

## Up

Daniel Álvarez Moll

Consejos para utilizar Up de Pete Docter como fuente formativa

### Argumento

Carl Fredricksen es un joven vendedor de globos que espera poder irse algún día junto a su esposa Ellie a correr las mismas aventuras que su admirado explorador Charles Muntz. Las circunstancias de la vida hacen que nunca puedan emprender el viaje y que, tras una larga enfermedad, Ellie muera dejando solo a Carl. Con 78 años y a punto de ser desahuciado de su casa, decide enganchar miles de globos a su vieja casa y salir volando rumbo a América del Sur. El problema es que en la casa se ha embarcado también Russell, un niño de 8 años con un optimismo a prueba de bombas.

### Sobre la película

- Tras su debut como director en 2001 con la taquillera *Monstruos, S.A.*, Pete Docter empezó a diseñar su siguiente filme. Tras pasar tiempo desarrollando la historia de *WALL-E* y otros proyectos, Docter se unió a Bob Peterson para desarrollar un proyecto. Un buen día se les ocurrió la historia de un anciano y les vino a la cabeza la imagen de una casa flotante sujeta en el aire por globos que reflejaba una forma original de escapar del mundo. Los autores lo explican así: "Pete fue el primero en perfilar la idea de un anciano gruñón que sostiene un manojo de globos de colores alegres y divertidos. Entonces comenzamos a intercambiar ideas, porque a ambos nos fascinaba crear un personaje de más edad. Es algo poco frecuente, pero ambos creemos que las personas mayores pueden contar historias maravillosas".

- A la hora de diseñar al personaje principal Carl Fredricksen, los autores se basaron en los entrañables Walter Matthau y Spencer Tracy, es decir, un gruñón que se hace querer. Para acompañar al anciano pensaron en un niño que sirviera como contrapunto y siguiera al anciano en sus aventuras. Russell es un entusiasta y tenaz guía explorador pero nunca ha salido de la ciudad.

- Por sugerencia de Ralph Eggleston, un veterano diseñador de producción de Pixar, reconocido por su trabajo en *Buscando a Nemo* y *WALL-E*, el equipo puso rumbo a las selvas de Sudamérica (donde convergen las fronteras de Venezuela, Brasil y la Guyana) con el fin de descubrir los lugares en los que se desarrollaría la película. Enseguida se centraron en los tepuy (mesetas especialmente abruptas). El tepuy que al final escogieron fue el Roraima, en Guyana, la más alta y famosa de las 115 mesetas que componen los Andes. Como curiosidad diremos que El Salto del Ángel, la catarata más alta del mundo con una altura de 979 metros y situada en Venezuela, fue la que inspiró la mítica Cataratas del Paraíso de la película (que es tres veces más alta que su equivalente real, con unos 3.000 metros de altura).

- Los realizadores querían que la cinta tuviera un aspecto original que se apartara del resto de las películas de Pixar. Para ello se inspiraron en artistas como Mary Blair, George Booth y las ilustraciones de los libros de cuentos de Martin Provensen. Los realizadores querían que toda la película tuviera un aspecto caricaturizado. Para ello no tomaron como referencia a personas o vestuario de la vida real, sino que se basaron en los dibujos de "Daniel el travieso" de Hank Ketcham.

- El diseño de los protagonistas de la película -Carl y Russell- se redujo a las figuras básicas del círculo y el cuadrado. La idea era reducir las cosas a su esencia más pura: un cuadrado simboliza el pasado; el círculo representa el futuro. Un cuadrado es algo estático, como un muro de ladrillo, algo inamovible como Carl que está anclado en sus costumbres desde que falleció Ellie. El diseño de Russell, en cambio, presenta una forma ovalada y de líneas curvas, con todo el simbolismo dinámico que esto representa.

- Para los realizadores, el color también se convirtió en un importante elemento del diseño. La película empieza con un nodo en blanco y negro, lo que les llevó a utilizar el color para ayudarles a contar la historia. Cuando Ellie está viva y Carl es un hombre alegre y feliz, la paleta está saturada. Pero cuando ella fallece, la paleta se diluye y casi vuelve al blanco y negro. Cuando Carl se aísla del resto del mundo, los colores pierden saturación y no volvemos realmente a ver color hasta que Russell irrumpe en su vida. Russell vuelve a traer el color a la vida de Carl. Cada vez que vemos a un nuevo personaje que se suma a su vida, como Dug, se añade más color.

- Una de las tareas más difíciles de la película fue crear el toldo de globos que transporta la casa de Carl a Sudamérica. Era importante dotar de realismo la simulación, aunque la idea de hacer volar una casa con globos es bastante absurda. Los responsables calcularon que serían necesarios entre 20 y 30 millones de globos para elevar la casa de Carl. Al final acabaron utilizando 10.297 globos para las escenas en las que la casa va volando por el aire, y 20.622 para el momento en que remonta el vuelo. El número de globos varía de toma a toma según el ángulo, la distancia y el ajuste del tamaño con el fin de lograr un aspecto atractivo y verosímil, a la vez que visualmente sencillo.

- Una de las principales aportaciones de la película es que ésta ha sido la primera del estudio Pixar que se ha estrenado con tecnología Digital 3D.

- Con un presupuesto de 175 millones de dólares, la película recaudó en todo el mundo más de 500 millones, convirtiéndose en una de las cintas más rentables del año. La crítica recibió con gran entusiasmo esta nueva producción de Disney Pixar.

## CURIOSIDADES

- Para la música de la película, el compositor Michael Giacchino quiso rendir homenaje a algunas de sus bandas sonoras favoritas de películas de aventuras como *La vuelta al mundo en 80 días* o clásicos de Disney como *Peter Pan*.

- Cerca de 70 animadores trabajaron en *Up*, durante el pico de su producción. Un equipo de aproximadamente 375 animadores hicieron su aporte creativo al filme.

- John Ratzenberger es el único actor que ha prestado su voz en cada uno de los 10 filmes del estudio Pixar. En las tres partes de *Toy Story* es la voz del cerdo hucha, en *Bichos* es P.T. Flea, en *Monstruos, S.A.* es El Abominable Hombre de Nieve, en *Buscando a Nemo* es el maestro raya, en *Los Increíbles* es El Socavador, en *Cars* es Mack, el camión, en *Ratatouille* es Mustafa, el camarero, en *WALL-E* es John y en *Up* le ha dado voz a Tom, el constructor.

- Kevin fue el personaje más difícil para el supervisor de personajes Thomas Jordan y su equipo. Este pájaro de 4 metros está cubierto de hermosas e iridiscentes plumas, que requirieron el uso de una nueva tecnología para su creación y animación.

### LO MEJOR:

Todo, pero muy especialmente los primeros 15 minutos

### LO PEOR:

Nada

### PRESUPUESTO:

175 millones de dólares

### RECAUDACIÓN:

506 millones de dólares en todo el mundo

### LLAMA LA ATENCIÓN:

Lo fácil que parece realizar productos que agraden a mayores y niños, cuando es algo terriblemente complejo y al alcance de muy pocos

## Una experiencia única

Al contrario que muchos de mis ilustres compañeros en esto de la crítica, yo no creo que cada nueva película de Pixar sea una obra maestra. Si bien hay que reconocer que todas las obras que han producido tienen una calidad media más que estimable, no es menos cierto que filmes como *Monstruos, S.A.* o *Cars* tienen aspectos discutibles; o que *Buscando a Nemo* o *Bichos*, siendo magníficas, distan mucho de ser las maravillas que muchos nos han querido vender. Una película no sólo ha de ser perfecta técnicamente y ha de contar con una historia solvente y bien hilvanada: también ha de poseer la capacidad de conmovernos y emocionarnos; de hacernos sentir que el momento que vivimos durante la proyección es único e inimitable. Ello es lo que define las verdaderas obras maestras.

Hay muchos que se sintieron así con *Ratatouille* (reconociendo sus múltiples valores, a mí me dejó bastante frío) y con *WALL-E* (una película maravillosa pero demasiado previsible y muy pensada para un público adulto). Por lo que a mí respecta, y ya sabemos que esto de las percepciones artísticas es algo terriblemente subjetivo, yo sólo me he sentido totalmente cautivado con dos títulos de Pixar: *Los Increíbles* y este *Up* que ahora comentamos.

Lo diré sin ningún tipo de tapujo: los primeros quince minutos de *Up* es lo mejor que he podido ver en una pantalla grande durante este 2009 que llega a su fin. La historia de esa parejita, que abarca desde el momento en el que se conocen hasta que ella muere ya anciana, sintetiza a la perfección, y sin una sola palabra de diálogo, las alegrías y sinsabores de la vida cotidiana de un ser humano. Este prólogo es un ejemplo de cómo generar emoción, de síntesis narrativa, de capacidad de expresar mucho con pocos recursos narrativos. Una auténtica maravilla que marca el tono de la película y hace que, simplemente por eso, ese viejo gruñón y cascarrabias nos interese como personaje desde el principio.

A partir de ahí, los responsables trazan una historia en la que, sin renunciar a la espectacularidad e intereses de los más pequeños, se intenta llegar a un público adulto a partir de unos personajes perfectamente definidos, unas temáticas desarrolladas con inteligencia y una capacidad para conmovernos fuera de toda duda. Entendemos la melancolía de Carl, la soledad de Russell, la frustración de Muntz... pero también nos reímos con situaciones mágicas, disparatadas, locas. Esta capacidad para mezclar la aventura con el drama, para dosificar con inteligencia los dos elementos, le dan a la película una entidad que para si quisieran muchas de las producciones no animadas que inundan nuestras carteleras.

De la animación no diremos nada. Lo que han logrado los responsables de Pixar es rozar la perfección a través de unas tres dimensiones cada día más perfectas. Si comparamos las hechuras técnicas de esta cinta con las de otras como *Ice Age 3* o cualquiera de las entregas de *Shrek*, nos daremos cuenta de que sencillamente no hay color. El resto de productoras está a años luz de lo que nos pueden ofrecer estos genios.

Dramática, divertida, emocionalmente compleja, entrañable, genial... Todo ello podemos decir de una cinta como *Up* que, y esto no es algo que se pueda decir todos los días, logra que salgamos de la sala cinematográfica con la sensación de haber vivido una experiencia única. No se la pierdan.

## Aplicación didáctica

**Destinatarios:** Alumnos de Primaria.

**Áreas curriculares:** Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural; Educación Artística; Lengua castellana y Literatura y Educación en Valores.

## Objetivos

- Reflexionar sobre el concepto de amistad y todas las implicaciones que lleva consigo.
- Obtener una visión amplia de lo que implica ser anciano y de las relaciones que hemos de establecer con las personas mayores.
- Ser consciente de lo que significa el concepto de la amistad como facilitador de las relaciones entre los seres humanos.
- Aprender a respetar el medio ambiente y a los elementos que forman parte de él.
- Trabajar conceptos relacionados con la empatía y las habilidades sociales.

## Antes de ver la película

En primer lugar es importante contextualizar la zona geográfica en la que se desarrolla la película. Para que los alumnos entiendan el alcance de la aventura, sería necesario explicarles el lugar al que se dirigen los personajes y sus características físicas y naturales. Gracias a ello podrán comprender mucho mejor el sentido de la aventura y la importancia que ésta tiene en el desarrollo de los personajes.

Otro tema importante es referirse al tipo de animación que han utilizado los responsables para hacer posible la película. Sería interesante que el docente hiciera una pequeña exposición en la que los alumnos vieran la evolución de los dibujos animados desde principios del siglo XX hasta la actualidad. Con ello comprenderían que los dibujos animados a los que ahora están acostumbrados tienen unos antecedentes históricos y una evolución técnica evidente y que es interesante conocer.

## Observar durante la película

- La evolución de los personajes principales.
- El papel de la vejez en la sociedad actual.
- Los acontecimientos que marcan la vida de cualquier ser humano y como éstos pueden configurar nuestro carácter y nuestra forma de ver el mundo.
- Los intereses materiales y personales que se esconden detrás de determinadas acciones.
- Cómo se asimilan las pequeñas frustraciones que nos da la vida diaria.
- Los paisajes y decorados en los que se desarrolla la historia.

## Después de ver la película

- Elabora una descripción de cada uno de estos personajes: Carl Fredricksen y Russell. ¿En qué crees que se parecen? ¿Podrían llegar a ser amigos? Intercambia tus respuestas con el resto de los compañeros. A continuación, explicad a qué público pensáis que se dirige la película y por qué.
- La película se desarrolla en una ciudad de los Estados Unidos y en una zona llamada el Salto del Ángel situada en los Andes. Sobre un mapa del mundo sitúa la posible ruta que siguen Carl y Russell hasta llegar a los Andes. Señala los países que hipotéticamente deberían recorrer y las ciudades por las que supuestamente pueden haber pasado.
- La historia se desarrolla en un lugar que está a muchos metros de altitud. ¿Cómo afecta la altitud al ser humano que no está habituado a ella? ¿Crees que esa altura condiciona las características físicas de las personas que han nacido ahí? ¿Por qué?
- Carl Fredricksen sueña con ir al Salto del Ángel, pero ¿existe realmente ese lugar? Si es así, cita dónde se encuentra e infórmate acerca de las especies de seres vivos que en él podemos encontrar. A continuación, elabora un tríptico con la información más relevante acerca de dicho paraje natural, ilustrado con dibujos.
- Busca información sobre cuál es la fauna característica de la zona de América del Sur en la que se desarrolla la película. Señala los principales mamíferos, aves y peces que podemos encontrar.
- ¿Qué ciencia estudia la Tierra y todos los fenómenos que se producen en ella? El suelo es la capa de la Tierra que cubre las rocas que forman la corteza terrestre. En la superficie se desarrollan multitud de procesos que hacen posible la vida animal y vegetal. Los científicos han logrado identificar tres zonas principales en la estructura terrestre: la corteza exterior, el manto y el núcleo. Realiza una ficha donde indiques las características de cada una de estas zonas y los fenómenos que se originan en ellas.
- La mayor parte de Sudamérica fue colonizada por españoles y portugueses. Contesta a las siguientes cuestiones: ¿Quién fue Cristóbal Colón? ¿A qué se hace referencia cuando se habla del Nuevo Mundo? ¿Y del Viejo Mundo? ¿Cuál fue la actitud que adoptaron los europeos ante los amerindios? ¿Por qué se llaman indios a los nativos del continente americano?
- En la película aparece un ave antiquísima que data de la época prehistórica. El ejemplar de ave más antiguo del que se tiene constancia es el Archaeopteryx. ¿En qué periodo histórico aparecieron las primeras aves? Describe cómo era un Archaeopteryx. ¿En qué aspectos se parece y en cuáles se diferencia de las aves actuales?
- ¿Por qué crees que Carl Fredricksen escogió para volar cientos de globos de helio? Comenta cuáles son las propiedades de dicho elemento químico.
- Imagina qué pueden sentir y sufrir los navegantes de la casa globo durante el trayecto, teniendo en cuenta que se encuentran solos y que no pueden hacer ninguna parada. Seguidamente, elabora un diario personal como si fueses uno de los navegantes.
- Los protagonistas para viajar utilizan una casa que se eleva gracias a globos inflados con helio. Entre los medios de transporte aéreos existe uno que se llama globo. Indica cómo funciona este aparato e ilustra la explicación con un dibujo.

- Russell se presenta en casa de Carl Fredricksen para ayudarlo, pues desea convertirse en un gran guía explorador. Imaginad que os requieren para participar en una expedición por la selva, ¿cómo os prepararíais? Elaborad una lista en inglés con todos los objetos que introduciríais en vuestras mochilas de explorador.
- Los primeros quince minutos de la película nos ofrecen un repaso a la vida de Carl. Resúmelos e indica cuáles son los principales acontecimientos que se suceden. ¿Qué ha originado el mal carácter del anciano? Justifica la respuesta.
- Carl tiene un sueño que es ir a América del Sur a conocer un lugar indómito. ¿Tú tienes algún destino en el mundo que te haga especial ilusión? Indícalo y señala los motivos por los que te llama tanto la atención.
- ¿Cuáles son las motivaciones que mueven al viejo Muntz? ¿Con qué adjetivos definirías su comportamiento?
- ¿Qué acontecimientos logran que Carl y Russell se acerquen y se hagan amigos? ¿Qué características valoras más en tus amigos?
- ¿Qué interpretación le das al final de la película? Ofrece tu punto de vista particular e intenta contrastarlo con el del resto de los compañeros de la clase.
- Realiza una crítica de unas cuarenta palabras de la película. Razona la opinión que te merece el filme y justifica tus argumentos.

### **Ampliación y refuerzo**

La película nos habla de un viaje increíble en un globo. Ésta sería una buena excusa para hablar de los medios de transporte y de su importancia en la evolución de los seres humanos. Sería interesante realizar una línea del tiempo y ubicar en ella los medios de transporte que han ido apareciendo a lo largo de la historia de la humanidad. Se trata de ver su evolución y su influencia en el desarrollo humano. Esta actividad puede ir acompañada de material fotográfico. La película también trata el tema de la vejez y de la aceptación de la pérdida de un ser querido. Adaptándolo a cada edad, podríamos tratar las fases del duelo e incidir sobre la aceptación de la muerte como un hecho natural en la vida.

Por último, podríamos reflexionar sobre el papel de los ancianos en nuestra realidad actual, buscando la manera de incentivar su participación a nivel social.