

DEL REVÉS

MENUDA
FILMO

MENUDA FILMO

CINE PARA TODOS LOS PÚBLICOS

29/30 DE SEPTIEMBRE (VOS) Y 1/2 DE OCTUBRE DE 2016



DEL REVÉS

INSIDE OUT

EEUU • 2015 • 94'

DIRECCIÓN: Pete Docter, Ronnie Del Carmen

GUIÓN: Pete Docter, Meg LeFauve, Josh Cooley

MÚSICA: Michael Giacchino

PRODUCCIÓN: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures

SINOPSIS

Riley se deja guiar por sus emociones (Alegria, Miedo, Ira, Asco y Tristeza), que viven en el Cuartel General de su mente. Mientras la niña se esfuerza para adaptarse a su nueva vida en una ciudad desconocida, la confusión se apodera del Cuartel General.

EL USO EXPRESIVO DEL COLOR

El color en el cine sirve para que las imágenes se parezcan más a la realidad, pero además es un elemento esencial que ayuda a contar la historia. Puede hacer que entendamos mejor una situación, conectemos con un personaje o intuyamos qué va a pasar a continuación.

En los inicios del cine, cuando era en blanco y negro, se coloreaban a mano los fotogramas para transmitir sensaciones al espectador. Al llegar el cine rodado en color se empezó a utilizar el color de forma expresiva, para añadir espectacularidad o para distinguir mundos imaginarios, en superproducciones de aventuras, fantasía y western. Desde entonces se ha utilizado el color con distintos fines expresivos.

En *Del revés* se utiliza una técnica denominada color psicológico, basada en la teoría del color, que consiste en despertar ciertas sensaciones en el espectador a través del significado asociado a determinados colores. Para manipular el color, resaltando unos sobre otros, se modifican de distinta forma el **tono***, la **saturación*** y la **luminosidad***. También, en ocasiones, se usa sólo en zonas determinadas o momentos concretos.

La emoción que representa cada personaje de la cabeza de Riley se enfatiza a través de su color. Sin embargo, un mismo tono puede asociarse con distintas impresiones (el azul puede ser tristeza, pero también tranquilidad); evocar una u otra dependerá del contexto del film y del propio espectador.

EL USO DEL COLOR EN EL CINE

La teoría del color ha asociado tradicionalmente ciertos colores a determinadas sensaciones, pero en la construcción de la psicología del color influyen muchas cuestiones, como la cultura, los códigos estéticos o incluso la percepción o el estado de ánimo personal. Entre nuestras expresiones habituales podemos encontrar varios ejemplos ¿Conoces éstas? ¿Qué emociones les asocias?

“Está rojo como un tomate”

“Se puso verde de...”

“Cuando se lo contaron se quedó blanca”

“Lo ve todo de color de rosa”

¿Recuerdas alguna más?



En *Del Revés* se establece un código de color con el espectador a través de los personajes en la cabeza de Riley, que además nos ayudan a caracterizar el mundo real (con un uso del color más neutral) en contraposición con la aventura emocional en su mundo interior (con un uso del color definido de modo menos realista) ¿Recuerdas con qué color se identifica cada emoción en la película?



¿Estás de acuerdo con esta clasificación?

Riley inicia un viaje emocional al verse en una situación que le despierta sensaciones que no comprende o no desea ¿Alguna vez te ha pasado lo mismo? ¿Serías capaz de dibujar ese momento? ¿De qué color sería para ti?



PERSONAJES

RILEY: una niña de 11 años que parece ser muy feliz, aunque va a haber muchos cambios repentinos en su vida.

ALEGRÍA: dirige la cabeza de Riley e intenta que siempre esté contenta. No siempre lo consigue, pero siempre es optimista.



TRISTEZA: también vive en la cabeza de Riley. La aventura que vivirá con Alegría le ayudará a comprender por qué Riley la necesita.



MIEDO: intenta mantener a Riley a salvo de situaciones peligrosas. Se asusta con facilidad y pierde los nervios a menudo.

ASCO: controla, desde la mente de Riley, posibles envenenamientos y ridículos sociales.

IRA pone mucho énfasis en que las cosas sean justas. Cuando está al mando, Riley se enfada mucho.



PADRE Y MADRE DE RILEY: intentan hacer más fáciles los cambios para su hija, pero ser padre no es nada sencillo.

PIXAR, TECNOLOGÍA PARA CONTAR HISTORIAS

Pixar Animation Studios es un estudio de cine pionero en la **animación*** por ordenador. Sus impulsores, Ed Catmull, Alvy Ray Smith y John Lasseter, comenzaron su andadura en Pixar como compañía independiente en 1986. Ese mismo año realizaron Luxo Jr. (John Lasseter, 1986), primer **cortometraje*** de los estudios Pixar y primera película realizada en animación por ordenador que se nominaba al Óscar al Mejor Corto de Animación

En 1991 Pixar firma con Disney un contrato para una película. Así surgió *Toy Story* (John Lasseter, 1995), que marcó un hito al ser el primer **largometraje*** totalmente hecho por ordenador, que además fue nominado al Óscar al mejor guión original. Después del éxito de *Toy Story* realizarían con Disney cinco películas más antes de entrar a formar parte del clásico estudio de dibujos animados.

En 1986, solo unos pocos expertos habían oído hablar de la animación por ordenador. Hoy, un cuarto de siglo después, Pixar es sinónimo de talento e innovación. Sus películas se han convertido en una parte importante de la cultura cinematográfica actual no sólo por ser pioneros a nivel tecnológico, sino también por su capacidad de hacer uso de la tecnología para crear un estilo narrativo propio.

El arte pone a prueba la tecnología y la tecnología inspira el arte.

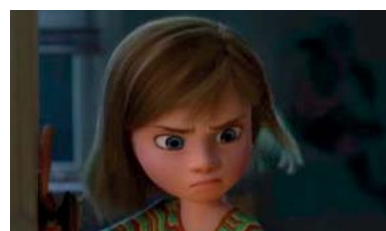
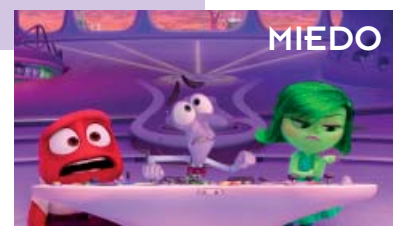
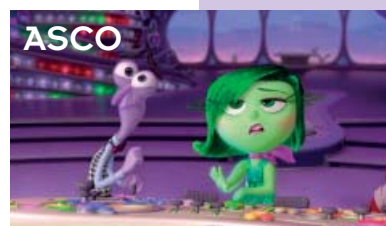
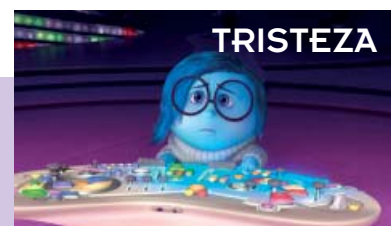
John Lasseter, director creativo de Pixar Animation Studios

La animación, tiene que ver con la capacidad de poner en movimiento objetos inanimados, pero en su raíz se encuentra la palabra "ánima", es decir, alma. Su verdadero reto está, no sólo en el **modelado*** de los personajes, sino en dotarles de la expresividad y profundidad emocional suficientes para conectar con el espectador.

MODELANDO

EMOCIONES

En *Del revés* es importante que veamos en Riley lo que está sucediendo en su interior para comprender cómo funcionan sus emociones ¿Crees que los creativos de Pixar han sabido plasmarlo en su rostro? ¿Quién dirías que está al mando de su cabeza en cada momento?



FILMOGRAFÍA DE PIXAR

CORTOMETRAJES

André y Wally B. (André & Wally B., Alvy Ray Smith, 1984)
Luxo Jr. (John Lasseter, 1986)
Red's dream (John Lasseter, 1987)
Tin toy (John Lasseter, 1988)
Knick knack (John Lasseter, 1989)
El maestro de Ajedrez (Geri's game, Jan Pinkava, 1997)
Pajaritos (For the birds, Ralph Eggleston, 2000)
Saltando (Boundin', Bud Luckey y Roger Gould, 2003)
El hombre orquesta (One man band, Mark Andrews y Andrew Jiménez, 2005)
Abducido (Lifted, Gary Rydstrom, 2006)
Presto (Doug Sweetland, 2008)
Parcialmente nublado (Partly cloudy, Peter Sohn, 2009)
Día y noche (Day & night, Teddy Newton, 2010)
La Luna (Enrico Casarosa, 2011)
Azulado (The blue umbrella, Sastchka Unseld, 2013)
Lava (James Ford Murphy, 2015)
Sanjay's super team (Sanjay Patel, 2015)
Piper (Alan Barillaro, 2016)

LARGOMETRAJES

Toy Story (John Lasseter, 1995)
Bichos: una aventura en miniatura (A bug's life, John Lasseter, 1998)
Toy Story 2 (John Lasseter, 1999)
Monstruos, S.A. (Monsters, Inc., Pete Docter, 2001)
Buscando a Nemo (Finding Nemo, Andrew Stanton, 2003)
Los Increíbles (The Incredibles, Brad Bird, 2004)
Cars (John Lasseter, 2006)
Ratatouille (Brad Bird, 2007)
Wall-E (Andrew Stanton 2008)
Up (Pete Docter, 2009)
Toy Story 3 (Lee Unkrich, 2010)
Cars 2 (John Lasseter, 2011)
Brave (Mark Andrews y Brenda Chapman, 2012)
Monsters University (Dan Scanlon, 2013)
Del Revés (Inside Out, Pete Docter, 2014)
El viaje de Arlo (The good dinosaur, Peter Sohn, 2015)
Buscando a Dory (Finding Dory, Andrew Stanton, 2016)

IVAC.GVA.ES

ENCUENTRA EN NUESTRA WEB
MÁS RECURSOS DISPONIBLES

Pincha **aquí** si quieres trabajar más películas.
Encontrarás el catálogo de las guías didácticas
editadas por **Menuda Filmo**.



VOCABULARIO

ANIMACIÓN

Proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados. Existen numerosas técnicas de animación que van desde los familiares dibujos animados a la animación digital, pasando por el stop motion.

MODELADO

Proceso de creación de elementos o gráficos tridimensionales mediante herramientas digitales.

CORTOMETRAJE

Una producción audiovisual cinematográfica que dura hasta un máximo de 30 minutos.

LARGOMETRAJE

Una producción audiovisual cinematográfica que sobrepasa los 60 minutos de duración.

TONO

Grado en que un color es similar o diferente a los estímulos como rojo, azul y amarillo.

SATURACIÓN

Intensidad de un tono específico, basado en la pureza del color. Un color muy saturado es vivo e intenso, un color poco saturado parece descolorido.

LUMINOSIDAD

Amplitud de la luz que define el color. Hay dos valores: blanco y negro. Cuanto más cercano al negro más baja es la luminosidad.