Locuviche

En el fondo *Up* es una historia humana. A todos se nos va a morir un ser querido. Y la película no quiere esconderlo.

Daniel López Muñoz, Barcelona, Marzo 2015

ÍNDICE

1. Ficha técnica y artística	9
2. Introducción	11
2.1. El estilo de producción de Pixar Animation Studios.....	11
2.2. La creación de <i>Up</i>	12
3. Sinopsis argumental.....	16
4. Estructura.....	19
4.1. Estructura del relato	19
4.2. Arcos argumentales en <i>Up</i>	22
5. Análisis textual.....	24
5.1. Prólogo	24
5.1.1. Infancia.....	24
5.1.2. La historia de una pareja	34
5.2. Planteamiento.....	45
5.2.1. La vida sin Ellie	45
5.2.2. En vuelo hacia Sudamérica	59
5.3. Nudo.....	71
5.3.1. Con la casa a cuestas	71
5.3.2. Encuentro con Charles Muntz	83
5.3.3. Ajuste de cuentas con el pasado	103
5.4. Desenlace	110
5.4.1. Rescate aéreo	110
5.4.2. Regreso a la ciudad	126
5.5. Epílogo (créditos)	130
6. Recursos expresivos.....	135
6.1. El diseño de los personajes y la escenografía del filme	135
6.2. La composición, el montaje y el espacio estereoscópico.....	140
6.3. El sonido y la música	141
7. Apuntes interpretativos.....	144
7.1. Cinefilia y relectura del cine clásico de Hollywood.....	144
7.2. Los huevos de pascua pixarianos.....	146
7.3. La sombra de Miyazaki	148

8. Apéndices	149
8.1. Parcialmente nublado.....	149
8.2. Webisodios de <i>Up</i>	150
8.3. El día del cumpleaños de Dug	150
9. Bibliografía	151
Guías para ver y analizar.....	154

I. FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Título original	<i>Up</i>
Año de producción	2009
País	Estados Unidos
Director	Pete Docter
Productoras	Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios
Producción	Jonas Rivera
Producción ejecutiva	John Lasseter, Andrew Stanton
Productor asociado	Denise Ream
Presupuesto	175.000.000,00 \$
Calificación	Apta para todos los públicos
Argumento	Pete Docter, Bob Peterson y Tom McCarthy
Guión	Bob Peterson y Pete Docter
Supervisión de la historia	Ronnie del Carmen
Edición	Kevin Nolting
Diseño de producción	Ricky Nierva
Supervisión de la dirección técnica	Steve May
Director de producción	Mark Nielsen
Supervisión de animación	Scott Clark
Dirección de fotografía	Patrick Lin
Iluminación	Jean-Claude Kalache
Supervisión de personajes	Thomas Jordan
Supervisión de escenarios	John Halstead
Supervisor de efectos	Gary Bruins
Supervisor de simulación y multitudes	John Pottebaum
Dirección artística de sombreado	Bryn Imagire

Supervisor de renderizado	Humera Yasmin Khan
Música	Michael Giacchino
Diseño de sonido	Tom Myers
Sonido	Jonathan Null, Mac Smith, Pascal Garneau, Sean England
Duración	96 minutos
Reparto (en inglés)	Edward Asner (Carl Fredricksen), Christopher Plummer (Charles Muntz), Jordan Nagai (Russell), Bob Peterson (Dug / Alfa), Delroy Lindo (Beta), Jerome Ranft (Gamma), John Ratzenberger (capataz de obra Tom), David Kaye (locutor del informativo), Elie Docter (joven Ellie), Jeremy Leary (joven Carl), Mickie McGowan (oficial de Policía Edith), Danny Mann, (trabajador de la construcción Steve), Donald Fullilove (cuidador George), Jess Harnell (Cuidador AJ), Josh Cooley (Omega), Pete Docter (monitor Strauch / Kevin).
Estudios de doblaje para España	Soundub
Dirección de doblaje para España	José Luis García Redondo.
Supervisión creativa	Alejandro Nogueras.
Traducción	Lucía Rodríguez.
Dirección de doblaje	Lorenzo Beteta.
Dobladores de la versión española	Luis Varela (Carl Fredricksen), Julián Mora (Russell), Claudio Rodríguez (Charles Muntz), Juan Amador Pulido (Alfa), Luis Bajo (Beta), José Escobosa (Gamma), Fernando Cabrera (Dug), Matías Prats Jr. (voz del noticiero), Claudia Caneda (Elie de niña), Miguel Rius (Carl de niño), Lorenzo Beteta (enfermero George), Sebastián Álvaro (enfermero Aj), Manuel Bellido (Tom, capataz de la obra), Ana Isabel Hernando (agente Edith), Nacho Aramburu (monitor Strauch), Miguel De La Quadra Salcedo (Charles Muntz de joven), Miguel Campos (albañil Steve), David Beteta (perro piloto nº 3).

2. INTRODUCCIÓN

2.1. El estilo de producción de Pixar Animation Studios

El éxito de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), el primer largometraje de animación 3D de la historia, situó a Pixar Animation Studios en el centro de una revolución tecnológica que ellos mismos habían ayudado a construir. El estatus especial que Pixar adquiere en la producción de animación del siglo XXI permite hablar de una cierta *pixarización* del resto de la industria de animación norteamericana, influyendo no solo en los temas y estilos cinematográficos, sino en la propia forma de producir y promocionarse. La palpable influencia estética de este “estilo Pixar” rechaza el hiperrealismo digital de títulos como *Beowulf* (Robert Zemeckis, 2007) en favor de un estilo más caricaturesco, que aúna el legado del *cartoon* norteamericano –con su uso de diseños caricaturizados y animales parlantes–, con los principios del estudio Disney, de donde también procede la influencia de la narración clásica. Lasseter siempre ha defendido la pertinencia de los principios de animación tradicional en la animación 3D, basados en una centralidad narrativa de los personajes (la *character animation* de Disney) junto a la estructura del viaje del héroe, propia del relato épico (Vogler, 2002).

Sin el éxito comercial de la compañía hubiera sido difícil que la animación 3D se hubiera impuesto tan rápidamente, rompiendo el monopolio de Walt Disney Studios como principal productor occidental de largometrajes de animación, y posibilitando un panorama muy diverso, con DreamWorks Animation como principal competidor. La fuerte rivalidad con este estudio, con enfrentamientos judiciales, guerra de estrenos y sucias tácticas comerciales, podría considerarse como una extensión lógica de la rivalidad corporativa de sus socios tecnológicos (Apple con Pixar, Microsoft con DreamWorks Animation).

Los rígidos calendarios de trabajo que impone poder estrenar un film cada año, con una media de tres años por proyecto, obligan a mantener una plantilla artística estable, al igual que en otros grandes estudios de animación. Esto ha permitido el desarrollo profesional de nombres como John Lasseter, Brad Bird, Pete Docter, Andrew Stanton y Lee Unkrich, así como de una gran cantidad de excelentes animadores

la parte central de la historia. Para ello, el filme se sirve de una secuencia de montaje –menos ambiciosa que la del prólogo– que establece una comparación satírica con el pasado, tras la cual el personaje habla por primera vez. El segundo conflicto se deriva de su incapacidad para relacionarse con los demás. El enfrentamiento de Carl con una empresa constructora de viviendas tiene una función instrumental en la trama ya que sirve para provocar el primer giro narrativo importante, tras lo cual este conflicto deja de ser relevante en la historia.

Tras la marcha de la ciudad y la llegada a Sudamérica, el filme adquiere un tono de aventuras, con un mayor número de secuencias de acción. El nudo de la historia se divide entre el esfuerzo por llegar con la casa a las Cataratas Paraíso y el conflicto surgido con Charles Muntz a causa del pájaro. La importancia de este segundo eje dramático eclipsará al primero hasta el punto de llevar la historia hasta su conclusión, marcando la transformación de los personajes.

Durante el desenlace, la trama regresa a las alturas, con tres ejes espaciales muy claros y definidos: el interior de la casa de Carl, el dirigible de Muntz y el espacio aéreo que separa ambos lugares. En esta parte, la resolución de conflictos y la dispersión de las líneas narrativas se acumulan, posibilitando un montaje más rítmico y acelerado conforme se acerca el clímax del filme. El último plano antes de la secuencia de créditos finales, con la casa junto al borde del que nace la cascada, restituye la circularidad de la historia y hace del *happy ending* final una conclusión aún más feliz.

En el siguiente cuadro se ha dividido el filme en cinco bloques, con un total de 20 unidades dramáticas principales, más los créditos.

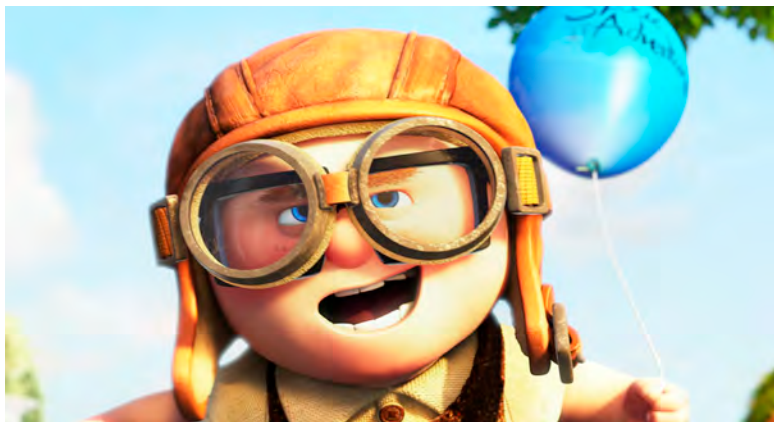
1. Prólogo	
1.1. Infancia	1.1.1. En el cine ante el Espíritu de la Aventura 1.1.2. El primer encuentro y la promesa infantil
1.2. La historia de una pareja	
2. Planteamiento	
2.1. La vida sin Ellie	2.1.1. Problemas con un vecindario molesto 2.1.2. El juicio y sus consecuencias
2.2. En vuelo hacia Sudamérica	2.2.1. Sobrevolando la ciudad 2.2.2. Russell, un compañero de viaje inesperado
3. Nudo	
3.1. Con la casa a cuestas	3.1.1. Llegada al tepui 3.1.2. Encuentro con el pájaro Kevin 3.1.3. El perro Dug se une al grupo
3.2. Encuentro con Charles Muntz	3.2.1. Desvío forzoso con el grupo de perros Alfa 3.2.2. Enfrentamiento y huida de la cueva de Charles Muntz 3.2.3. La pérdida de Kevin y la disgregación del grupo
3.3. Ajuste de cuentas con el pasado	3.3.1. Llegada a Cataratas del Paraíso 3.3.2. La transformación de Carl
4. Desenlace	
4.1. Rescate aéreo	4.1.1. Russell es capturado 4.1.2. El rescate de Kevin 4.1.3. Enfrentamiento final con Charles Muntz
4.2. Regreso a la ciudad	4.2.1. El grupo se despide de Kevin 4.2.2. La felicidad de las pequeñas cosas
5. Epílogo (Créditos)	

ción reencuadra a Charles Muntz en contrapicado junto a la enorme tela descubriéndose, un salto de eje que obvia los rígidos condicionantes del formato periodístico y permite una mejor caracterización de los personajes. Tras la sorpresa causada entre el público del noticiero y el propio niño por el esqueleto del “monstruo”, un par de científicos examinan incrédulos su representación anatómica junto a un par de huesos del animal y concluyen, con un ademán teatral, que se trata de un fraude científico. La acusación indigna al pequeño, que golpea con el puño el apoyabrazos de su butaca. Las diferentes emociones experimentadas por Carl durante el noticiero evocan las de los protagonistas cinéfilos de filmes como *Cinema Paradiso* (Giuseppe Tornatore, 1988) o *La rosa púrpura del Cairo* (*The Purple Rose of Cairo*, Woody Allen, 1985), para los cuales la vida es más auténtica en la sala de cine que fuera. El noticiero muestra la defenestración de Muntz, primero, mediante la retirada de su retrato de la galería de miembros ilustres de la Sociedad Nacional de Exploradores y, luego, despojándole de su medalla ante un numeroso grupo de periodistas. La mirada de odio de Muntz por la humillación causada genera estupor en el pequeño espectador, el único verdaderamente afectado en la sala de cine. El noticiero acaba con la promesa optimista del piloto de regresar de las Cataratas con el monstruo vivo para “limpiar su nombre” (la réplica de frases entre locutor y aviador produce un efecto cómico, como si este último copiara al otro). Tras este discurso, con el que restituye la confianza tanto del niño como de la masa de público que lo aclama –animada exclusivamente con sombreros (Fonte, 2013)–, Muntz se despidе desde la cabina de mandos del dirigible con el pulgar levantado y concluye el noticiero.



5.1.1.2. El primer encuentro y la promesa infantil

0h. 02' 38"



Un fundido encadenado sobre el primer plano del niño permite que, tras la anterior escena, dé la sensación de pasarse del mundo en sombras de la sala de cine a la luz. El filme vira así, de una paleta de tonos oscuros, grises y azulados, a un estallido de color, poco estridente al ser una modulación de tonos verdes, azulados y ocres, pero muy efectiva por contraste. El niño camina de vuelta a casa mientras juega a imitar las peripecias aéreas de su héroe con todo lo que va encontrando por la acera, mientras la voz del locutor del noticiero –una fuente sonora subjetiva que solo tiene lugar en la mente del protagonista– acompaña sus acciones. De esta manera, la pista sonora busca una muy efectiva identificación del punto de vista del niño con el del espectador, al tiempo que suenan los primeros acordes del tema *Up With Titles*. La presentación durante el juego lo muestra como un niño imaginativo y soñador, solitario –juega sin amigos–, poco ágil –choca contra un tronco de árbol tras una serie de saltos (y de encuadres) cada vez más grandes–, aunque capaz de capear bien los contratiempos: en vez de “escalar” el tronco, lo sorteando pasando con los brazos extendidos por el lado. Mientras aparecen los créditos de Disney y Pixar y el título del filme, Carl corretea con un globo azul –sobre el que se lee *Spirit of Adventure*–, con un papel simbólico en la historia al funcionar como trasunto del gigantesco dirigible del explorador y prolongar la identificación entre el pequeño y su ídolo de aventuras. El color azul intenso del globo realza su presencia visual en el plano, al tiempo que evoca el tono del interior



En el último bloque de la secuencia, la pareja ya ha alcanzado el ocaso de sus vidas. Aún continúan trabajando en lo que parecen sus últimos años en el zoo antes de la jubilación, instantes que serán inmortalizados por unas fotos que Ellie hace y que formarán parte de su Diario. Luego la pareja baila ensimismada en lo que parece una pequeña celebración íntima –¿su aniversario? ¿su jubilación?–,



5.2. Planteamiento

5.2.1. La vida sin Ellie

5.2.1.1. Problemas con un vecindario molesto

0h. 11' 15"

Tras algunos segundos, la imagen en negro es interrumpida por el zumbido de alarma de un despertador analógico que avisa de que son las seis de la mañana. Magnificada por el primerísimo primer plano, la mano de Carl da un manotazo sobre el reloj y lo apaga, en un arranque de secuencia muy similar al del *flash* de la cámara con el que se iniciaba la boda. Al igual que allí, el nuevo bloque argumental está diferenciado con una alteración visual y sonora brusca. El carácter rectangular de los objetos sobre la mesita de noche –incluyendo la mano de Carl, con sus dedos espatulados y uñas cuadradas– contrasta con los objetos ovalados y estilizados del lado derecho. El filme evoca las diferencias físicas de la pareja a través de los objetos y la iluminación, rosácea sobre la parte vacía del lecho

hondo suspiro de dolor y cierra el libro. Su incapacidad para pasar página –literalmente– se debe a la frustración por no haber cumplido la promesa que le hizo a su esposa. Será este sentimiento el que lo espolee a planear una alocada escapatoria. Tras mirar las imágenes de la chimenea (la foto de Ellie de aviadora y el dibujo de la casa en la catarata), Carl las compara con las del folleto de la residencia de ancianos y cambia de expresión. Ha tomado una decisión, que reafirma haciendo la cruz sobre el pecho. Toda la escena, resuelta sin necesidad de diálogos, resulta muy explícita y emotiva, y fundamenta el giro principal de la historia hacia el siguiente acto.



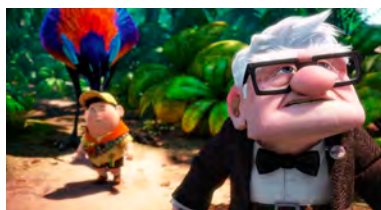
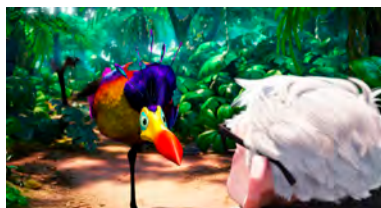
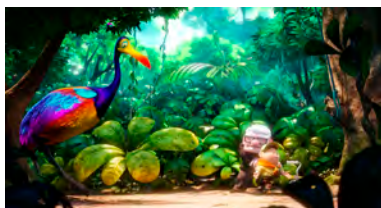
La transición a la mañana siguiente se produce con un encadenado sobre el plano general exterior de la casa, mientras suenan las notas finales de *Married Life*. El silencio, interrumpido por el ruido de un vehículo acercándose, indica que aún es muy temprano. Una furgoneta de la residencia “Los Robles Sombríos” aparca justo delante de la casa, interponiéndose entre la cámara y la fachada, una metáfora de cómo la residencia de ancianos se interpone entre Carl y su hogar. Una pareja de empleados, vestidos con batas turquesa,

se acercan hasta el porche del señor Fredricksen. El más alto y obeso de ellos –de nombre A. J.– toca la puerta con los nudillos mientras el más bajito –George– espera detrás. Carl abre la puerta y los saluda mientras carga una maleta con aflicción. El fuerte contraste físico entre los dos enfermeros introduce un contrapunto cómico en la dramática situación. Tras preguntarle al señor Fredricksen si está listo para marcharse, este responde de forma irónica, le da la maleta de cuero y les pide que lo dejen unos minutos a solas para despedirse de la casa. Tras esto, su expresión se hace extrañamente desafiante y les cierra la puerta de un portazo. De camino de regreso a la furgoneta, los enfermeros reparan en lo desordenado del jardín, abarrotado de bombonas de helio esparcidas por el césped, sin imaginarse lo que está a punto de suceder. Al tiempo que suenan los primeros instrumentos de viento del tema *Carl Goes Up*, una amenazadora sombra avanza hasta cubrir la luz del sol. Los dos hombres se giran para descubrir sorprendidos una enorme lona negra alzándose tras la casa, en una serie de contrapicados generales que destacan la verticalidad de la escena. Al abrirse la lona, se liberan miles de globos de colores atados a la chimenea, que cubren de colores tanto la furgoneta como a los atónitos enfermeros. El plano medio corto contrapicado de estos crea la impresión de una luz caleidoscópica, como si una enorme vidriera en movimiento pasara sobre sus cabezas. Al elevarse la columna de globos en toda su extensión, las estructuras de la casa tiemblan hasta separarse de sus cimientos, en una serie de planos cortos en los que la cámara se aproxima levemente. Estos planos intentan hacer creíble el hecho de que unos globos levanten una casa como si fuera de papel, arrancando para ello estructuras, tuberías y otros agarres que la sujetan al suelo. Entramos así en el ámbito de lo maravilloso, el comienzo de la aventura de Carl. A continuación, la casa inicia su movimiento en una peculiar trayectoria en zigzag. Gracias al montaje analítico que descompone el movimiento en varios planos, la cambiante trayectoria no resulta tan perceptible. En un primer momento, la casa asciende ante la petrificada mirada de los dos enfermeros; luego se dirige hacia ellos sobrevolándolos, en una divertida escena de pánico de los dos hombres, que acaba con la casa haciendo saltar la alarma de la furgoneta al golpearle el techo. Dos insertos de los enfermeros remarcan la dirección de la cámara en cada caso. Superado este escollo, la casa comienza a ele-



El descenso entre la neblina grisácea se muestra en un plano general más cerrado, con la casa moviéndose hacia la izquierda, una dirección opuesta a la mantenida hasta ahora, como si el aterrizaje efectuara la vuelta atrás. Creyendo encontrarse a gran altura del suelo, la pareja espera en el porche, cuando de repente una enorme formación rocosa pasa rozándolos entre la niebla. La repentina aparición da una idea de la velocidad a la que descienden y asusta al anciano, que se cubre el cuerpo con un brazo, mientras especula con el riesgo de chocar contra un edificio. Una nueva columna de rocas vuelve a pasar muy cerca de ellos entre la niebla, aterrorizando esta vez al niño. Sin ser capaces aún de comprender lo que ocurre, el viejo cree imposible que se encuentren a tan poca distancia del suelo, cuando un pavimento de rocas aparece a los pies de la casa. En un juego de picados, contrapicados y planos muy rápidos que incrementan la tensión, la casa impacta un par de veces contra el suelo rocoso, frenando la segunda vez tan bruscamente que los dos ocupantes caen despedidos fuera del porche. Al verse aligerada de peso, la casa vuelve a ganar altura con rapidez y los sobrepasa a gran velocidad, una situación que invierte la de los enfermeros en el jardín de Carl. Comprendiendo el riesgo de que la casa se eleve y desaparezca, el anciano se levanta y echa a correr con la máxima rapidez que puede, mientras le pide a la casa (en realidad, a Ellie) que le espere. Justo a tiempo antes de que esta alcance demasiada altura, Carl consigue agarrarse a una manguera que se arrastra por el suelo. El rejuvenecimiento del viejo, capaz de saltar sin necesidad del bastón, es completo, aunque su fuerza no sea suficiente para

costa, pierde la paciencia cuando el niño intenta convencerlo para quedarse con el animal. El pequeño muchacho es, al igual que su fallecida esposa, un enamorado de los animales, pero Carl se niega en redondo a ello. Tras ver con estupor que Kevin, encaramado a lo alto de la casa, devora un globo, el viejo viudo habla con su esposa frente a Russell. El descubrimiento que el chico hace de esta "amiga invisible" será utilizado a su favor, ya que será a ella a quién le pida "permiso" para quedarse con el animal –en un picado-contrapicado entre el muchacho y la casa–, algo a lo que ella "imaginariamente" accede y que Carl, muy molesto por su pérdida de autoridad, no tiene más remedio que aceptar.



este tenga intención alguna de ayudarlo. El forcejeo provoca un rasguño en el ojo izquierdo del chico (que, curiosamente, desaparece en el plano siguiente). La desastrosa tienda de campaña se desarma en un abrir y cerrar de ojos, lanzando la tela muy lejos. El fracaso hace que el muchacho reconozca que, a pesar de sus insignias, jamás ha acampado al aire libre. La confesión está filmada en un solo plano, con la cámara acercándose poco a poco a los dos protagonistas, lo que permite una mayor intimidad. Esto le conduce a hablar de su padre, al que el muchacho no ve mucho, a pesar de que intenta llamarlo a menudo. Un corte a primer plano, en el que el muchacho habla con inocencia de su madrastra, hace que Carl entienda al fin en el contraplano la dolorosa situación familiar del niño y la necesidad de afecto que este tiene. La confesión de Russell provoca un prolongado silencio que la cámara observa a cierta distancia, con la lluvia remitiendo bajo los acordes de una variación del tema principal del filme. La ceremonia de Exploradores Intrépidos, a la que el niño espera que su padre acuda para colocarle la insignia que le falta, servirá más adelante como colofón de la relación entre Carl y el muchacho. El anciano, entristecido con la historia, se muestra comprensivo por primera vez con él. Antes de dormirse, el pequeño le expresa su deseo de proteger al pájaro de cualquier peligro y consigue que Carl le haga prometer que no lo abandonarán mediante un juramento “con el corazón” que le recuerda la petición de Ellie. Con el resto de los integrantes dormidos, Carl intenta desahogarse con la casa. Al afirmar “en buena me he metido, Ellie”, reconoce la unión de su destino al del resto del grupo, a pesar de sus esfuerzos por quedarse solo. En un plano general, el anciano mira la cascada, iluminada a lo lejos por un cielo estrellado.





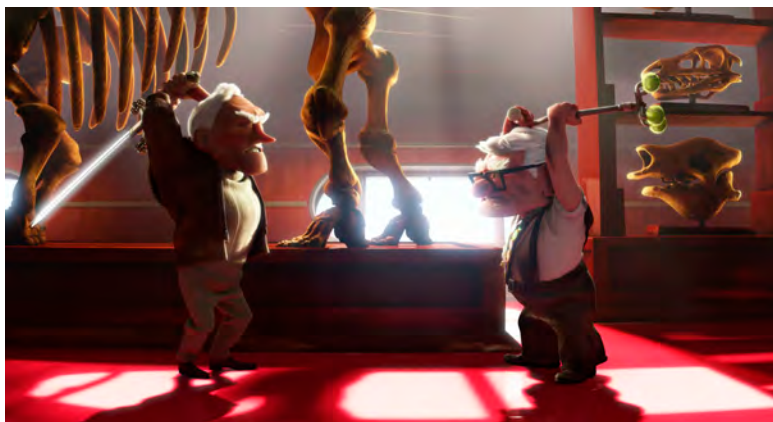
5.3.2. Encuentro con Charles Muntz

5.3.2.1. Desvío forzoso con el grupo de perros Alfa

0h. 47' 24"

La siguiente escena, que marcará un cambio dramático en el devenir de la historia, comienza con un fundido encadenado sobre el desfiladero al amanecer, que contrasta con la oscuridad anterior. El grupo aún duerme en la misma posición –Carl incluso ronca algo–, excepto Kevin, que no se halla en el encuadre. Los instrumentos de cuerda tensos de la melodía predisponen a un cambio dramático en el tono de la historia. Tras confundir el croar de una rana –de diseño *cartoon*– con el despertador, el anciano se despierta y coge las gafas, dándole los buenos días a su esposa en el cielo. En un plano más cerrado en contrapicado de la casa, Carl advierte que muchos globos están desinflados, lo que le recuerda la necesidad apremiante de llegar a la cascada, visible a lo lejos en el horizonte. Al comprobar que el pájaro ha desaparecido, llama al niño, el cual se despierta llamando al pájaro a gritos. Tras espabilarse con las voces del mu-

su bastón, con tan mala fortuna que el rebote de las pelotas de tenis golpea a ambos en la frente. Este momento jocoso sirve para recordar que, a pesar del dramatismo, se trata de una lucha entre ancianos. La idea prosigue, tanto durante el achaque de artritis que ambos sufren, dejándolos paralizados con los brazos en alto, como cuando Carl es retado a escupir "sus últimas palabras" y este responde escupiéndole su dentadura. Intentando evitar que Carl huya con el pájaro, el viejo aviador no duda en destruir su colección de fósiles y trofeos a espadazos, plenamente enloquecido. Con el anciano por el suelo, la suerte se pone de nuevo del lado de Muntz.

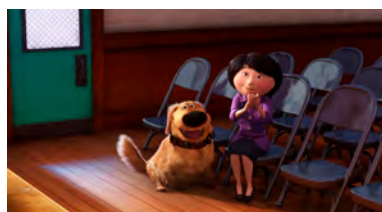
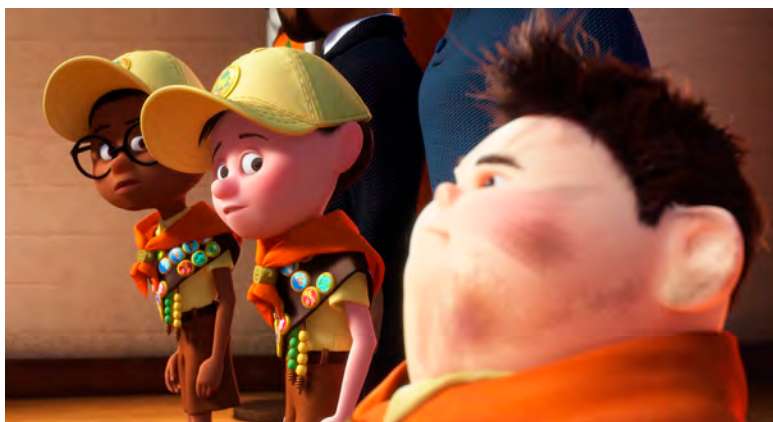


El filme abandona de momento este hilo argumental para regresar a Dug, cuyas acciones repercutirán en el combate de los ancianos. Atrapado en la sala de mandos del dirigible, Dug se ve obligado a recular con la atención puesta en sus perseguidores, que tras verlo acorralado caminan hacia él despacio. De manera fortuita, el perro acciona con el trasero una palanca que controla la rotación de la aeronave. La acción se muestra con la cámara detrás del animal, lo que privilegia la claridad de la acción al tiempo que la reacción del resto de los perros, que comienzan a resbalar hacia la izquierda. Un par de planos generales, en los que se ve al dirigible rotando sobre sí mismo, ayudan a entender el caos momentáneo que tiene lugar en su interior. Este hecho le da la vuelta a la desesperada situación de Carl, haciendo que Muntz pierda el equilibrio y se vea arrastrado de un lado a otro junto a él, el pájaro y una buena parte de los objetos de la sala de trofeos. Como en un

barco azotado por la tormenta, Carl cae sobre una de las ventanas, que se abre con el peso de una pila de huesos precipitándose al vacío, un destino del que se salva gracias a su bastón encallado en la ventana. Aprovechando un giro de la aeronave, el anciano se pone en pie sobre el cristal abierto y descubre a Russell colgando de la manguera de la casa mientras es atacado por los biplanos (un recordatorio de la tensa situación de Russell). Sin entretenerse, apremia a Kevin a huir por una escalerilla de escape situada fuera, que conduce a la cubierta del vehículo. El pájaro comprende y se coloca en cabeza con la ayuda de su pico, seguido a escasa distancia de Carl y del enloquecido explorador, que no está dispuesto a dejarlos escapar. Los planos generales de los tres en la escalera subrayan, mediante la profundidad de campo, la espectacularidad del abismo a sus pies.



ción— resuelve las aspiraciones del niño. Resulta paradigmático que tanto Carl como Russell queden destacados en el centro exacto de la imagen, permitiendo contrastar las diferencias de su diseño respecto al resto de los personajes de la escena, que comparten paralelismos con los de la boda de Carl. El movimiento de cámara en retroceso acaba desvelando, tras los familiares de los otros niños, a los perros de Muntz ladrando entre el “cro-cro-groar” del público.



El siguiente plano se encadena con el plano detalle de la bola de helado que saborea Carl. El resto de los detalles que van apareciendo conforme la cámara se aleja de la escena –la acera sobre la que el trío protagonista observa los coches, el exterior de la heladería (un comercio real de Oakland)– evoca el lugar comentado antes por Russell al que acudía con su padre para jugar a contar los colores de las carrocerías, con la sustitución importante de la figura paterna por la de Carl, una señal inequívoca de la restitución al orden que promueve el final del filme. La divertida presencia del dirigible estacionado en un aparcamiento para minusválidos sirve como enlace con su referente inmediato, las Cataratas Paraíso. Tras ascender por encima del desgastado rótulo “Spirit of Adventure”, el fundido se realiza sobre una nube de tonos rosados, color con el que se vuelve a Ellie, mientras la reaparición de la casa en una composición frontal junto a la catarata rememora la ilustración infantil. El carácter omnisciente del plano –nadie más, excepto la cámara y el espectador, pueden verlo–, unido la particular puesta en escena, dotan a esta imagen final de una atmósfera muy irreal y mágica. Al sugerir que el espíritu de Ellie –ya que la casa simboliza su alma o sus cenizas– reposará siempre junto a la cascada de sus sueños, el filme concluye el último gran asunto pendiente con un emotivo fundido a negro.





5.5. Epílogo (créditos)

1h. 25' 29"

Reaprovechando la costumbre establecida por Disney/Pixar en *Toy Story*, *Up* se sirve de los créditos finales para aportar nuevos elementos narrativos a la historia a través de nuevas fotografías en el “Diario de Aventuras”, que profundizan en la relación entre muchacho y viejo –casi nieto y abuelo–, realizando todo tipo de actividades conjuntas junto a Dug. De un carácter más autoconsciente que humorístico (a diferencia de otros títulos de Pixar), algunas de las imágenes se relacionan con los créditos que acompañan, aludiendo a los distintos roles necesarios para la realización de un filme de animación.

6.3. El sonido y la música

La banda sonora creada por Michael Giacchino aporta a *Up* un poderoso aliento capaz de llenar todos los poros sonoros del filme. Giacchino, compositor habitual del conglomerado Disney durante la década de 2000, ya había compuesto las bandas sonoras de los dos filmes de Brad Bird en Pixar, así como de series de televisión de gran éxito como *Lost* (2004-2010). Con *Up* obtuvo su primer Oscar y el Globo de Oro a la mejor banda sonora de 2010, que lo convierten en un compositor destacado en el Hollywood del siglo XXI, y destacan el papel de la música en el filme. Durante un tiempo, debido a que el portal iTunes de Apple ostentó los derechos para distribuir el disco en exclusiva, este solo estuvo disponible digitalmente, una estrategia de mercadotecnia inédita que dejaba sin edición discográfica por primera vez en décadas a una partitura ganadora del Oscar y que el propio compositor lamentó en público (Serna, 2011).

Tal y como hemos ido destacando a lo largo del análisis, no toda la música que aparece en el filme está editada en la banda sonora oficial, un detalle importante si se busca establecer una relación exacta con la imagen, algo que hemos querido subsanar en el siguiente cuadro, en el que relacionamos los temas sin nombre para su identificación posterior.

Tema musical	Estructura	Unidad correspondiente
#1 (música incidental noticiero)	Prólogo	1.1.1.
Up With Titles	Prólogo	1.1.2.
We're In The Club Now	Prólogo	1.1.2.
#2 (basado en Married Life)	Prólogo	1.1.2.
#3 (basado en Hochzeitsmarsch)	Prólogo	1.2.
Married Life	Prólogo	1.2.
#4 (basado en Habanera)	Planteamiento	2.1.1.
#5	Planteamiento	2.1.1. / 2.1.2.
#6 (basado en Married Life)	Planteamiento	2.1.2.
Carl Goes Up	Planteamiento	2.1.2. / 2.2.1.
52 Chacki Pickup	Planteamiento	2.2.2.

Tema musical	Estructura	Unidad correspondiente
#7	Planteamiento	2.2.2.
Paradise Found	Planteamiento	2.2.2.
Walkin' The House	Nudo	3.1.1.
Three Dog Dash	Nudo	3.1.1.
Kevin Beak'n	Nudo	3.1.2.
#8	Nudo	3.1.2.
#9	Nudo	3.1.3.
#10	Nudo	3.1.3.
#11 (Up With Titles)	Nudo	3.1.3./3.2.1.
Canine Conundrum	Nudo	3.2.1.
The Nickel Tour	Nudo	3.2.1.
Up With Titles	Nudo	3.2.1.
The Explorer Motel	Nudo	3.2.1.
Escape From Muntz Mountain	Nudo	3.2.1./3.2.2.
#12 (Up With Titles)	Nudo	3.2.2.
Giving Muntz The Bird	Nudo	3.2.3.
#13	Nudo	3.2.3./3.3.1.
Stuff We Did	Nudo	3.3.2.
Memories Can Weigh You Down	Nudo	3.3.2./4.1.1.
The Small Mailman Returns	Desenlace	4.1.1./4.1.2.
He's Got The Bird	Desenlace	4.1.2.
Seizing The Spirit Of Adventure	Desenlace	4.1.2./4.1.3.
It's Just a House	Desenlace	4.1.3./4.2.1.
The Ellie Badge	Desenlace	4.2.2.
Up With End Credits	Epílogo	5.
The Spirit of Adventure	Epílogo	5.

Como puede verse en la tabla, existe una gran cantidad de temas que pasarían desapercibidos si solo tuviéramos en cuenta la banda

sonora editada. Exceptuando la *Habanera* y el *Hochzeitsmarch*, muchos de los temas no incluidos son variaciones de otros temas de la banda sonora (en concreto, el vertebrador *Up With Titles* y los humorísticos *Walkin' The House* y *Kevin Beak'n*). De entre los temas sin editar, destacan el #7 y el #13 por su rotundidad musical.

A lo largo de la banda sonora pueden apreciarse una serie de líneas musicales claras:

- El *leit-motiv* que identifica al filme, resumido en *Up With Titles*. El carácter alegre y optimista de este tema, con su evocación nostálgica de la música de la era del jazz y el cabaret que enlaza con el comienzo del filme, combina violines con percusión de metales y trompetas en sordina. El *leit-motiv*, que destaca a través de su nostalgia la importancia que los recuerdos tienen para Carl, reaparece en varios temas más (#11 y #12), así como en *Up With End Credits*.
- Otra línea melódica importante la representa el tema *Married Life*, que condensa los aspectos emotivos del personaje en el bloque de la pareja. Se trata de una sencilla melodía de cuatro notas, que se asocia con el personaje de Ellie y, por defecto, con la casa, enfatizando también su carácter nostálgico. Se trata de la secuencia melódica que mejor identifica el largometraje y que, con su evocación del amor desaparecido, aporta una gran emotividad al filme. La melodía es reconocible en los siguientes temas: en #6, en la parte central de *Carl Goes Up, Paradise Found* y *The Nickel Tour*, durante el inicio de *Giving Muntz The Bird*, en el muy emotivo *Stuff We Did*, en *It's Just A House* y *The Ellie Badge*, mientras que los temas #2 y *We're In The Club Now* son un anticipo del tema antes de que *Married Life* lo desarrolle plenamente.
- Una tercera línea melódica identifica al pájaro Kevin y, por extensión, al perro Dug. Son los pasajes cómicos de la banda sonora, que aprovechan el carácter tropical del ambiente para incluir ritmos de *bossa nova*, así como percusión de bongos, maracas y marimbas. El carácter infantil de ambos animales se transmite por medio de los temas *Walkin' The House* y *Kevin Beak'n*, así como en #8, #9, #10 y #11. Es probable que este carácter en apariencia intrascendente haya motivado su no inclusión en la banda sonora final del filme.
- Por último, están los temas de acción, muy efectivos por su utilización de disonancias, silencios y estridencias y que suelen asociarse a

El cortometraje narra la relación de amistad entre una nube gris, encargada de crear las crías de especies peligrosas como cocodrilos, cabras monteses, puercoespines, tiburones y anguilas eléctricas, y la sufrida cigüeña encargada del reparto. Debido al sufrimiento y peligrosidad que le suponen estas entregas, la cigüeña se ve tentada de abandonar a la nube por otra, pero la mala conciencia le hace regresar con equipamiento especial para las entregas, reforzando la amistad que las une.

La pieza sirvió para investigar el modelado y la animación de personajes gaseosos en animación 3D. Es un cortometraje sencillo y sin muchas pretensiones, con una estética similar a *Up*, en especial su tratamiento de las luces y su cuidado cromatismo. A pesar de haber recibido una menor cantidad de premios respecto a otros cortometrajes de Pixar, es una obra destacable dentro de la filmografía de la productora.

8.2. Webisodios de *Up*

Estos tres cortometrajes de escasa duración (entre 40 segundos y un minuto), titulados “Los ruidos de la selva”, “Primeros auxilios” y “Trampa para gamusinos”, se crearon como promoción publicitaria del filme y solo se vieron a través de Internet. Ambientados en la selva en la que Russell encuentra a Kevin, y pensados como piezas humorísticas basadas en el contraste entre las personalidades de Russell y Carl, no se encuentran a la altura del resto del filme ni tampoco aportan nada nuevo a los personajes. Resulta llamativa la escasa coherencia que muestran respecto al argumento principal, ya que no aparece ni la casa flotante ni ninguno de los otros personajes del filme.

8.3. El día del cumpleaños de Dug

El cortometraje *La misión especial de Dug* (*Dug's Special Mission*, Ronnie del Carmen, 2009) se creó para distribuirse junto a las ediciones en DVD y Blu-Ray del filme. Supone el estreno en la dirección del artista de origen filipino Ronnie del Carmen. El corto indaga en

la personalidad de Dug y su relación con Alfa y el resto de los perros antes de encontrarse con Carl, Russell y Kevin el día de su cumpleaños, lo que explica el amor inmediato que siente hacia Carl, al que considera como el regalo más deseado (“un nuevo amo”). El cortometraje, con una estructura heredada del *cartoon* clásico, se estructura en torno a una serie de gags con consecuencias catastróficas para los Perros Alfa e inocuas para Dug, a pesar de que este tan solo hace lo que le ordenan.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Bellantoni, P. (2005). *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*. Burlington/Oxford: Taylor & Francis / Elsevier-Focal Press
- Bordwell, D.; Staiger, J. y Thompson, K. (1997). *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.
- Child, B. (2009). “Wall Street analysts and toy retailers down on Pixar's Up”. *The Guardian*. URL: <http://www.theguardian.com/film/2009/apr/07/pixar-up-walt-disney-company>.
- Fonte, J. (2013). *John Lasseter*. Madrid: Catedra.
- Hauser, T. y Docter, P. (2009). *The Art of Up*. San Francisco: Chronicle Books.
- Robertson, B. (2009). The Shape of Animation. *Computer Graphics World*. 32, 6. URL: <http://www.cgw.com/Publications/CGW/2009/Volume-32-Issue-6-June-2009-/The-Shape-of-Animation.aspx>.
- Serna, D. Up. *ScoreMagazine*.
URL: http://www.scoremagazine.com/Resenas_det.php?Codigo=1265.
- Thomas, F. y Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion.

GUÍAS PARA VER Y ANALIZAR...

1. Cantando bajo la lluvia
2. "M" El Vampiro de Düsseldorf
3. El espíritu de la colmena
4. Blade Runner
5. La naranja mecánica
6. Centauros del desierto
7. Con la muerte en los talones
8. Ciudadano Kane
9. Laura
10. Con faldas y a lo loco
11. La reina Cristina de Suecia
12. Drácula de Bram Stoker
13. Excalibur
14. Arrebato
15. Pesadilla antes de Navidad
16. En busca del arca perdida
17. La mujer pantera
18. Pulp Fiction
19. Annie Hall
20. Los olvidados
21. La semilla del diablo
22. Apocalypse Now redux
23. Ser o no ser
24. El sol del membrillo
25. James Bond contra Goldfinger

GUÍAS PARA VER Y ANALIZAR...

26. Lawrence de Arabia
27. Seven
28. La dolce vita
29. La parada de los monstruos
30. ¡Qué bello es vivir!
31. Matrix
32. Dos en la carretera
33. Al final de la escapada
34. Minority Report
35. La guerra de las galaxias
36. Roma, ciudad abierta
37. El show de Truman
38. Remando al viento
39. Shrek
40. Todo sobre mi madre
41. Toy Story
42. Ordet
43. París, Texas
44. Noche en la tierra
45. El profesor chiflado
46. Los siete samuráis
47. Muerte entre las flores
48. En construcción
49. King Kong
50. El viaje de Chihiro

GUÍAS PARA VER Y ANALIZAR...

NUEVA TEMPORADA

51. El diablo sobre ruedas
52. Deseando amar
53. Solaris
54. Gladiator
55. La matanza de Texas
56. Lola Montes
57. Up

¿Quieres publicar una *Guía para ver y analizar*?

Si quieres hacernos llegar tu propuesta, asegúrate que cumple las normas de la colección:

- Los textos deberán ser originales y su estilo literario lo más sencillo y claro posible, evitando adoptar un tono excesivamente académico, es decir, un lenguaje “opaco”, lo que no implica caer en superficialidad o banalidad.
- La extensión total del texto deberá ser de entre 250.000 y 270.000 caracteres (con espacios y notas incluidos).
- Se procurará utilizar gráficos, esquemas, tablas, dibujos, etc., para facilitar la lectura del texto y el seguimiento del estudio monográfico de la película.
- El texto deberá adoptar, sin perjuicio de los condicionantes particulares de cada película, ni de la autonomía del autor en la redacción del texto, la estructura de los libros de la colección:
 1. Ficha técnica y artística
 2. Introducción
 3. Análisis argumental
 4. Estructura del film
 5. Análisis textual
 6. Recursos expresivos y narrativos
 7. Interpretaciones/Apéndices
 8. Equipo de producción y artístico
 9. Bibliografía
- Las propuestas de nuevos libros (que deberán ser inéditos) deberán constar, al menos, de los siguientes documentos:
 1. Justificación
 2. Índice comentado
 3. Bibliografía seleccionada
 4. Breve CV del autor (inferior a 500 palabras).
- Todos los documentos deberán ser entregados en soporte informático. En la página web de Nau Llibres existe una sección específica (<http://naullibres.com/guias-para-ver-y-analizar>) para el envío de originales.

El Comité Editorial, compuesto por expertos en comunicación audiovisual y educación, comunicará al autor, en un plazo no superior a tres meses, si acepta o no dicha propuesta. Si la respuesta es positiva, se firmará el correspondiente contrato de edición con la editorial y el autor se comprometerá a entregar, en el plazo que en su momento se estipule, un borrador del texto, que será revisado por los miembros del Comité Editorial. El autor deberá recoger las correcciones y sugerencias resultantes de la revisión para modificar convenientemente el texto antes de enviarlo a la editorial para proseguir el proceso de edición, que necesitará de la colaboración del autor para incorporar las ilustraciones y ejemplos previstos.