

ISSN electrónico: 2172-9077

DOI: 10.48047/fjc.28.01.17


## REPRESENTACIONES DE LA VEJEZ EN LOS LARGOMETRAJES ANIMADOS DE PIXAR ANIMATION STUDIOS

### *Representations of old age in the Animated feature films of Pixar Animation Studios*

Dra. Ingrid ZACIPA- INFANTE.

Investigadora Distinguida, Universidad de Alicante, España.


E-mail: [ingrid.zacipai@gcloud.ua.es](mailto:ingrid.zacipai@gcloud.ua.es)

 URL del código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0077-5311>

Dra. Victoria TUR-VIÑES.

Catedrática, Universidad de Alicante, España.

E-mail: [victoria.tur@gcloud.ua.es](mailto:victoria.tur@gcloud.ua.es)

 URL del código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8442-8068>

Fecha de recepción del artículo: 04/12/2023

Fecha de aceptación definitiva: 16/04/2024

#### RESUMEN

Se estudian los personajes, roles y emociones que representan las personas mayores en las películas de Pixar Animation Studios. El planteamiento metodológico es cuali-cuantitativo. Se recurre a las bases de datos de Nielsen y IMDb para recabar evidencias de las preferencias del público mediante ingresos de taquilla y número de búsquedas. Complementa este estudio el análisis de contenido de las 10 películas de Pixar, con personajes mayores, producidas entre 1995 y 2023. Los indicadores atendidos son: N.º y tipo de personajes, rol, contexto, emoción prevalente, etapa narrativa y lección de vida. Los resultados revelan la presencia de mayores en el 37% de las producciones de Pixar con recurrencia en las recientes. Se constata la pervivencia de ciertos estereotipos negativos asociados a la vejez, aunque destaca la diversidad de roles y el surgimiento del rol de mujer mayor profesional. Predomina la ira en los comienzos de la trama que evoluciona hacia una marcada disposición al cambio positivo, si en el entorno encuentran escucha y respeto a su experiencia, aspectos que propician el descubrimiento de personajes ricos en matices y enorme vitalidad.

#### Palabras clave:

Vejez; Pixar Animation Studios; personas mayores; envejecimiento; edadismo; películas animadas

#### ABSTRACT

The characters, roles, and emotions portrayed by older people in Pixar Animation Studios films are studied. The methodological approach is qualitative-quantitative. The Nielsen and IMDb databases are used to gather evidence of public preferences through box office receipts and number of searches. This study is complemented by the content analysis of the 10 Pixar films, with older characters, produced between 1995 and 2023. The indicators addressed are number and type of characters, role, context, prevalent emotion, narrative stage and life lesson. The results reveal the presence of senior adults in 37% of Pixar's productions with recurrence in recent ones. The persistence of certain negative stereotypes associated with old age is confirmed, although the diversity of roles and the emergence of the role of the professional old woman stands out. Anger predominates at the beginning of the plot, which evolves towards a marked willingness for positive change, if in the environment they find listening and respect for their experience, aspects that lead to the discovery of characters rich in nuances and enormous vitality.

#### Key words:

Old Age; Pixar Animation Studios; Old People; Aging; Ageism; Animated Films

## 1. INTRODUCCIÓN

El tratamiento de la vejez en las películas de Pixar Animation Studios está ausente en el *scoping review* de la tesis doctoral que enmarca este texto. Ninguno de los 96 artículos científicos localizados en las bases de datos Scopus, Web of Science, ProQuest Central y Dialnet Plus abordan el tema. Sin embargo, la población de adultos mayores está presente en varias de sus películas como Carl Fredrickson en *Up* (2009), quien es el personaje protagonista del filme. Sommer (2013) asegura que la presencia de personajes mayores y en especial, en papeles protagónicos es novedosa.

De-Andrés-del-Campo y De-Lima-Maestro afirman: «es fácil observar la infrarrepresentación de este colectivo en los medios de comunicación» (2014, p.189). Asimismo, Guarinos y Medina señalan que los medios de comunicación y las redes sociales presentan la vejez como decrepitud e improductividad, provocando como resultado «la creación de estereotipos y estigmas asociados a la vejez y el incremento del edadismo social» (2023, p.2).

En los últimos años se identifica el aumento de la investigación académica sobre la vejez y el cine, en trabajos como los de: Dolan, (2017); Medina, Zecchi, Rodríguez y Moreiras (2021); Liberia y Cobo (2023). Y se observa que existe una carencia en los trabajos sobre el cine animado y la vejez.

Guarinos señala que los estudios del envejecimiento, tradicionalmente se enfocan en «la edad biológica, la del cuerpo, de las células, pero también de la edad cronológica» (2023, p.13) y afirma que existe también una edad simbólica, a través de la creación de estereotipos que se traducen en las representaciones aparentemente adecuadas para determinadas edades. Según Rodríguez y Aguado (2018), esos estereotipos del envejecimiento son reproducidos como una etapa de la vida que está en decadencia, y que las personas mayores son personas dependientes, enfermas, aisladas y con la progresiva percepción de que se van volviendo inútiles, percepción no solo de las generaciones jóvenes sino de sus congéneres.

En ese sentido, no hay una única imagen social de las personas mayores. Sin embargo, la reflejada en los medios de comunicación responde a ese estereotipo de pasividad, enfermedad, declive, deterioro, falta de autonomía personal (Fernández-Ballesteros, 2011), y jubilación (Fernández-Fernández y Kehl, 2001). Encontramos personajes gruñones, malhumorados, melancólicos, en conflicto relacional con su entorno. Capps (2015) explora el fenómeno de los cambios de humor debidos al proceso de envejecimiento haciendo uso de los personajes Happy y Grumpy, dos de los personajes de *Blancanieves y los siete enanitos* (Disney, 1937) y propone el concepto de «alma gruñona» como rasgo prevalente en hombres mayores.

Butler (1969) acuñó el término «ageism» para referirse a la discriminación por edad o, en sus palabras, a los prejuicios entre «one age group against another age group» [un grupo etario contra otro grupo etario] (1969, p.243). El «edadismo» es el concepto que se utiliza para describir esa discriminación basada en estereotipos negativos, en este caso de las personas mayores (Cole, 1992), y su trabajo posterior sobre el envejecimiento productivo continuó enfatizando los aspectos positivos del envejecimiento y el valor de las personas mayores, aspectos que señalan Morten & Söderqvist (2014).

Aun así, Medina, Zecchi, Rodríguez y Moreiras (2021), afirman que particularmente el cine Hollywoodense ha proyectado y reafirmado a través de su narrativa visual de la vejez y el envejecimiento, una etapa de vida en declive y debilidad. Rodríguez y Aguado (2018), señalan que la vejez es un instante temporal que no representa ninguna ventaja y, por el contrario, anuncia la cercanía al final de la vida.

Asimismo, Graham, Yuhas, & Roman (2018), plantean que Pixar ha sabido manejar el tema de la muerte en sus filmes, mostrándola precisamente como la etapa final de la vida.

El término «successful aging» [envejecimiento exitoso] (Rowe & Kahn, 1997) y posteriormente, denominado «envejecimiento activo» (Fernández-Ballesteros, 2011) se incorporó como forma de expresión que busca «conferir un mensaje más inclusivo que el de envejecimiento saludable y reconoce otros factores que afectan a la forma en que envejecen los individuos y las poblaciones además de la salud» (2011:78). Aspecto que responde a las lógicas económicas y de consumo para incorporar a estos grupos poblacionales y en apariencia, hacerlos parte de la sociedad, alejándolos de la percepción general de decadencia e improductividad, esto supone una carga abrumadora para los mayores porque deben intentar prolongar su productividad el mayor tiempo posible.

En esa vía, Rodríguez y Aguado (2018), proponen que existen dos formas de reciclarse para las personas mayores. La primera es en la figura de los abuelos, de modo que se insertan en el modelo productivo para justificar su presencia en la familia y el gasto que producen. La segunda forma de reciclarse es la medicalización de los cuerpos, con el fin de rejuvenecerse a través de medicamentos o cirugías.

Sin embargo, en los últimos años, se ha realizado una crítica a conceptos como los del envejecimiento exitoso y el envejecimiento activo, debido a que establecen estándares de vida para los mayores que los ubican solo en la medida de lo que pueden hacer para mantenerse productivos, útiles, en general, para justificar su presencia en la sociedad. Por ello, Sandberg (2013) propone el concepto del «envejecimiento afirmativo», el cual no intenta rechazar ni combatir la vejez, sino que busca que las personas mayores y la sociedad, acepten esta etapa de la vida y el proceso de envejecimiento en toda su diversidad. Reivindicar la vejez como una forma natural de la vida se constituye en una estrategia de empoderamiento para las personas mayores.

Los estereotipos negativos establecidos como representación de las personas mayores se basan en su «alma gruñona», lo que hace que se les muestre con carencias para relacionarse con los demás. Sin embargo, esta representación está muy alejada de ser la única imagen de esta población. Por eso, consideramos la necesidad de introducir la asertividad, entendida como una habilidad que permite expresar con seguridad pensamientos, sentimientos, percepciones, toma de decisiones acertadas ante las reacciones y defensa de los derechos propios de manera adecuada, lo que implica un autoconocimiento y autocontrol (Bishop, 2000; Elizondo, 2000), de esta manera las personas saben escuchar y responder a las necesidades de los otros, sin descuidar sus intereses y valores propios (Gaeta y Galvanovskis, 2009).

A partir de estos conceptos, surge el interés en analizar los personajes mayores y las emociones básicas de los largometrajes de Pixar Animation Studios. Para ello se utilizan las dimensiones semánticas y simbólicas presentes en el discurso cinematográfico, que facilitan la caracterización de los personajes mayores. Se parte del cuadrado semiótico de Greimas & Courtés (1982), el modelo se compone de cuatro términos interrelacionados organizados en la siguiente estructura:

- a) Sujeto: representa el elemento que ejecuta la acción, lleva el significado en el discurso. Para el caso de este artículo, serán los personajes de edad adulta presentes en los filmes producidos por Pixar Animation Studios desde 1995 hasta 2023.
- b) Objeto: refiere al contenido o tema del discurso, aquello de lo que se habla o lo que se intenta comunicar. Forma en que se representa la etapa de la vida denominada vejez. Qué se dice, qué se intenta comunicar y los contextos geográficos y relacionales en los cuales se construye el contenido de la narrativa filmica.

c) Término mediador o modalidad: es la relación establecida entre el sujeto y el objeto. Define cómo el sujeto se relaciona con el objeto y puede expresar distintos modos de significación, como el deseo, la necesidad, la posibilidad, la obligación, entre otros. La relación es la representación de las emociones en tres momentos, según el modelo básico lineal de la estructura narrativa: inicio, nudo y desenlace.

d) Contrario o antitético: representa el opuesto del término mediador. Muestra el lado opuesto de la relación entre sujeto y objeto, enfatizando lo que no está presente o lo que queda excluido en el discurso. En esta categoría se señalará lo que no se dice acerca de la vejez.

Por su parte, López y Cuenca (2005) identifican una serie de aspectos fundamentales en las representaciones que hacen los personajes de edad más adulta en las series:

- a) Rasgos sociodemográficos del actor (la categoría semiótica, no el intérprete).
- b) Lugares y entornos en los que aparece.
- c) Actividades en las que participa.
- d) Tramas de las que forma parte. No se distinguirá entre tramas y subtramas.
- e) Esquemas actanciales en los que está inscrito (2005, p.3).

Se propone como complemento a la propuesta de López y Cuenca (2005), la inclusión de la escala básica de emociones (Antoni & Zentner, 2015), de modo que se explore el tradicional estereotipo de la persona mayor irascible y su prevalencia en los largometrajes de Pixar. Se introducen los roles narrativos propuestos en Pérez-Rufi (2016, p.549), de acuerdo con su «posición moral respecto al sentido de la acción como protagonista o antagonista» y su posición como actante, en tanto elemento que promueve el avance de la narración.

Estos roles permiten explicar cómo contribuyen en la construcción del significado de la vejez, y cómo se establecen las relaciones semánticas entre los personajes y su entorno, de manera que evidencian la construcción del significado de la vejez representada por Pixar. Se desprenden las primeras preguntas de investigación: ¿Cuántos títulos de Pixar incluyen personajes asociados con la vejez?, ¿Qué prevalencia de personajes mayores existe en las películas de Pixar?

El personaje a partir de sus características e interacciones con el entorno modifica sus emociones en la trama de la historia. No hay un consenso científico sobre la definición o medición de emoción. Existe un debate continuo acerca de la categorización y existencia de estas (Kagan, 2007). Tomkins (1962) en su Teoría de las Emociones Básicas (BET) propone el concepto de «afectos primarios», aquellos afectos súbitos involuntarios, no generados por el propio sujeto. Identificó ocho afectos primarios: interés, sorpresa, alegría, enojo, miedo, angustia, disgusto y vergüenza. Posteriormente, añadió «desprecio» o «desagrado».

Según Antoni & Zentner (2015), las cuatro emociones básicas son: «miedo, rabia, alegría y tristeza», dado que son vivencias generalizables a todo ser humano. Señalan que la emoción es una información «íntima» que nos indica lo que nos está pasando internamente. Y en ese sentido, las emociones siempre están relacionadas con algo o alguien, sea interno o externo. Con apoyo en la Teoría de las Emociones Básicas, trataremos de responder a la pregunta de investigación: ¿cómo se representan las emociones en los personajes adultos mayores en la narrativa fílmica de Pixar?

El tema de las emociones en las películas de Pixar se aborda de manera directa en el filme *Inside Out*, aunque solo se describen emociones propias de la etapa adolescente. Su audiencia es literalmente llevada a la cabeza de una persona joven, según afirma Lavery (2017), quien alude a las emociones expresadas por Carl Fredricksen (*Up*). El dolor, provocado por la pérdida de su esposa, inicia una

respuesta emocional de ira y un aislamiento social progresivo. Surge una nueva pregunta de investigación: ¿la representación social de la vejez asociada a la melancolía y soledad prevalece en las películas de Pixar?

Finalmente, la cuarta pregunta que orienta este estudio es ¿qué lecciones de vida se atribuyen al perfil de protagonista mayor? (relación entre el análisis del contexto y la dimensión subjetiva).

Así los objetivos de este estudio son:

1. Identificar los personajes y roles con los cuales se representan las personas mayores en las películas.
2. Analizar los personajes mayores en las películas a través del cuadrado semiótico, la noción de actante y las emociones básicas como representaciones de la población mayor.
3. Determinar a través del modelo narrativo: Inicio – nudo – desenlace, reconocido como el modelo aristotélico, las emociones básicas representadas en los personajes mayores de las películas de Pixar Animation Studios.

## 2. METODOLOGÍA

Investigación de carácter exploratorio, que adopta el enfoque semiótico para comprender cómo se construye el significado en distintos contextos y formas de expresión, tales como el lenguaje, la imagen y otros sistemas simbólicos.

En este caso, las representaciones que las películas de Pixar Animation Studios ofrecen de los personajes mayores, en la dimensión de las emociones básicas de estos actantes. Como se determinó en la construcción del estado del arte, no se encontró un estudio similar sobre los largometrajes de Pixar, por lo que se propone contrastar las representaciones de los personajes mayores con las manifestaciones de las emociones básicas, de modo que se pueda iniciar una ruta metodológica en esta vía.

Se combinan dos perspectivas teóricas en la aproximación al objeto de estudio: el cuadrado semiótico (Greimas & Courtés, 1982) y el catálogo de emociones básicas (Antoni & Zentner, 2015).

Se escoge como método el análisis de contenido, atendiendo tanto al perfil de los personajes como a su dimensión emocional, esta última de forma secuencial a través de la estructura narrativa aristotélica en tres actos: introducción, nudo y desenlace.

En la tabla 1 se especifican las preguntas de investigación:

**Tabla 1. Preguntas de investigación**

PI1. ¿Cuántos títulos de Pixar incluyen personajes asociados con la vejez?
PI2. ¿Qué prevalencia de personajes mayores existe en las películas de Pixar?
PI3. ¿La representación social de la vejez asociada a la melancolía y la soledad prevalece en las películas analizadas?
PI4. ¿Qué lecciones de vida se atribuyen al perfil de protagonista mayor?

Fuente: Elaboración propia.

El estudio tiene un enfoque mixto, dado que las PI1 y PI2 se responden con datos cuantitativos y las PI3 y PI4 con información cualitativa.

De las 27 películas de Pixar Animation Studios producidas entre 1995 y 2023, la muestra (ver tabla 2) se compone de las 10 películas que incluyen personajes mayores (ver figura 1), en roles protagónicos o secundarios, siendo el número de estos 17.

INGRID ZACIPA-INFANTE, VICTORIA TUR-VIÑES  
 REPRESENTACIONES DE LA VEJEZ, EN LOS LARGOMETRAJES ANIMADOS DE PIXAR ANIMATION STUDIOS

**Tabla 2. Muestra de películas**

Nombre de la película	Año	Personajes mayores	Roles según el rol narrativo (Pérez, 2016)	Director	Taquilla (ingresos brutos a 28/09/23)
<i>Monster Inc</i>	2001	Roz	Secundario	Pete Docter	\$579.707.738
		Henry J. Watermoose III	Secundario		
<i>Cars</i>	2006	Doc Hudson	Secundario (maestro)	John Lasseter	\$461.991.867
		Sheriff	Secundario		
<i>Ratatouille</i>	2007	Anton Ego	Secundario (antagonista ocasional)	Brad Bird	\$623.726.085
		Django	Secundario (maestro/padre)		
<i>Up</i>	2009	Carl Fredricksen (78 años)	Protagonista (héroe)	Pete Docter Bob Peterson	\$735.099.102
		Charles Muntz	Antagonista (villano)		
<i>Coco</i>	2017	Abuelita Elena	Secundario (maestra/abuela)	Lee Unkrich	\$814.337.054
		Bisabuela Coco	Secundario (maestra / bisabuela)		
<i>Cars 3</i>	2017	Doc Hudson	Secundario (maestro)	Brian Fee	\$383.930.656
<i>Soul</i>	2020	Libba	Secundario (maestra/madre)	Pete Docter	\$121.031.304
<i>Turning Red</i>	2022	Grandma Wu	Secundario (maestra)	Domee Shi	\$20.122.621
<i>Lightyear</i>	2022	Buzz Lightyear (Zurg)	Antagonista (villano - alter ego)	Angus MacLane	\$226.425.420
		Darby Steel	Secundario		
<i>Elemental</i>	2023	Bernie Lumen	Secundario (padre)	Peter Sohn	\$490.935.101
		Cinder Lumen	Secundario (madre)		
		Brook Ripple	Secundario (madre)		

Fuente: Elaboración propia. Datos taquilla: <https://imdb.to/3QnhpC5>

Figura 1. Muestra de personajes

<i>Monster Inc (2001)</i>		<i>Cars (2006)</i>	
			
Roz	Henry J. Waterhouse III	Doc Hudson	Sheriff
<i>Ratatouille (2007)</i>		<i>Up (2009)</i>	
			
Anton Ego	Django	Carl Fredrickson	Charles Muntz
<i>Coco (2017)</i>		<i>Soul (2020)</i>	
			
Abuelita Elena	Bisabuela Coco	Libba	Grandma Wu
<i>Lightyear (2022)</i>		<i>Elemental (2023)</i>	
			
Buzz Lightyear (Zurg)	Darby Steel	Bernie Lumen	Cinder Lumen
<i>Elemental (2023)</i>			
			
Brook Ripple			

Fuente: Elaboración propia. Imágenes: <https://bit.ly/3spu3Zd>

Para la caracterización de los personajes a partir del cuadrado semiótico, el rol de actante y la escala de emociones básicas, se utilizaron varias fuentes de información que permitieran tener claridad sobre

el contexto de los personajes en las películas, las fuentes utilizadas fueron: los 10 largometrajes, las sinopsis de la base de datos de IMDbPro y la página oficial de Pixar Animation Studios.

La sistematización se realizó a través de una matriz descriptiva compuesta por las siguientes categorías: N° y tipo de personajes, rol, contexto, emoción prevalente, etapa narrativa y lección de vida.

### 3. RESULTADOS

#### 3.1. RESULTADOS CUANTITATIVOS (PI1 Y PI2)

IMDb (2022) refleja las ventas en los estrenos de Pixar y el número de búsquedas por países en internet de cada película. Esos datos, junto con los ofrecidos por PlayLikeMum (2021) derivados de un estudio en 158 países, sitúan a *Coco* como la primera película, en la lista de favoritas del público, en 118, con un volumen de búsquedas globales de 64.470.000, incluido España. Pero, a nivel global, el estudio determina que la gran ganadora es *Up*, favorita en 26 países, pero con un volumen de búsquedas superior (141.200.000) que la sitúa en el ranking con una puntuación de 8.93 sobre 10, mientras que *Coco* es relegada al segundo lugar, obteniendo 7,8 sobre 10. Ambas tienen personajes mayores.

La película que históricamente ha obtenido mayores ingresos de taquilla es *Finding Nemo* (2003), con 1.395.212.463 de dólares. La figura 3, muestra que, de la muestra seleccionada en el estudio correspondiente a este artículo, la película que obtiene mayores resultados en taquilla a septiembre de 2023 es *Coco*.

Nielsen (2022) reporta que el comportamiento de consumo de las películas en las plataformas de *streaming* (ver figura 2), en el *ranking* de 15 películas más vistas, se encuentran *Turning Red* en segundo lugar. En noveno lugar esta *Luca* y *Coco* en el puesto 12. Este último llama la atención porque es una película estrenada en 2017.

Figura 2. *Ranking* de películas más vistas en *streaming* en 2022

2022 Top 15 Streaming Movies			
Program Name	Originator	Mins viewed (Billions)	
1	ENCANTO	Disney+	27.416
2	TURNING RED	Disney+	11.427
3	SING 2	Netflix	11.347
4	MOANA	Disney+	8.629
5	THE ADAM PROJECT	Netflix	6.141
6	HOCUS POCUS 2	Disney+	5.697
7	DON'T LOOK UP (2021)	Netflix	5.141
8	FROZEN	Disney+	5.133
9	LUCA (2021)	Disney+	4.974
10	GRAY MAN, THE (2022)	Netflix	4.972
11	ZOOTOPIA	Disney+	4.437
12	COCO	Disney+	4.253
13	ETERNALS (2021)	Disney+	4.236
14	FROZEN II	Disney+	4.195
15	UNCHARTED (2022)	Netflix	4.179

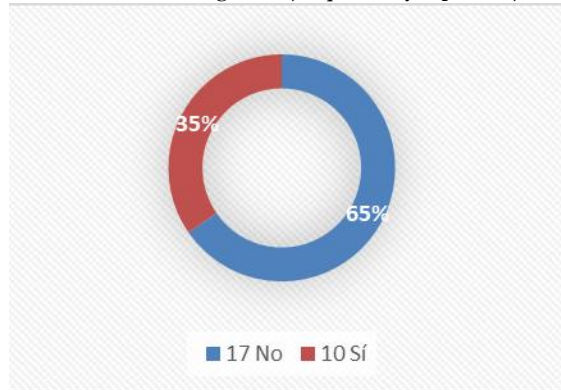
12/27/2021-12/25/2022 | Rank based on Persons 2+ Minutes Viewed in Billions  
 Source: Nielsen Streaming Content Ratings (Netflix, Amazon Prime, Disney+, Apple TV+, Hulu, HBO Max (beginning 5/30) and Peacock (beginning 9/26/22), Nielsen National TV Panel, Viewing through Television

Fuente: Nielsen, <https://bit.ly/45fT8Dn>

El número de largometrajes producido entre 1995 y 2023 corresponde a 27 filmes. De los cuales, se han identificado 10 películas en las que aparecen personajes mayores con un rol narrativo entre protagonistas, antagonistas y personajes secundarios. En la figura 3 se muestra la distribución porcentual de los largometrajes.



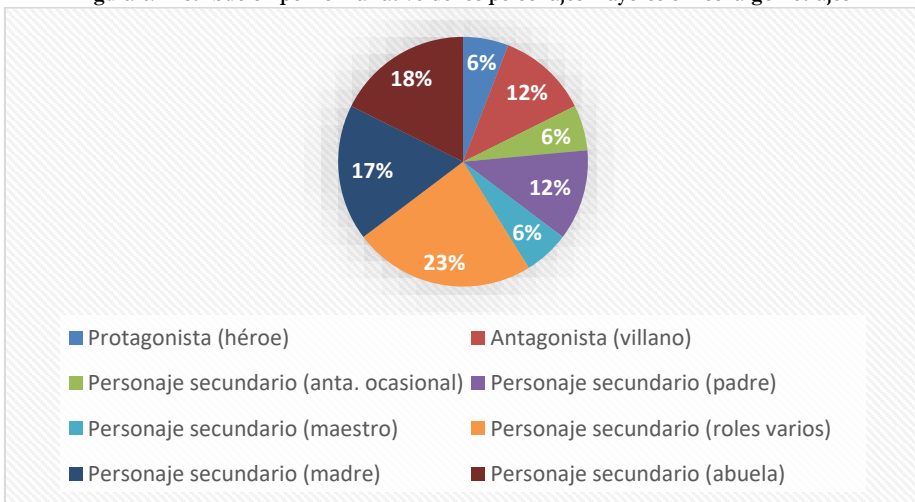
Figura 3. Distribución de largometrajes que incluyen personajes mayores



Fuente: Elaboración propia.

Se identifica que la proporción de películas que no tienen personajes mayores es superior a las que sí los incluyen, así sean como personajes secundarios.

Figura 4. Distribución por rol narrativo de los personajes mayores en los largometrajes



Fuente: Elaboración propia.

En la figura 4 se aprecia la distribución por roles que tienen los personajes mayores, en los que prevalecen: los personajes secundarios femeninos en el rol de madres, abuelas o bisabuelas (abuelita Elena y bisabuela de *Coco*; Libba de *Soul*; Grandma Wu de *Turning Red*; Cinder Lumen y Brook Ripple de *Elemental*) como preservadoras de las tradiciones culturales.

Los personajes masculinos se presentan en roles secundarios como padres, quienes mantienen una disputa generacional con sus hijos, debido a que su interés se centra en que los hijos continúen su legado.

Asimismo, se identifican dos personajes antagonistas/villanos, Charles Muntz y cabe destacar el caso de Buzz Lightyear, en su versión adulto mayor convertido en el malvado Zurg. También se identifican personajes secundarios que no cumplen con un rol determinado en la narrativa y su función es complementar la historia como: jefe de la empresa, secretaria, miembro del equipo, *sberiff*.

La distribución por género existente en los personajes mayores no es paritaria y refleja una diferencia de casi 6 puntos. Los personajes masculinos están presentes en el 53% de los casos frente al 47% de los personajes femeninos.

## 3.2. RESULTADOS CUALITATIVOS (PI3 Y PI4)

A continuación, se relacionarán las características encontradas en los personajes mayores:

### 3.2.1. *MONSTER INC* (2001)

En este largometraje aparecen dos personajes mayores secundarios. Roz es la secretaria y contadora de la empresa. Aparece amenazante e irascible debido a que tiene que reparar las fallas de los empleados. Su escala emocional básica de inicio a desenlace se mantiene en ira.

Henry J. Waterhouse III, por su vestuario de traje y corbata y su actitud, es el tradicional empresario, preocupado por los resultados y el desempeño de sus empleados, se presenta como un mentor en ventas. *Monsters Inc.* ha pertenecido a la familia Waterhouse durante generaciones.

Recuerda el pasado, pensando en cómo era el negocio, Monstropolis está en crisis energética debido a que ahora es más difícil asustar a los niños que antes. Y por ese temor dice «que está dispuesto a secuestrar niños para salvar a la empresa» (*Monster Inc.*, 2001), lo que implica su arresto. Su escala de emociones básicas en inicio, nudo y desenlace se mantiene en miedo.

La representación de los mayores se orienta a su estado laboral y funcionalidad, corresponde al envejecimiento activo.

### 3.2.2. *CARS* (2006)

Hay dos adultos mayores, su rol en la estructura narrativa es secundario. En el pueblo de Radiador Springs, la mayoría de la población es adulta mayor, se han quedado anclados en la nostalgia del pasado.

Doc Hudson es el personaje catalizador, desencadena el cambio en el protagonista. Se convierte en mentor/maestro a partir de su experiencia en el pasado y traslada esos aprendizajes al joven corredor de automóviles. En su primer encuentro con él está investido de autoridad, ejerce como juez del pueblo y penaliza al joven.

Entre los dos personajes se presenta una situación de edadismo. Dicho enfrentamiento está enmarcado en que el joven desprecia al mayor, el mayor reta al joven, reto de capacidades por la edad.

Doc Hudson representa la calma y tranquilidad que produce la experiencia, con ella logra anticipar las situaciones, le da ventaja frente a la imprudencia del joven. El punto de cambio en Doc, se produce en que aún tiene las facultades inalteradas. Cuando logra el cambio en el joven, él también cambia, al restaurarse la relación entre joven y mayor, se renueva la relación individual y en comunidad.

La ira de Doc es producto de un sentimiento de frustración por su pasado, está molesto con el contexto de las carreras, por un abandono cuando quiso retomar su profesión, percibe que nadie lo ayudó. Eso le produce nostalgia.

La escala de las emociones básicas en el inicio y nudo presenta ira, en el desenlace se traslada a alegría/felicidad.

El Sheriff es un personaje secundario, todo pueblo en Estados Unidos tiene una figura de vigilancia. Con él, Rayo establece una disputa generacional, es menos agresiva que con Duc Hudson. La disputa se basa en la percepción de que todo joven necesita vigilancia de un mayor. Por lo tanto, Rayo necesita ser tutelado por el *Sheriff*, a fin de que cumpla con su castigo.

Su escala emocional inicia con ira, pero en el nudo cambia a alegría/felicidad, cuando piensa que Rayo se ha ido, le da nostalgia. Se refiere a Rayo como «hijo» (*frame* 1:21:00), emerge la empatía y se establece una relación paterno/filial, que desenlaza en alegría/felicidad.

El concepto de vejez es la sabiduría producto de la experiencia, la posibilidad de cambio como resultado de unas habilidades que no se pierden con el paso de los años. Se pasa de edadismo a envejecimiento asertivo.

### 3.2.3. *CARS 3* (2017)

En este largometraje Doc Hudson aparece como un recuerdo de Rayo, falleció y es desde el legado, que su presencia es representada en la trama de la película.

Rayo se da cuenta que él está replicando la historia de su mentor. Al igual que Doc, él está siendo reemplazado por un corredor más joven, son otros los que deciden el final de su carrera.

Se presenta el ciclo generacional, un cambio que es impuesto y no decidido. Al final de la trama, Rayo adopta las características estéticas de su mentor, está aprendiendo a envejecer. De esta manera se pone al servicio de un joven para enseñarle a correr.

La escala emocional de Doc Hudson en el inicio, nudo y desenlace es alegría/felicidad, está satisfecho porque es admirado y su alumno está siguiendo sus pasos.

La representación de la vejez es el legado que se deja a otros, envejecer es parte del inexorable ciclo de la vida, envejecimiento afirmativo.

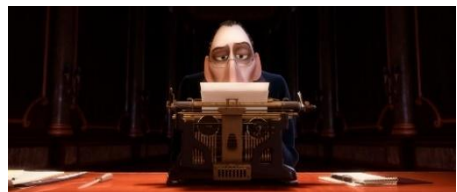
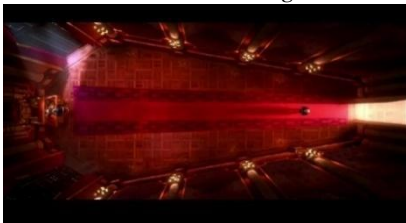
### 3.2.4. *RATATOUILLE* (2007)

Aparecen dos personajes mayores en el rol secundario y un tercer personaje que no se cuenta en la muestra por su poca aparición en el filme.

Mabel la anciana dueña de la casa, allí el protagonista puede ver los programas de televisión del chef Auguste Gusteau y en ese mismo lugar accede al libro de recetas de este reconocido cocinero. Ella es la dueña del templo del conocimiento.

Anton Ego, tiene un rol secundario antagonista, es el crítico gastronómico más poderoso de París. En una escena intimidante que evoca al personaje de Drácula (*frame* 1:06:06; figura 5), se ve en un plano cenital el lugar donde vive, la forma de la alfombra es la de un ataúd y la máquina de escribir tiene la forma de una calavera. Reafirmando su imagen sombría y “alma gruñona”.

Figura 5. Escenas largometraje Ratatouille (2007)



Fuente: <https://bit.ly/3Q9Tzuv> y <https://bit.ly/49i1UE9>

No siente miedo, pero hace sentir miedo. La escala de emociones durante el inicio y nudo se ubica en ira, en el desenlace cambia, debido a que el plato que le prepara Remy le hace recordar la cocina de su mamá, lo transporta a su infancia. La escala de emociones al final es de alegría/felicidad.

Django es el papá de Remy, es el patriarca del clan, el que establece las normas para asegurar la sobrevivencia de la comunidad. Para él los seres humanos son igual a muerte. Tiene el propósito de reconducir las tendencias de su hijo, es incrédulo respecto a las habilidades de este y se siente frustrado frente a él.

Figura 6. Escena largometraje *Ratatouille* (2007)



Fuente: *Frame 59:40*.

Django exhorta a su hijo al llevarlo a un escaparate (vitrina) de un almacén de venta de raticidas. En la primera escena se muestran ratas muertas, colgadas, (figura 6) y luego cambia la escena y muestra los productos venenosos. Django dice: Esto es lo que pasa cuando una rata se relaja cerca de los humanos.

Existen dos miradas contrarias de la relación rata – humano. El padre asegura que no se puede cambiar la naturaleza y el hijo afirma que el cambio está en nosotros. El padre representa la tradición y el hijo la innovación. La lección de vida es la reflexión acerca de la tradición vs. el progreso.

Sin embargo, Django, a pesar de sus diferencias al ver a su hijo en problemas, reafirma su rol de líder protector, su escala de emociones se mueve entre ira en el inicio, tristeza en el nudo y alegría/felicidad en el desenlace.

La vejez es la disposición al cambio, aunque genere incertidumbre, las personas mayores se disponen al cambio por su núcleo familiar, están dispuestos a todo sin importar la edad que tengan. Envejecimiento asertivo.

### 3.2.5. *UP* (2009)

El filme *Up* cuenta con dos personajes mayores, el protagonista y el antagonista.

El protagonista es Carl Fredricksen, un hombre jubilado de 78 años, que se ve enfrentado al desalojo forzoso por la especulación inmobiliaria de la zona (gentrificación, figura 7). En el inicio Carl transita del amor a la nostalgia. Lo quieren llevar al hogar geriátrico «Robles Sombríos», y él decide emprender su sueño de infancia, compartido con su fallecida esposa Ellie, y encontrar «*Paradise Falls*».

Carl se mantiene con ira porque no pudo conseguir que su esposa cumpliera su sueño. Al iniciar este viaje con su casa, que representa a Ellie, es la casa de toda su vida, allí están todos sus recuerdos. Carl cumple el rol de abuelo con Russell, el hijo que no tuvo se constituye en su orientador de vida. Se van uniendo a la familia improvisada Kevin y Dug, dos animales.

El punto de cambio de Carl es cuando siente que tiene una familia que proteger. Esto lo impele a cambiar y actuar. Se libera del peso del pasado, se produce un afrontamiento positivo.

Figura 7. Escena largometraje Up (2009)



Fuente: frame 11:51.

La escala de emociones de Carl se mueve de amor en el inicio, a ira en el nudo y alegría/felicidad en el desenlace.

Si bien Carl es representado con todos los elementos que definen a una persona mayor: andador, dentadura, dolor de espalda, y que en apariencia esto muestra la fragilidad, esos elementos en la narrativa se convierten en sus armas poderosas.

El antagonista es Charles Munz, ídolo desprestigiado de la infancia de Carl. Es una persona mayor que muestra una falsa bondad, prepotente, ególatra. Ambición de retos a costa de cualquier acción y por encima del sentido común. Agresividad, quiere hacer daño, ira extrema. Su escala emocional de inicio a desenlace es ira.

La representación de la vejez es que aún en esta etapa de la vida se puede tener un espíritu de aventura, la lección es que la vida es una eterna aventura. Se mueve entre el envejecimiento afirmativo y el asertivo.

### 3.2.6. *COCO* (2017)

Dos personajes mayores, sus roles narrativos son secundarios.

La abuelita Elena es hiperprotectora e irascible. Cuando se enoja, empuña un zapato malo. Orienta a la familia en todo y se erige como la protectora de las tradiciones familiares. Es la autoridad, solo debe importar la familia. Es una cuidadora universal. Su relación intergeneracional está determinada por la enseñanza de las tradiciones.

La bisabuela Mamá Coco, es muy anciana y frágil, pero eso no impide que Miguel comparta sus aventuras diarias con ella. Aunque ella tiene movilidad reducida y lagunas de memoria, su escala emocional de inicio a desenlace se mantiene en alegría/felicidad. La escena final de ella es la felicidad de reencontrar a su familia en el mundo de los muertos, no adopta su físico de persona mayor, sino que es una niña.

La representación de la vejez en este filme está dada por el valor de la tradición que es constitutiva de los mayores. Envejecimiento activo.

### 3.2.7. *SOUL* (2020)

Se destaca el personaje secundario de Libba Gardner, es la madre de Joe. Es una orgullosa mujer de negocios que ha sido propietaria de una exitosa sastrería en Queens durante décadas. Su difunto esposo, el padre de Joe, era un músico en apuros, por lo que Libba era el principal sostén de la familia.

Aunque es una persona mayor se mantiene activa profesionalmente. En la relación con su hijo no hay un entendimiento generacional. Al escuchar a su hijo manifestar sus sentimientos, ella cambia y empatiza con el sueño de él y le ayuda. Expresa la frase «coser remienda el alma».

Su escala de emociones básicas va de ira en el inicio y nudo, a amor en el desenlace.

La idea central en este filme sobre la vejez es la capacidad productiva que se puede tener sin importar la edad y la disposición al cambio por amor. Se mueve entre el envejecimiento activo y el asertivo.

### **3.2.8. *TURNING RED* (2022)**

El personaje secundario, Grandma Wu, una mujer elegante y extremadamente estricta, quien establece el estándar por el cual se juzga todo. Con su hija Ming a cargo del templo familiar, la abuela disfruta de su retiro. Tiene una imagen intimidante, físico cuidado y no muestra decrepitud. Representa las tradiciones familiares y es solucionadora de problemas. Es el poder femenino. Es la matriarca de la familia.

Su escala de emociones básicas inicia con ira, en el nudo se transforma en miedo y en el desenlace se convierte en amor.

La representación de la vejez en el filme está centrada en el valor de las tradiciones desde la perspectiva femenina. Se mueve entre envejecimiento activo y asertivo.

### **3.2.9. *LIGHTYEAR* (2022)**

Dos personajes mayores: el antagonista y un personaje secundario.

El antagonista es Buzz Lightyear en su versión mayor, convertido en el malvado Zurg. Su escala de emociones básicas se mantiene en ira, debido a que no ha podido cumplir su misión y está dispuesto a sacrificar las vidas que sean para cumplir su cometido.

Darby Steel, es un miembro brusco y sensato de la Junior Zap Patrol. Dice las cosas como son y no le importa lo que nadie piense al respecto. Es una reclusa con libertad condicional, que es especialista en construir bombas y está condenada por robo de naves espaciales. Su escala de emociones se mantiene en ira hasta el desenlace que es miedo.

La representación de la vejez en este largometraje es que no importa la edad puede habitar la maldad. Envejecimiento activo.

### **3.2.10. *ELEMENTAL* (2023)**

Tres personajes secundarios:

Bernie Lumen es el padre de Ember, dirige una tienda en *Element City*. Él y su esposa Cinder dejaron *Fire Land* para brindarle una vida mejor a su única hija. Bernie espera pacientemente el día en que pueda jubilarse. Considera que los elementos no se pueden mezclar, en ese arraigo que tiene por lo tradicional.

Su escala de emociones básicas inicia con alegría/felicidad, en el nudo se ubica en ira y en el desenlace en amor.

Cinder Lumen es la madre de Ember y es la casamentera de *Fire Town*. Tiene un don natural para oler el amor en el humo de una persona de Fuego. Es brusca, sensata y tradicional. Su mayor preocupación es su hija, porque no consigue pareja. Su escala de emociones inicia en alegría/felicidad, en el nudo se ubica en ira y el desenlace en alegría/felicidad.

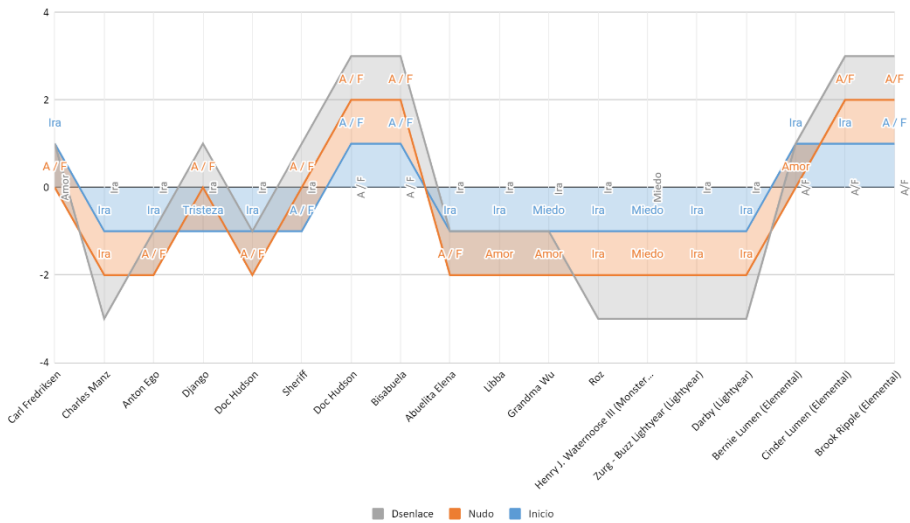
Brook Ripple es la madre de Wide, es amorosa. Es una arquitecta exitosa y culta, de clase socioeconómica alta. Madre moderna que le da libertad a su hijo para desarrollar su identidad y lo apoya en todo. Su escala de emociones básicas se mantiene en alegría/felicidad.

El concepto de vejez es una contraposición -como es recurrente en la narrativa del largometraje- entre los elementos. Se muestran dos opciones de vida en la vejez: la jubilación, hay cansancio de una vida colmada de trabajo y sacrificios; el concepto de disfrute y posibilidad de realización personal sin importar la edad. Se mueve entre el envejecimiento activo y el asertivo.

Otro personaje no analizado en los filmes debido a que su presencia en la trama no es recurrente, es el caso de la abuela Paguro en *Luca*, ella sabe que para crecer se necesita vivir experiencias nuevas, y por eso motiva a su nieto a vivirlas.

Finalmente, el balance de emociones básicas (figura 8) presentes en los filmes es el siguiente: se puede afirmar que la mayoría de los personajes mayores, las emociones básicas con las que inician su rol narrativo se encuentran ubicadas en la ira con el 64, 70%, como se les ha estereotipado con la imagen de persona «gruñona». Sin embargo, la siguiente emoción que se presenta es la alegría/felicidad con 36,36%.

**Figura 8. Emociones en los personajes mayores de las películas de Pixar Animation Studios**



Fuente: Elaboración propia.

La emoción básica predominante en el nudo es la ira con el 64, 70%, la alegría/felicidad se reduce al 17, 64% y aumenta el miedo 11, 76%.

En el desenlace, la ira disminuye a un 23,52% y se aumenta la alegría/felicidad con un 52,94%. El amor aparece con un 17,64%.

#### 4. DISCUSIÓN

A diferencia de Disney, que creó el cine animado de fantasía, a partir de una idealización del mundo, Pixar Animation Studios reproduce en sus productos cinematográficos realidades sociales basadas en la actualidad mediática y representa la sociedad contemporánea inmersa en un capitalismo generalizado. Por esto, la representación de la vejez no podía faltar. Y se identifica que en la mayoría de los casos el envejecimiento presente es el activo, en esa necesidad de prolongar el mayor tiempo posible la vida productiva del ser humano. Solo un largometraje representa el envejecimiento afirmativo, ese reconocimiento de que la vejez es parte natural de la vida.

El patente envejecimiento de la población mundial también ha llegado al cine, como destacan De-Andrés-del-Campo y De-Lima-Maestro (2014) y Fernández-Fernández y Kehl (2001). Esta presente el edadismo en algunos filmes (*Up*, *Soul*, *Elemental*, *Ratatouille*, *Turning Red*), mayores sin oportunidades ni aportes para la sociedad.

Sin embargo, Pixar Animation Studios representa la vejez a través de personajes mayores dispuestos al cambio. Principalmente en lo que hemos denominado envejecimiento asertivo. Estos son los cambios identificados:

Relaciones humanas. El conocimiento y experiencia de los mayores no es valorada socialmente, provocando su molestia e ira. Cuando encuentran la posibilidad de aportar a los otros, se disponen a tener cambios positivos. Identifican esas oportunidades y, aunque inicialmente estén inseguros de tomar la decisión, se abren a interactuar, relacionarse, asumen el cambio y sus respuestas emocionales se transforman (*Up*, *Elemental*, *Ratatouille*, *Cars*).

Estereotipo de personas mayores. Fernández-Ballesteros (2011) señalaba la superación del estereotipo social de imagen negativa y malhumorada, en favor de la heterogeneidad. Se confirma, narrativamente, la transición rupturista de los personajes mayores que superan el estereotipo de persona irascible, solitaria, decrepita y sin opciones para vivir. Los personajes inician con ira y finalizan en la trama con respuestas emocionales positivas, como el amor o la alegría/felicidad. Las películas *Up* y *Ratatouille* muestran personajes con ímpetu, liderazgo y fuerza. Contradicen la representación de la vejez socialmente establecida. Inician siendo pasivos, pero hay una energía residual que afecta a la historia. En *Cars*, los dos mayores tienen el control y están dispuestos a traspasar a otras generaciones sus experiencias. Están inundados por un ansia de vivir y disfrutar la vida (*Up*, *Elemental*, *Ratatouille*, *Cars*, *Coco*, *Soul*).

Emociones. En efecto, como lo propone Lavery (2017), Carl Fredricksen tiene la ira como emoción inicial en la trama como respuesta emocional a la situación de dolor por la pérdida de su esposa. A medida que va interactuando con Russell y conformando una «familia» con él (Kevin y Dug) cambia su respuesta emocional. Ante el peligro, entiende que debe protegerlos, cambiando de la ira a la alegría/felicidad, motivado porque ha encontrado algo que le da sentido a su existencia.

Representaciones de género y roles en la vejez. Reafirman los valores de la mujer como elemento cohesionador a lo largo de las generaciones, preservadoras de los recuerdos. Mantienen las tradiciones familiares y culturales. En *Coco*, *Día de los muertos* y *Turning Red* existe un control de la expresión emocional propio de las culturas orientales. En el caso de Bernie (*Elemental*), es un hombre cansado, enfermo que se va deteriorando en la trama, su consigna es lograr jubilarse. Mientras que emerge una representación de la mujer mayor diferente, en los personajes de Libba (*Soul*), Grandma Wu (*Turning Red*) y Brook (*Elemental*), son mujeres profesionales, empresarias, elegantes, con una visión moderna, con proyectos a futuro, y con un estilo de vida saludable.



Representación del concepto vejez. Bernie Lumen reitera estar en la edad de su jubilación y se siente «viejo» para trabajar. Fernández-Fernández y Kehl (2001) confirman que la «edad promedio de la jubilación es una definición de la vejez socialmente normativa». El estudio confirma estas visiones reducidas de la vejez, como término del estadio productivo del ser humano. No obstante, cuando encuentran la forma de compartir sus conocimientos, se detecta un renacimiento que los resitúa en el mundo. Se corrobora en personajes femeninos como el de Libba, Grandma Wu o Brook y en masculinos como Carl, Duc o Anton Ego, y el mismo Bernie.

Relaciones intergeneracionales. El conflicto se resuelve cuando, en el contexto de una interacción íntima, se produce una transferencia entre mayor y joven representada por un elemento simbólico que soluciona el conflicto. En *Coco* es la guitarra del padre; en el caso de *Cars* es la enseñanza de Doc; en *Soul* es el traje del padre, que representa su ausencia. La entrega de algo significativo, metáfora de las carreras de relevo, es la forma simbólica de registrar el cambio generacional.

Representación de la muerte. Graham, Yuhás, & Roman (2018) señalan que las películas de Pixar muestran la muerte de forma positiva, *Up* (muerte de Ellie) y *Lighthouse* (la comandante Alisha Hawthorne), *Cars* (Doc) pasa a ser parte de los recuerdos de Rayo. Se percibe un énfasis en aprender a envejecer.

La lección de vida que propician los mayores consiste en saber aprovechar los recursos vitales que aún quedan y disfrutarlos hasta agotarlos. En coincidencia con Morten & Söderqvist (2014), se evidencia la representación del envejecimiento como oportunidad y disfrute de esa etapa del proceso vital, mostrando los aspectos positivos y el valor de las personas mayores. Aspectos que reafirman el concepto de envejecimiento asertivo.

## 5. CONCLUSIONES

En respuesta a la primera pregunta de investigación, no existe prevalencia de personajes mayores en los filmes de Pixar Animation Studios. Sin embargo, hay una aparición creciente. En las películas más recientes, se detecta su presencia constante (*Coco*, 2017; *Soul*, 2020; *Turning Red*, 2022; *Lighthouse*, 2022; *Elemental*, 2023). Se echa de menos su inclusión como personajes protagonistas.

Aunque se mantiene la representación de estereotipos socialmente aceptados (mayor irascible, jubilado, anciano enfermo, personaje aislado socialmente), emerge una tendencia a la diversidad, con otros roles. Destaca la imagen de mujeres mayores profesionales, empresarias, con estilos de vida saludable.

Las películas *Up* (2009) y *Lighthouse* (2022) describen de manera precisa el envejecimiento del ser humano como un proceso de vida hasta el momento de la muerte.

Los personajes inician la trama con la ira que les produce vivir una situación negativa indisoluble con su edad. Dispuestos al cambio, varios de ellos transforman su emoción inicial negativa en una emoción final positiva. Para ello, necesitan que la sociedad cambie la forma en que los mira y rompa los estereotipos que los encasillan en el estadio final de la vida.

Se necesita mayor centralidad en representaciones del envejecimiento afirmativo y el envejecimiento asertivo y menos en el envejecimiento activo, este último es otra forma de edadismo. Ser mayor no es símbolo de estar muerto. Está es la lección de vida recurrente, ejemplificada en Carl Fredricksen, siempre asociado con su edad: un mayor de 78 años que emprende una aventura inesperada y revitalizadora. Considerar modelos emocionales más complejos, abordar la perspectiva cultural de la vejez o profundizar en los estereotipos de género suponen líneas potenciales de investigación futura.

La vejez está presente en menos de la mitad de la filmografía de Pixar y solo un título presenta un personaje con rol protagonista. Sin embargo, el envejecimiento es un fenómeno creciente global. Aunque se detecta una emergente representación variada y positiva de la vejez, el cine animado sigue en deuda con este grupo poblacional.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Antoni, M., y Zentner, J. (2015). *Las cuatro emociones básicas*. Barcelona, España: Herder Editorial.
- Bishop, S. (2000). *Desarrolle su asertividad*. Barcelona, España: Gedisa.
- Butler, R. (1969). Ageism: Another form of bigotry. *The Gerontologist*, 9(4), 243–246.
- Capps, D. (2015). Happy spirits and grumpy souls: Mood changes in older adulthood. *Pastoral Psychology*, 64(2), 153-167. <https://doi.org/10.1007/s11089-013-0572-2>
- Casetti, F., y Di Chio, F. (1998). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Paidós.
- Cole, T.R. (1992). *The journey of life. A cultural history of aging in America*. Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.
- De-Andrés -Del -Campo, S., y De-Lima-Maestro, R. (2014). Análisis crítico del discurso publicitario institucional/comercial sobre las personas mayores en España. *Comunicar*, 42, 189 – 197. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-19>
- Dolan, J. (2017). *Contemporary Cinema and 'Old Age'. Gender and the Silvering of Stardom*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-58402-1>
- Elizondo, M. (2000). *Asertividad y escucha activa en el ámbito académico*. México: Trillas.
- Fernández-Ballesteros, R. (2011). Limitaciones y posibilidades de la edad. *Libro Blanco del envejecimiento activo*. (pp. 113-148). Madrid, España: Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad.
- Fernández-Cid, M., Martín, A., y Cáceres, M. D. (2008). La imagen de las personas mayores en los medios de comunicación de masas y la opinión pública. Informe para UDP-Obra Social Caja Madrid (Colección de estudios). Madrid, España.
- Gaeta, G., L., y Galvanovskis, K., A. (2009). Asertividad: un análisis teórico-empírico. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 14(2), 403-425.
- Graham, J. A., Yuhas, H., y Roman, J. L. (2018). Death and coping mechanisms in animated Disney movies: A content analysis of Disney films (1937–2003) and Disney/Pixar films (2003–2016). *Social Sciences*, 7(10) <https://doi.org/10.3390/socsci7100199>
- Greimas, A. J., y Courtés, J. (1982). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Vol. 1. Madrid, España: Gredas.
- Guarinos, V. (2023). *El envejecimiento en las series de ficción*. Valencia, España: Tirant humanidades.
- Guarinos, V., y Medina, R. (2023). Palabras mayores. La necesidad de los estudios etarios en comunicación para un cambio social. *Fonseca, Journal of Communication*, (26), 1–9. <https://doi.org/10.14201/fjc.31337>
- Herrero, J. (2021). Esta es la película de Pixar más querida por la audiencia según “Play Like Mum”, y no es Toy Story. *La Razón*. Recuperado de: <https://bit.ly/3LMILBc>

- IMDb. (2023). Internet Movie Database. Recuperado de: [https://pro.imdb.com/?ref=tt\\_nv\\_hm](https://pro.imdb.com/?ref=tt_nv_hm)
- Kagan, J. (2007). *What is emotion? History, measures, and meanings*. New Haven, Estados Unidos: Yale University Press.
- Fernández-Fernández, J. M., y Kehl, S. (2001). La construcción social de la vejez. *Cuadernos de Trabajo Social*, 14, 125. <https://revistas.ucm.es/index.php/CUTS/article/view/CUTS0101110125A>
- Lavery, L. (2017). Inside out: Grown-Up discussions for little ones. *Screen Education*, (87), 8-15. <https://tinyurl.com/4kh4t6bc>
- Liberia, V., y Cobo, D., S. (2023). La representación filmica del sexo en la vejez: un estudio de casos en el cine contemporáneo. *Fonseca, Journal of Communication*, (26), 11–31. <https://doi.org/10.14201/fjc.31184>
- López-Téllez, J. A., y Cuenca-García, F. A. (2005). Ficción televisiva y representación generacional: modelos de tercera edad en las series nacionales. *Comunicar* (25), 34 - 78. <https://doi.org/10.3916/C25-2005-147>
- Medina, R., Zecchi, B., Rodríguez, M.P., y Moreiras C. (2021). *Envejecimientos y cines ibéricos*. Valencia, España: Ed. Tirant lo Blanch.
- Morten H. B., y Söderqvist, T. (2014). Successful ageing: A historical overview and critical analysis of a successful concept. *Journal of Aging Studies*, 31, 139-149. <https://doi.org/10.1016/j.jaging.2014.08.009>
- Nielsen. (2023). Streaming al descubierto: 2022 fue el año de los contenidos originales. Nielsen. Recuperado de: <https://bit.ly/45fT8Dn>
- Pixar Animation Studios. (2023). Recuperado de: <https://www.pixar.com/feature-films-launch>
- Playlikemum. (2022). *Most-loved Pixar movies*. Recuperado de: <https://www.playlikemum.com/most-loved-pixar-movies/>
- Pérez-Rufi, J. P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa filmica. *Razón y Palabra*, 20(95), 534-552. <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/685>.
- Rodríguez, M. P. y Aguado, T. (2018). *Representaciones artísticas y sociales del envejecimiento*. Madrid, España: Dykinson.
- Rowe, J., y Kahn, R. (1997). Successful Aging. *The Gerontologist*, 37(4), 433–440.
- Sandberg, L. (2013). Affirmative Old Age: The Ageing Body and Feminist Theories on Difference. *International Journal of Ageing and Later Life*, 8(1), 11-40. <https://doi.org/10.3384/ijal.1652-8670.12197>
- Sommer, S.E. (2013). Según pasan los años. La vejez como un momento de la vida. España: Capital Intelectual.
- Tomkins, S. S. (1962). *Affect imagery consciousness: Volume I: The positive affects*. New York, USA: Springer publishing company.