

## EMOCIONES Y MUDANZA

*Julio Fernández Arpón*

El estudio de animación Pixar nos ha presentado en varias ocasiones historias en las que el tránsito de una etapa a otra, de infancia a adolescencia, aparece como parte fundamental del desarrollo de una película. En la última que hemos podido ver *Inside-out* nos presenta el complicado periodo emocional por el que pasa Riley Andersen, una niña entre los once y doce años. La película está plantada desde el interior de la mente de la persona, y no solo aparece el interior de ella sino que de los padres y de algún personaje más. Aquí vamos a fijarnos concretamente la forma en han representado las emociones de la chica en la etapa más crítica y como lo han plasmado visualmente.



Las emociones que figuran representadas en el interior de la mente de la niña son cinco y funciona cada una como un personaje autónomo que controla una parte de control de mando de la joven.

El problema comienza en cuanto los padres la comunican que se tienen que mudar. Algo que parece ser una metáfora de la infancia que queda atrás y la parte de pasado que tiene que abandonar. Como en los adultos, las emociones se plantean interactuando entre ellas, no de forma aislada.

Alegría aparece como personaje femenino, con un aire a campanilla de Peter Pan, de formas curvas, colores muy radiantes, los ojos grandes y el pelo azul. Es la protagonista y la primera que aparece (con el nacimiento de la niña) dentro del entorno mental. Esta junto con la siguiente se pasan media película de viaje por la estructura de los recuerdos, Algo que remarca la importancia de este vínculo en esa etapa, pues cuanto más intensa es la emoción, más potente es el recuerdo. Este escenario de la memoria está diseñado como un enorme entramado de estanterías donde se almacenan las bolas de recuerdos. Los que ya no sirven, se vuelven grises y desaparecen.

Tristeza, que también es un personaje femenino es azul entera, apática, menos estilizada más redonda y pequeña lleva una gafas de tamaño muy superior al de sus ojos. Vestida con un jersey de lana de cuello alto y pelo parcialmente por encima del rostro.

El personaje sobre el que cae gran parte del peso de la trama, pues empieza la película con el resto de las emociones intentando anularla para que la joven sea alegre, mientras que al final de la película se asume que es necesaria como el resto de ellas para afrontar la etapa y equilibrar su estado emocional.

En un fragmento del film Alegría ve como tristeza ha hecho posible la estabilización de la niña y su entorno tras un impacto inesperado.

Asco es la otra emoción femenina y la presentan absolutamente verde, en analogía al brócoli que Riley odia. Es el personaje más independiente del resto y aparece en menos escenas de colaboración. Es la encargada de manifestar precisamente el rechazo para que Riley o entre en contacto con algo que no le conviene.

Ira se parece bastante a un cuadrado, con aspecto de jefe de oficina y corbata. De formas más rígidas y el ceño fruncido no deja mucho más que analizar a parte de su color rojo que termina por prenderse fuego.

Miedo es un personaje masculino inseguro, tenso por momentos lánguido, con los ojos saltones y quizá el más caricaturizado. Plantea los excesos del miedo y también las necesidades en relación a la seguridad y la supervivencia. Se puede ver como el aspecto y la conducta ridícula que desarrolla transmite cierta idea del miedo como algo necesario pero en ocasiones injustificado. Y es que todos terminan siendo necesarios para el equilibrio de una niña que pasa por un momento angustioso.

Riley entra en un proceso en el que tiene que olvidar muchas cosas para acceder a otras nuevas y en ese momento ella solo tiene de referencia recuerdos pasados y sus emociones están asociadas directamente a ellos. Por lo que para ella y como se representa en la animación un montón de estructuras que antes parecían parques de atracciones (denominadas en la película islas de: honestidad, familia, amistad...) se perciben precipitadamente como una fábrica gris y abandonada, que además posteriormente con hechos muy concretos empezarán a derrumbarse. Va mostrando la decadencia a medida que la chica se desprende de su infancia, peluches, hockey...

El mismo contraste cromático podemos verlo desde la llegada de la niña a la casa en esta escena vemos como su pasado era todo multicolor y tanto su mapa mental como su jersey lo son, pero el entorno al que llega se ve todo desatorado, sucio vacío y frío.

Entre las emociones básicas se suele incluir también la sorpresa pero parece ser que decidieron limitarse a estas cinco. La sorpresa tiene un recorrido muy corto y enseguida se mezcla con otra, quizá por esto han decidido prescindir de ella. Hay una escena en la que a uno de los personajes del mundo mental se le caen dos cajas llenas de fichas y estas se mezclan. En una pone hechos y en otra opiniones y nos muestra así la facilidad con la que se confunden y se entienden de forma similar. De hecho el personaje dice "son tan similares" a lo que otro le responde "no te preocupes pasa mucho".

Parece que en el estudio se han asesorado con expertos en la materia de la psicología de las emociones como Paul Ekman o Dacher Keltner. También han tenido en cuenta para la gama cromática lo que se conoce como *Brainbow*, un proceso químico para diferenciar por colores es sistema neuronal.

Hay una escena en la que la representación de las emociones se simplifica al máximo. Es un momento en el que pasan por lo que llaman un "atajo" se trata de una sala en la que figura en la entrada un cartel que dice: *Peligro*, es el Pensamiento abstracto (necesario para los conceptos de solidaridad, altruismo...) Otro reflejo del tránsito de madurez de las etapas. Alegría y Tristeza son dos de los tres personajes que entran en la sala y su figura se va transformando por el siguiente orden: Fragmentación no constructiva, deconstrucción y formas puras. Los personajes se convierten en elementos de color y forma. Y aquí es donde podemos ver la elección de los profesionales para representar a los personajes y a las emociones. Alegría pasa a ser una estrella amarilla irregular y de ocho puntas, muy coherente con algunos aspectos del personaje más humanizado como su excentricidad y el destello que emitía. Un objeto que se mueve rápido de color luminoso y que se expande hacia el exterior. De modo contrario y así muy coherente también con la imagen dada de ella, Tristeza se simplifica en una pequeña masa irregular ovoidal y azul que sufre por la gravedad y su peso se mueve de forma más lenta.

La película no se olvida de la parte del subconsciente y plantea el sueño como un enorme estudio de producción cinematográfica donde el cámara agrega el filtro de "distorsión de la realidad". A partir de ahí todo es posible. Hace un guiño a la autoridad del tabú y al hermetismo del subconsciente presentándolo como un lugar de inmensas puertas custodiado por guardias. Uno de los personajes dice que es donde llevan a los que causan problemas. Dentro de este encontramos otra metáfora de la transición vital. Un payaso gigante con aspecto típico de cumpleaños infantil duerme panza arriba como si fuera un dragón custodiando la princesa. En su barriga tiene encarcelado (con barrotes de globos salchicha) al amigo invisible de la infancia de Riley.

Alegría regresa de su viaje con esfuerzo y dejando morir al amigo invisible con el que se encontró por los pasillos de la memoria.

Finalmente aceptando la transición se muestra el cuadro de mando de las emociones como renovado, más complejo y sofisticado. Ahora ya no quiere que los padres asistan a su partido de hockey. Estas emociones son de una isla nueva. Se llega a aceptar la tristeza y se canaliza mediante la expresión,

pues la niña confía en los padres y así ve que ello también comparten los sentimientos de anhelo de ella hacia su anterior vida. Nacen nuevas islas y se tiñen de más color. Donde anteriormente solo brillaba el cartel de “BUS” (algo que emplea para remitirse a su antiguo hogar) como un esperanza, ahora se presentan nuevos paisajes.