

ANÁLISIS DE GUION

Soul

Disney/Pixar · Versión para la Academia, 17 de julio de 2020

GUIONISTAS

Pete Docter, Mike Jones y
Kemp Powers

GÉNERO

Drama filosófico animado
/ Fantasía

FORMATO

Largometraje de
animación

IDIOMA

Inglés

LOGLINE

Un profesor de música de secundaria en Nueva York consigue por fin el concierto de sus sueños, pero cae por una alcantarilla y su alma acaba en una burocracia cósmica previa a la vida. Desesperado por volver antes del concierto, se une a un alma antigua y cínica que se niega a nacer, y descubre que el propósito que ha perseguido toda su vida quizá le impedía ver la vida que ya estaba viviendo.

NOTA FINAL

8,60/10

RECOMIENDA

PASA · CONSIDERA ·
RECOMIENDA

PUNTUACIÓN

CATEGORÍA		NOTA	PESO	PONDERADA
Concepto y premisa		9/10	20%	1,80
Estructura		8/10	20%	1,60
Personajes		9/10	40%	3,60
Diálogo		8/10	20%	1,60
Nota final			100%	8,60/10

SINOPSIS

Joe Gardner, profesor de banda en un instituto de Queens, apasionado pero estancado profesionalmente, recibe la llamada que llevaba años esperando: la leyenda del jazz Dorothea Williams necesita un pianista para su cuarteto esa misma noche. Minutos después de una audición triunfal, Joe

cae por una alcantarilla. Su alma, camino del Gran Más Allá, se escapa al Gran Antes, un "Seminario del Tú" metafísico donde las almas se preparan antes de nacer.

Confundido con un mentor asignado, Joe acaba emparejado con 22, un alma antigua y testaruda que ha resistido a todos los mentores de la historia y se niega a encontrar su "Chispa", la pasión vital que le daría el pase a la Tierra. Hacen un trato: Joe ayudará a 22 a encontrar su Chispa a cambio de su pase, que piensa usar para volver a su cuerpo.

Un accidente mete a 22 en el cuerpo en coma de Joe, mientras Joe acaba dentro del gato de terapia del hospital. Juntos recorren Nueva York (comen pizza, se cortan el pelo, miran el mundo) hasta que 22 empieza a responder de verdad a los pequeños detalles sensoriales de la vida. Cuando un malentendido lleva a Joe a insinuar que ninguna de esas experiencias cuenta como una Chispa real, 22 se hunde en la duda y se convierte en un Alma Perdida. Joe, que por fin ha tocado su gran concierto, se da cuenta de que su obsesión por un único propósito casi le impide habitar su propia vida. Renuncia a su pase a la Tierra para rescatar a 22 y que ella pueda vivir. Conmovidos por el gesto, los Consejeros le conceden a Joe una segunda oportunidad inesperada.

ANÁLISIS

Concepto y premisa

9/10

Soul supera la prueba del ascensor con autoridad: "Un profesor de jazz muere el mejor día de su vida y tiene que ayudar a un alma que no ha nacido a encontrar su razón para vivir, para descubrir que el que no sabe hacerlo es él". La premisa es original en el sentido exacto de la palabra: no "nunca visto", sino "ejecutado con una mirada que nadie más habría aportado". Anclar la arquitectura metafísica del Gran Antes en la cultura del jazz, la geografía de Nueva York y la experiencia de la clase trabajadora negra estadounidense le da al concepto un centro de gravedad auténtico que evita que se convierta en fantasía abstracta.

La ironía central, que un hombre tan apasionado por la música se haya perdido el jazz de su propia vida, es elegante sin ser esquemática. Los guionistas entienden que una buena premisa no es una inversión ingeniosa, sino una pregunta con algo emocional en juego en los dos lados: Joe quiere vivir desesperadamente y 22 quiere desesperadamente no hacerlo. Esos deseos chocan de verdad en lugar de alinearse por conveniencia, y el desenlace no da a ninguno de los dos exactamente lo que creía querer, que es la señal de un concepto trabajando a toda su profundidad.

La distinción entre "Chispa" y "vivir" es el mayor riesgo conceptual del guion. Reformula la premisa al final del segundo acto: las Chispas no son propósitos sino puntos de encendido; el sentido de la vida no es un destino único, sino el acto de habitar cada momento. La reformulación se gana su sitio porque el guion lleva 90 páginas dramatizando lo que cuesta confundir ambas cosas. Comparable en ambición a *Del revés* y a *Olvidate de mí* por su disposición a usar una arquitectura especulativa para excavar una verdad psicológica, *Soul* juega en el techo del drama animado. El pequeño riesgo comercial, que el contenido filosófico desconecte al público más joven, es una decisión artística calculada y defendible, no un fallo estructural.

Estructura

8/10

La arquitectura en tres actos tiene una causalidad limpia. El punto de partida (páginas 1 a 10) presenta el mundo de Joe con economía y precisión: la clase de banda caótica, la oferta de plaza fija que no quiere, la madre que se resiste, la vida que espera a que pase algo. El detonante (página 11) es tan brusco como debe: la caída por la alcantarilla llega en el pico de euforia de Joe, lo que maximiza la

ironía y fija lo que está en juego antes de que el protagonista pueda defenderse. La huida al Gran Antes (página 14) cierra el primer acto sin alargarse.

El segundo acto funciona con dos sistemas de presión en paralelo: la hora límite de las 19:00 para el concierto de Dorothea Williams y la relación cambiante entre Joe y 22. El intercambio de cuerpos (páginas 50 a 60) es una escalada de punto medio muy sólida: en lugar de un desvío cómico, obliga a revelar personaje al meter a 22, que siempre ha rechazado la experiencia humana, en un cuerpo humano sin más opción que sentir. La subtrama de Terry mantiene la amenaza sin acaparar, bien calibrada como reloj de fondo y no como historia que compite.

El clímax en el Portal a la Tierra (páginas 118 a 123), cuando Joe entra en la oscuridad interior de 22 y se enfrenta a versiones personificadas de sus dudas, incluida una versión de pesadilla de sí mismo, está ganado por causalidad. El guion ha establecido que la resistencia de 22 a la vida nace de un rechazo institucional acumulado, así que ese paisaje interior se siente descubierto, no inventado. La única debilidad real de la estructura está en el desenlace: la decisión de los Consejeros de dar a Joe una segunda vida (páginas 124 y 125) no se gana activamente; es una gracia concedida desde arriba. Una sola escena en el segundo o tercer acto que mostrara que los Consejeros pueden conmoverse, y no solo administrar, convertiría ese desenlace de regalo en consecuencia. Es un problema concreto y resoluble, no un fallo estructural.

Personajes

9/10

Joe Gardner es uno de los protagonistas animados más completos de los últimos años, precisamente porque su defecto no es moral sino de percepción. No es egoísta en el sentido habitual: es un profesor generoso y con talento, un hijo entregado, un hombre que ama de verdad lo que ama. Su problema es que ha confundido una pasión con una identidad hasta el punto de que la pasión ha desplazado a la vida que la rodea. El público ve que Joe ya vive una vida con sentido mientras él no lo ve, y el guion se gana esa revelación sin condescendencia.

Su agencia es constante. Rechaza el Gran Más Allá, monta y ejecuta el plan del mentor, organiza la vuelta a su cuerpo y, al final, toma por iniciativa propia la decisión de sacrificarse dando a 22 su pase a la Tierra. Afronta cada obstáculo no reaccionando de forma pasiva, sino con decisiones en conflicto que tienen coste emocional en ambas opciones. El momento de la página 113, Joe solo al piano repasando los recuerdos de 22 y recuperando memorias que había dejado de ver, es escritura dramática del más alto nivel: muestra, sin declararlo, el cambio interior que constituye su arco.

22 es igual de sofisticada. Su resistencia a la Tierra no es cinismo genérico, sino un trauma institucional acumulado. La secuencia de las páginas 120 y 121, en la que la oscuridad interior se convierte en un desfile de mentores personificados que repiten sus dudas más profundas con su propia voz ("El mundo está mejor sin ti"), es soberbia y se gana su efecto con detalles concretos. Los secundarios funcionan con precisión: la parábola del pez de Dorothea (página 112) revela personaje mediante subtexto, una lección de jazz que también es un diagnóstico de toda la vida adulta de Joe, y Libba aporta los pies en la tierra sin quedarse en el arquetipo de madre pesada. Lo único poco desarrollado es la propia Libba: su mirada sobre las decisiones de Joe es legítima y merecería más recorrido, pero el guion la mantiene a cierta distancia.

Diálogo

8/10

El guion trabaja en el registro superior de la animación dramática: casi todo lo importante se transmite con comportamiento, imagen y silencio, no con palabras. Las diez primeras páginas presentan al

personaje de Joe, su mundo, su frustración y la pregunta dramática central sin una sola línea explicativa. La secuencia de la pizza (páginas 57 a 59), en la que 22 descubre el sabor por primera vez, transmite el argumento central de la película sobre la experiencia en el cuerpo solo con reacciones físicas y unas pocas frases contenidas.

La parábola del pez de Dorothea (página 112) es el mejor diálogo del guion precisamente porque no se anuncia como la tesis de la película. Ella la cuenta como una observación de músico y se va, dejando que el público la aplique. La voz de 22 es muy reconocible de principio a fin; su mezcla de cansancio cósmico e ignorancia infantil de las convenciones terrestres ("Siento que me estoy sintiendo") crea una personalidad real sin convertirse en chiste recurrente. El flashback del gyros (páginas 59 y 60) es divertido, revela el apego de 22 a un saber humano que dice despreciar y siembra con discreción el recuerdo emocional que vuelve en el tercer acto.

Los momentos demasiado explícitos son pocos y casi siempre funcionales. La declaración de Joe a Dorothea, "Mi único propósito en este planeta es tocar", es una afirmación directa y no subtexto, pero funciona como revelación de personaje en un momento de máxima tensión. El chiste recurrente de Terry ("no cuadra la cuenta") es caricaturesco a propósito y cumple su función estructural, aunque Terry es el único personaje cuyo diálogo tiene personalidad sin profundidad psicológica. En conjunto, el diálogo sirve a la historia con economía e ingenio.

PELÍCULAS COMPARABLES

Del revés (Inside Out)

Pete Docter, 2015

Una arquitectura interior especulativa para dramatizar una verdad emocional; Soul la aplica a la búsqueda de sentido.

A propósito de Schmidt

Alexander Payne, 2002

Comparte el ADN temático del reconocimiento de uno mismo que llega tarde.

Bitelchús (Beetlejuice)

Tim Burton, 1988

Comedia metafísica construida sobre un más allá burocrático.

Alrededor de la medianoche

Bertrand Tavernier, 1986

Un retrato honesto de lo que cuesta la vida del músico de jazz.

RECOMENDACIÓN FINAL**RECOMIENDA**

Soul es un guion excepcional y un logro legítimo dentro de su género. Plantea una pregunta filosófica real, ¿qué es una vida bien vivida?, y la persigue con el rigor y la honestidad emocional suficientes para dar una respuesta que ni simplifica ni moraliza. El concepto es original, los personajes son tridimensionales y mueven la historia, la estructura se sostiene y el diálogo confía en el público. Ninguno de sus comparables más cercanos es de animación, lo que subraya su novedad: es un drama filosófico adulto que se cuenta con animación, no una película animada que coquetea con temas adultos.

Su única debilidad resoluble, el aire ligeramente de deus ex machina de la decisión de los Consejeros de devolver a Joe a la vida, es lo único que le impide un "Recomienda con entusiasmo". Bastaría un momento que mostrara que los Consejeros pueden conmoverse de verdad con el comportamiento humano para que esa gracia final se convierta en una consecuencia preparada.

Más allá de eso, el guion consigue lo que muy pocos guiones de animación logran: se gana su efecto emocional con trabajo dramático acumulado, no con el permiso del género para pedir lágrimas. La imagen de Joe solo al piano, reencontrando su propia vida a través de la primera experiencia de otra, es de esas escenas que se quedan con quien lee. Es un guion que merece cada recurso invertido en llevarlo a la pantalla.

TIEMPO DE DESARROLLO

1 a 2 semanas de revisión estructural concreta.

PONDERACIÓN POR GÉNERO

Drama / estudio de personaje: Concepto 20%,
Estructura 20%, Personajes 40%, Diálogo 20%.

PROPIEDAD INTELECTUAL

Todos los derechos sobre el guion analizado pertenecen exclusivamente a su autor. Roast My Script no reclama propiedad, licencia ni derecho alguno sobre el material enviado. Este guion no se ha usado para entrenar ningún modelo de IA y nunca se usará.

Pide el tuyo desde \$9 en roastmyscript.com