

ÁREA ABIERTA Nº 24. NOVIEMBRE 2009

Referencia: AA24. 0911.122

“EL CINE / CUENTO ANIMADO O LA RUPTURA DEL MODELO CLÁSICO”

Autora: Dra. SÁNCHEZ MORENO, ANA BELÉN. Escuela de Arte y Superior de Conservación y Restauración de Ávila.

---

# EL CINE / CUENTO ANIMADO O LA RUPTURA DEL MODELO CLÁSICO

## RESUMEN

El maravilloso mundo del cuento clásico que inspiró durante décadas al cine de animación, ha ido dejando paso en nuestros días a temas, personajes y estilos muy distintos.

Se abre así un potencial de nuevas ideas impulsadas en muchos casos por los métodos de creación digital y la tecnología 3D.

Durante años el monopolio de la Compañía Disney fue evidente ofreciendo a través de sus largometrajes una visión repleta de valores que calaron hondo en el público de diversas edades. Con el tiempo Disney se rindió a las Nuevas Tecnologías de la Imagen, y otras empresas como Dreamworks comenzaron a plantear una seria competencia en el sector a través de nuevas e imaginativas propuestas.

El universo del videojuego, Internet o los Medios de Comunicación abren una ventana al mundo que implica la necesidad de "ver" y "sentir" de un modo distinto, haciéndose cada vez más necesaria una alfabetización audiovisual sólida. Todo ello provoca cambios en el espectador sobre todo en el infantil, que se mueve en el ámbito de nuevos valores y contenidos que se cuelan también en el panorama de la animación.

**Palabras clave:** Walt, Disney, Dreamworks, 3D, cuentos, cine, animación, digital, tecnología, espectador

## ABSTRACT

*The wonderful world of the classic tale, which inspired the animations films for decades, has given way to different topics and characters.*

*Thus, it has been opened a potential of new ideas favoured in many cases by the digital creation and 3D-Technology.*

*For years, the monopoly of Disney Company was clear, offering through its full-length films a vision of the world full of values that reached to the public of different ages. Disney surrendered to the new technologies of the picture, and other companies like Dreamworks started to compete against it through new, imaginative proposals.*

*The Videogame world, Internet or the Mass Media have opened a window to the world which implies the necessity of "watching" and "feeling" in a different way, compelling to make more and more necessary a solid audiovisual culture.*

*All this causes changes in the audience, especially in the children's, which is moving along the new values and contents also introduced in the animation universe.*

**Key words:** Walt Disney, Dreamworks, 3D, stories, cinema of animation, digital, technology, spectator

Las Nuevas Tecnologías de la imagen han supuesto una auténtica revolución en diversos ámbitos de creación entre los que se encuentran entre muchos otros: la fotografía, el cine o el diseño. Esta transformación tan evidente también se ha hecho notar en la producción del dibujo animado. No sólo se ha evolucionado en el modo de creación, que principalmente surge a raíz de la tecnología 3D, sino que también se ha producido un cambio sustancial en las temáticas y personajes que recogen.

Empieza a surgir un potencial de nuevas ideas, arrastradas en muchos casos por los métodos de creación digital, que proyectan nuevas y mejores perspectivas, y donde la imaginación se torna sin duda en un arma indispensable para conseguir ofrecer un mayor disfrute en el espectador. Es a raíz de los años ochenta cuando este cambio se hace más evidente, tomando como principal referencia esa década y las siguientes, donde asistimos a una evolución mayor y prácticamente definitiva.

Sin embargo no es sólo eso lo que está cambiando. No debemos olvidar tampoco la transformación que sufren los receptores de estos mensajes, principalmente el público infantil, cuyas normas sociales y su forma de ver está en constante evolución. Esto se debe entre otros factores a la existencia de una sociedad fuertemente informatizada y donde los videojuegos, la televisión o Internet van imponiendo nuevas reglas de juego.

Los Medios de Comunicación en definitiva ofrecen un ámbito de violencia y sexo cada vez mayor, y desde edades tempranas el niño se acostumbra a vivir rodeado de valores nuevos y a "ver" también de un modo distinto, muy alejado de aquel que predominaba en sus progenitores. El espectador ya no se conforma siquiera en contemplar las imágenes que recibe sino que pretende además una participación más activa en todo lo que le rodea influenciado como ya decíamos por el nuevo mundo de las computadoras y videojuegos.

Del mismo modo podemos decir también que en estos momentos, cobran cada vez mas fuerza los dibujos animados destinados al público adulto con argumentos e imágenes basados en la violencia, el sexo o simplemente contenidos que presentan un marcado carácter filosófico o social, muy alejados del universo fantasioso de los niños.

Todos estos cambios como vemos no hacen sólo referencia a la tecnología y en definitiva a su modo de producción, sino que se amplían hacia un universo de nuevos valores, una ampliación en la edad de su público y una indiscutible transformación en cuanto a temas y estilos.

## **EL NUEVO ESPECTADOR**

Es evidente que en la sociedad actual los Medios de Comunicación ofrecen una ventana al mundo real, sometiéndonos a todo tipo de imágenes cargadas de violencia, sexo y de temáticas que a veces hieren la sensibilidad de quién los mira, y en muchos casos en horarios nada adecuados para este tipo de mensajes.

Se hace necesario aquí aprender a mirar de un modo distinto filtrando si fuese necesario el gran caudal de información que a menudo empaña nuestros sentidos. Desde edades tempranas el niño se acostumbra a convivir con una serie de valores y comportamientos completamente novedosos si se los compara con otras épocas. Del mismo modo el nuevo espectador de todas las edades y sobre todo el infantil-juvenil ya no se limita a contemplar de modo pasivo sino que le gusta participar activamente en aquello que capta, lo que justifica el cada vez más exitoso mundo del videojuego.

De partida sería necesario una educación visual más comprometida que ayudase a percibir al espectador de un modo distinto para que pudiese distinguir fácilmente entre lo real y aquello que no lo es. Se aviva así el debate de la escasa y a menudo inoperante cultura de lo audiovisual.

En nuestros días se exploran nuevos caminos donde empiezan a separarse las temáticas infantiles de las adultas, y aquí es donde haría falta preguntarse si es conveniente que niños de corta edad puedan acceder fácilmente a estos tipos de contenidos adultos, aunque en ocasiones se camuflen en títulos inocentes pero de gran atractivo.

Deberíamos reflexionar también sobre la transformación a marchas forzadas de nuestros niños y ver atónitos cómo sus prioridades cambian. Una modalidad de niños-adultos que desde edades tempranas se enfrentan a realidades de la vida contemplando a través de la ventana que nos ofrece del mundo los Medios de Comunicación. Unos niños que sobre todo encuentran a través de sus aliados los videojuegos un nuevo modo de escape y de mayor implicación en asuntos que a menudo no les corresponde.

El dibujo animado desde sus comienzos se planteó un modelo pedagógico desde donde se pretendía lanzar moralejas y valores inocentes para que el público, sobre todo el más pequeño comprendiese ciertas normas de convivencia para alcanzar la felicidad. Disney como veremos más adelante fue uno de los principales impulsores de estos valores, aunque en ocasiones también se le criticó de falsear la realidad y formar a niños ingenuos incapaces a veces de pensar por si mismos.

Que cada uno juzgue aquí lo que más interesa a nuestros niños y que empiece a darse cuenta de la falta que hace una solidez educativa en temas relacionados con la imagen que permita construir niños del futuro valientes capaces de separar contenidos y esgrimir coherentes ideas de aquello que tan felizmente percibe a través de los medios.

## EL NUEVO DIBUJO ANIMADO

Al mismo tiempo que la sociedad cambia, el mundo del dibujo animado también hace lo propio y se adentra en nuevos caminos de creación. Para ello hace acopio de nuevas propuestas donde los héroes cambian de perspectiva, donde las historias que se cuentan guardan mayor contenido social y a menudo filosófico y donde en definitiva encuentran nuevas vías de escape para un amplio abanico de edades.

Se produce una profunda transformación en los héroes. Los de antaño se regían por unas poderosas leyes que en ocasiones justificaban tener que acabar con el enemigo como algo inevitable. Se había extendido una particular idea de justicia, donde quedaba definida de un modo muy claro la relación entre el bien y el mal.

El concepto de héroe va transformándose a la par que evoluciona el dibujo animado. Empiezan a aparecer heroínas femeninas, muchas dotadas de cierta carga sensual. Se extienden también los personajes de distintas razas, apareciendo diversas culturas y etnias como los árabes, indios, chinos o incluso negros, algo que en los inicios del dibujo animado parecía realmente impensable.

De igual forma los héroes pueden dejar de ser atractivos para convertirse en monstruos con modales y costumbres poco exquisitos, con un lenguaje más vulgar e incluso mostrando una violencia ciertamente excesiva. La condición del héroe entendida como tal se expande en nuestros días, con nuevas e interesantes apuestas e iniciativas.

También los valores de la nueva sociedad se empiezan a mostrar, y como ejemplo de ello surgen personajes de marcado carácter homosexual, o que simplemente desempeñan roles distintos a los tradicionalmente acostumbrados, todo ello animado por los cambios profundos del mundo en que vivimos.

No es nuestro propósito llevar a cabo un recorrido histórico del cine de animación a lo largo de este artículo, pero a raíz de lo expuesto con anterioridad si podríamos encontrar una frontera clave en los años ochenta, ya que esta década marca sin duda la implantación y el uso progresivo de las Nuevas Tecnologías informáticas en el campo de la animación

Todo ello nos posibilitaría la idea de establecer fundamentalmente dos etapas diferenciadas en el dibujo animado en base a un escueto nivel de profundización: una de ellas la que se refiere al creado con anterioridad a los años ochenta con propuestas más afines al cuento clásico tradicional y a la moral vigente y sin la implantación de las nuevas tecnologías aplicadas a la animación, y otra posterior a esta fecha donde los creadores se ven animados por las nuevas posibilidades creativas y estéticas y una mayor apertura de la sociedad que da paso a nuevos postulados y que en la mayoría de los casos alienta a cambiar la forma de entender el dibujo animado, impulsado en gran manera por la nueva tecnología circundante y sus avances.

## EL DIBUJO ANIMADO ANTERIOR A LOS OCHENTA

El dibujo animado anterior a los años ochenta mostraba básicamente escenas donde la violencia nunca traía consecuencias graves para los protagonistas, y nos construía historias que se basaban en la combinación de dos personajes opuestos en el papel del bueno y malo o protagonista y antagonista. Estos tipos clave fueron evolucionando y encontraron nuevas combinaciones. Aparecieron así historias donde se enfrentaban cara a cara el más intrépido, pícaro e inteligente contra el amargado y gruñón que se mostraba siempre infeliz consigo mismo y con lo que le rodeaba. Sea este el caso por ejemplo de *Bugs Bunny* y *el Pato Lucas* y *Elmer Gruñón*.

Del mismo modo en estos años la línea argumental nunca introducía por lo general planteamientos morales o filosóficos ni se ejercía ningún tipo de crítica social. Se trataba sin más de un conjunto de gags cómicos utilizados sin reparo en más de una circunstancia.

En líneas más generales podemos decir que los dibujos animados de entonces se acercaban también más a las temáticas de corte tradicional y que estaban sin lugar a dudas fuertemente influenciados por el cuento clásico. No obstante dentro de sus peculiaridades ya encontramos entonces algunos rasgos sexis en ciertos protagonistas femeninos como es el caso de *Betty Boop*<sup>1</sup> estereotipos marcados, o cuestiones de género bien definidas. Sin embargo el código de moralidad hasta entonces vigente hacia impensable determinados contenidos o personajes, cuya transformación tuvo que esperar. Quizás fue éste uno de los principales motivos por los que el dibujo animado se encasilló durante estos años en unas temáticas ciertamente tradicionales.

Desde los principios del cine de animación destacó la figura indiscutible de Walt Disney. Su modo de hacer historias se basaba en fomentar valores como la ternura, la amistad el amor o incluso el respeto o la compasión por otros seres. No obstante ya desde sus comienzos se permitía introducir ciertos toques de crueldad que hacían poner a los niños los pies en la tierra. Recordemos la historia del pequeño *Bambi* (1942) que había perdido a su mamá o la malvada bruja de *Blancanieves* (*Blancanieves y los siete enanitos*, (Snow White and the seven dwarfs, 1937) que trata de matarla con una manzana envenenada, hecho que levantó ampollas en sus comienzos siendo calificada como no apta para menores de diecisiete años, algo que nos sorprende y nos puede parecer excesivo en la actualidad.

Hacia los años setenta los argumentos empiezan a ser cada vez más repetitivos y tediosos, basados en una fórmula simple y conformista que se valía en el hecho de que el público infantil parecía contentarse con cualquier cosa con tal de que fuera entretenida. Este postulado tan engañoso hizo que se cimentara una etapa decadente y gris para el género del dibujo animado. Poco a poco se dieron cuenta de que el público infantil iba haciéndose cada vez más exigente gracias a las historias que les llegaban de otros Medios de Comunicación, donde se reflejaban a la par la fantasía y la crueldad del mundo que les había tocado vivir. La mayor apertura al mundo y poco a poco la transformación de la moralidad fueron consiguiendo abrir paso a nuevos contenidos que llevarían a cabo una transformación evidente en el modo de entender el cine de animación.

Un cierto avance de esto lo tenemos algunos años antes, en la década de los 60 cuando nace el primer dibujo animado considerado para público adulto: *Fritz The cat*, un personaje salido del comic y creado por Robert Crumb. Esta historia abre una nueva puerta a los creadores que por primera vez fueron conscientes de la enorme posibilidad que se les brindaba, permitiéndoles esgrimir nuevos temas de interés hasta entonces prácticamente prohibidos. Entre los factores decisivos que contribuyeron a la aparición de este nuevo tipo de dibujo animado se encontraban sin duda la influencia cada vez mayor del cine y la televisión, que presentaban nuevos contenidos y que preparaban al espectador para ver el mundo con una nueva mirada más crítica y abierta. Algo estaba cambiando, y estas transformaciones culminarían sin duda en los años 80, donde las nuevas tecnologías informáticas aplicadas al diseño y la animación empiezan a caminar hacia nuevos horizontes.

## VARIACIONES EN EL DIBUJO ANIMADO A PARTIR DE LOS AÑOS OCHENTA

Si hasta los años ochenta como ya hemos analizado, el dibujo animado era un medio exclusivo para el entretenimiento del público infantil, que utilizaba temas cándidos e inocentes y valores muy próximos a la tradición clásica impuesta generalmente por la religión, a partir de esa fecha el cambio se va haciendo cada vez más evidente hasta llegar a nuestros días, donde la informatización y los nuevos contenidos sociales van ganando terreno a otros modos de producción y temáticas de corte más popular. Se podría hablar quizá de una revolución tanto en el modo de hacer como entender el dibujo animado.

La transmisión de la guerra en televisión, los escarceos políticos y en general el entorno socio económico de la época habían conseguido crear mentes más abiertas en los receptores infantiles que empezaban a no escandalizarse fácilmente con las ideas de la muerte o la sangre. El dibujo animado japonés, conocido como *Anime* empieza a irrumpir con fuerza y poco a poco sale de sus fronteras introduciendo cambios definitivos con temas tan impactantes como la muerte, mujeres protagonistas y a menudo una gran dosis de violencia.

A raíz de estos factores, se abre una vía para la aparición de un nuevos dibujos animados en occidente, separados de la estética Disney y de la tradición del cuento clásico, que proponía por vez primera una visión ácida que parodiaba y cuestionaba continuamente la sociedad actual.

<sup>1</sup> Personaje femenino que apareció por primera vez en 1930, en la serie de Talkartoon producida por Max Fleisher y lanzada por la Paramount Pictures

Si Disney trataba de dejar muy claro la frontera existente entre el bien y el mal, con diferencias más que notables entre ambos conceptos, es ahora donde en la nueva animación irrumpen valores sociales distintos como por ejemplo las travesuras de *Burt Simpson*<sup>2</sup> hijo de una familia nada convencional, o el carácter exhibicionista y los valores altamente machistas de *Sin Chan*<sup>3</sup>.

En esta época además la tecnología empieza a jugar un papel fundamental optimizando el trabajo de los creadores y permitiendo producciones gratamente sorprendentes. Los primeros pasos de la informática gráfica los encontramos en los años 50, cuando aparece el *Whirlwind*, primer ordenador al que se le añadió por primera vez un terminal gráfico en 1953<sup>4</sup>. Poco a poco fueron apareciendo aparatos capaces de mejorar el trabajo, como fue el caso del lápiz óptico, introducido en el mando de defensa aéreo norteamericano (SAGE) a mediados de los 50, desarrollado al parecer por Ben Sutherland, y en 1957 logró digitalizarse la primera imagen<sup>5</sup>. Pero lo más destacado fue sin duda la realización en 1961 de una obra de 15 minutos titulada *Two gravity-gradient altitude control system* con un IBM 7094, que es la primera animación de la que se tiene noticia, cuyo autor fue E. E. Zajec<sup>6</sup>. En 1963 Ivan Sutherland presenta en el Instituto de Tecnología de Massachussets (MIT) su tesis doctoral sobre *Sketchpad*, el primer sistema gráfico interactivo, que impulsó a muchas empresas a comprender la gran utilidad gráfica que podían aportar estas máquinas lanzándose a su producción.

Podríamos resumir esta primera etapa con el calificativo de prehistoria que duraría aproximadamente hasta 1978, por eso a la hora de establecer una frontera en el dibujo animado a raíz de la irrupción de las nuevas tecnologías informáticas aplicadas al diseño y la animación nos centraremos generalizando fundamentalmente en los años 80, década en la cual podemos hablar de los verdaderos inicios de la animación por ordenador, y de su edad dorada, ubicada sin duda entre los años 1982-1983, época en la que se produce el verdadero despegue de esta tecnología.

A raíz de esos años y de la posterior década de los 90, los ordenadores se convirtieron en un modo de producción ágil y barato que conseguía creaciones cada vez más perfectas y que permitía a los animadores tener de nuevo control sobre su trabajo que antes se veía recortado en numerosas ocasiones a causa del presupuesto. Gracias además a la introducción de la tecnología 3D se conseguirá por primera vez que el dibujo animado inicie una escalada hacia una nueva etapa de creación radicalmente distinta y cargada de nuevos matices, lo que como apuntábamos traería también transformaciones en los contenidos, títulos y personajes de las nuevas historias.

## EL DEBATE DISNEY/PIXAR – DREAMWORKS

Durante años el monopolio de la Compañía Disney dentro de la animación fue muy evidente, no sólo en Estados Unidos sino también en el resto del mundo. Su singular sentido narrativo le confirió un gran éxito, sobre todo en tiempos de la Gran Depresión, puesto que proponía mundos alternativos y una vía de escape de la verdadera realidad.

Las magníficas ideas de Walter Elias Disney y su modo de hacer tan peculiar, consiguieron que un amplio número de personas asimilara con el tiempo un estándar sólido que ha llegado hasta nuestros días. Niños de medio mundo ahora convertidos en adultos han crecido al amparo de unos personajes y unas temáticas que iban evolucionando lentamente, asentados en el éxito de unas letras de canciones y unos diálogos realmente inteligentes, aunque no por ello deberíamos dejar pasar inadvertidos algunos de los puntos flacos de su producción, de los que ya hablaremos.

No obstante su estilo tan peculiar hizo que durante décadas no se entendiese otro modo de hacer dibujos animados, sobre todo largometrajes, siendo las temáticas más socorridas las de los cuentos infantiles donde

<sup>2</sup> Protagonista de los Simpson, serie de animación de Matt Groening

<sup>3</sup> serie de animación basada en el manga Crayon Sin-Chan del dibujante Yoshito Usui, que empezó a emitirse en Japón en 1992

<sup>4</sup> El Instituto de Tecnología de Massachussets de Estados Unidos, conocido como MIT, fue el responsable de añadir dicha terminal gráfica, a un computador por primera vez en la historia

<sup>5</sup> Russell Kirsch en 1957 digitalizó por primera vez una imagen (una fotografía de su hija) en la oficina nacional de estándares americanos

<sup>6</sup> Esta pieza trataba de determinar cuando un satélite en el espacio podía ser estabilizado para tener una de sus caras orientadas siempre a la tierra. Se utilizó además un grabador Stromberg-Carlson 4020.

príncipes y princesas, buenos y malos nos enseñaban de un modo u otro que siempre acababa triunfando la bondad, enredando el argumento en una espiral de moralejas destinadas al público. Los espectadores no tardaron en darse cuenta de la doble temática que en ocasiones encerraban los clásicos infantiles, aunque al público infantil poco parecía importarle determinados contenidos de las obras.

Quizá los personajes de Disney representan en ocasiones aquellos valores que los adultos querrían tener para sus hijos, aunque sus comportamientos tan exquisitos hoy en día puedan parecer poco creíbles en los tiempos que corren. Posiblemente una de las pocas cosas que pueda achacarse a Disney sea su conservadurismo y el disfraz que hace de la sociedad real, sin olvidar los múltiples estereotipos que emplea y que hace encasillarnos y entender con frecuencia sólo a los personajes que se nos quiere vender.

Aunque siempre hubo compañías que trataban de hacer algo de sombra a la Factoría Disney, en los largometrajes animados ésta última siempre tuvo predominio sobre el resto. A partir de 1937 fecha en la que asistimos al estreno de *Blancanieves y los siete enanitos*, (*Snow White and the seven dwarfs*, 1937) se consolidó su esplendor y a partir de ahí se sucedieron una avalancha de títulos que cosecharon éxitos inimaginables.

Con la llegada de las Nuevas Tecnologías informáticas a este campo, allá por los años ochenta se han ido alcanzando grandes objetivos. Se ha permitido primeramente abaratar los costes y los tiempos de producción, y por otro lado se han ido consiguiendo efectos sorprendentes que nunca antes podrían haberse realizado contando con las herramientas tradicionales. Fundamentalmente con la implantación de la tecnología 3D se consigue dar una apariencia de la realidad de mayor perfección, alcanzándose además movimientos realmente sorprendentes; hechos suficientes para hacer sucumbir con el tiempo a la mayoría de empresas de animación.

La Compañía Disney, sin ir más lejos, se mostró desde un principio reacia a los cambios que ofrecía este nuevo modo de creación digital, aunque finalmente tuvo que ceder, al contemplar ante sus propios ojos un universo plagado de nuevas y grandiosas posibilidades que no solo ahorra trabajo y tiempo, sino que además permitía construir un mundo más acorde a los objetos que imponía la nueva sociedad, sobre todo a raíz de la construcción de fidedignos videojuegos que habían acostumbrado a los ojos de medio mundo a ver y entender de un modo distinto.

En 1988 el cortometraje de *Tin Toy*, dirigido por John Lasseter y producido por los estudios PIXAR (ex Lucas Film Computer Graphics Division), ganó un Óscar. Esta historia creada íntegramente con ordenador, narra la historia de un soldadito de plomo atemorizado que huía de un rechoncho bebé lleno de babas. Cuando conseguía refugiarse debajo de la cama encontraba allí a muchos otros juguetes tan asustados como él.

Su éxito fue enorme y de gran trascendencia y de este modo la empresa Disney decidió aplicar las nuevas tecnologías informáticas a escenas determinadas de sus largometrajes. Así junto a John Lasseter desarrolla las llamadas escenas 3D a las que denominó CGI o Imagen Generada por Ordenador, en algunas de sus producciones de animación tradicional. Destacan por ejemplo el baile de *La Bella y la Bestia* de 1991 o la famosa estampida en *El Rey León*, (*The Lion King*) largometraje de 1994, donde se recurre a la animación de partículas. Más adelante las Nuevas Tecnologías informáticas se aplicarían también a las películas de *El Jorobado de Notre Dame* en 1996 o *Tarzán* en 1999. Gracias a estas escenas Disney recobró protagonismo en esta década de los noventa, y consiguió mantenerse de este modo en la cúspide durante algún tiempo más.

Tras la fundación de Pixar Animation Studios, el proceso de creación progresó notablemente, gracias a la aparición de Software apropiado para realizar íntegramente un largometraje con tecnología digital. Las técnicas infográficas aplicadas a este campo permitieron emular el mundo tridimensional gracias al cálculo de volúmenes, texturas, sombras, luces o movimientos.

A raíz de este progreso tecnológico y animados por el éxito de los muñecos que cobran vida, PIXAR se lanzó a realizar un largometraje utilizando íntegramente la tecnología informática surgiendo así *Toy Story* en el año 1995 a la que seguirían tras su enorme éxito otras obras como *Bichos* (*A Bug's Life*, 1999), *Toy Story II* en 2000, *Monstruos S.A* (*Monsters, Inc.*, 2001), *Buscando a Nemo* (*Finding Nemo*, 2003) o *Los Increíbles* (*The incredibles*, 2004)...

No tardaría en aparecer una compañía capaz de hacer sombra a los estudios PIXAR. Nos referimos a DREAMWORKS propiedad de Steven Spielberg que animada por el éxito que estaba alcanzando la animación digital decidió lanzarse a la aventura con la película "Antz" (Hormigas) de 1999.

Desde el primer momento esta empresa trata de cautivar al público adulto tal y como se observa en este largometraje de ficción. Antz se convirtió en un prodigio fascinante, con una temática exquisita llena de

dobles significados. En ella se nos narra la peculiar visión de la idea del *Superhombre* expuesta por el filósofo alemán F. Nietzsche, en el seno de un hormiguero donde conviven mayoritariamente hormigas obreras y guerreras. La idea de querer exterminar al más débil, como es el caso de las obreras a mano de los soldados, haciéndoles excavar su propia tumba nos ofrece una temática adulta, bañada de moraleja social y construida a través de una exquisita selección de personajes donde se observa una profunda evolución en los gestos y un mayor realismo de movimientos.

El espíritu nazi promovido por Hitler y su exterminio judío abren un abanico de posibilidades totalmente nuevo al mundo de la animación, ofreciendo por vez primera temas de gran alcance social y de gran fuerza.

El héroe es aquí atípico, una simple hormiga obrera, de entre las miles que viven en el hormiguero que no quiere aceptar su condición. Todo ello la lleva a revelarse contra el sistema, a la vez que trata de buscar un sentido más profundo a su existencia. La princesa tampoco es aquí un prototipo de las diseñadas por Disney, ya que si bien en ocasiones parece aceptar el futuro que se la ofrece, en otros momentos trata de ser una más, mezclándose y divirtiéndose con el grueso del pueblo y destacando por ser intrépida y arriesgada.

Con *Antz* se empieza a distinguir por tanto una cierta reacción y enfrentamiento a los clásicos más típicos de la factoría Disney, rompiendo moldes y esquemas preconcebidos que hasta entonces parecían imposibles de destruir. Dreamworks dejaba claro que tenía mucho que decir y aportar al mundo de la animación como se demostraría años más tarde con nuevos éxitos.

Empezamos pues aquí a ver una transformación del héroe tradicional, cuya culminación llegará con *Shreck* en 2001, un éxito sin precedentes de la misma empresa Dreamworks, que alcanzó un éxito sobresaliente, con la creación de un personaje completamente nuevo y una historia cuyas pretensiones más inmediatas consistían en dismantelar los típicos argumentos de los cuentos clásicos y sobre todo de la empresa Disney. La idea de que la belleza, el lujo o la fama no son todo en esta vida, contrastaba con los constantes argumentos propios del sello Disney.

Es bien conocido que su creador Jeffrey Katzenberg había sido despedido por Disney y por este motivo decidió contraatacar emprendiendo una batalla personal para hacer frente a la que hasta entonces había sido su empresa. De hecho el parecido físico entre lord Farquaard, el príncipe ridículo y bajito que pretendía casarse con Fiona y Michael Eisner antiguo jefe de Katzenberg y responsable directo de su despido resulta mas que evidente.

Pero lo importante es que *Shreck* se convirtió en un verdadero anticuento, cargado de ironía y falsas apariencias, rompiendo moldes hasta transformar todas aquellas ideas preconcebidas que hasta entonces se tenía de ogros y princesas, y dando un paso más allá de lo que se había conseguido en *Antz*. Se produce aquí una ruptura evidente con el cuento clásico tradicional que había imperado durante décadas. *Shreck* se concibió además como un cuento para adultos, dado que muchos de sus peculiares contenidos no son propicios para asimilarse plenamente por un niño. A pesar de todo *Shreck* está destinado a hacer disfrutar a niños desde edades tempranas, pasando por el público juvenil y llegando hasta el espectador adulto más exigente.

Lo que si está claro es que en *Shreck* se ha dado la vuelta a la historia, siendo ahora el príncipe el malo, y el ogro el bueno. El príncipe, al que ya aludíamos que poseía un parecido físico con el ex jefe de Katzenberg, es en realidad un hombre bajito, poco agraciado físicamente y de mal corazón. Un hombre sólo interesado por la riqueza que mantiene sometido a un reino con grandes impuestos. Un lugar algo cursi si recordamos el momento en que llegan allí asno y Schreck y encuentran a unos muñequitos cantando que les dan la bienvenida, con una música singular que en cierto modo nos recuerda al universo Disney, como si se tratase de un parque temático, cuya entrada, aparcamiento, canciones... nos presentan otro punto de dura crítica hacia la factoría.

El príncipe desea casarse y elige a la princesa Fiona como esposa pero es tan cobarde que no se atreve a ir a rescatarla de la torre del castillo donde está custodiada y donde la vigila un enorme dragón. Por ello prometerá a *Shreck* liberar su ciénaga de los personajes de cuento que allí se han refugiado si a cambio libera a la princesa y se la lleva a palacio para desposarse con ella.

Pero en realidad la princesa resulta ser distinta también a la típica de los cuentos o de la factoría Disney. Se trata de una mujer luchadora, fuerte y valiente de gustos poco exquisitos y que acabará enamorándose locamente de *Shreck*, su libertador. Además a lo largo del film averiguaremos también que ella guarda un secreto ya que su físico no es el que en realidad vemos. Poco a poco averiguaremos que había sido sometida a un hechizo por el cual se convierte en un ogro verde y feo cada noche. De ese modo su belleza resulta que no es tal como se ve a simple vista.

Ella intenta seguir la tradición de los cuentos y espera que venga a rescatarla un bello príncipe azul en su corcel. Cuando llega Shreck se lleva una gran desilusión. No obstante se prepara en la cama para que el príncipe la despierte con un beso. Pero el que va a rescatarle no es otro que Shreck acompañado además de un asno feo y charlatán a diferencia de los bellos corceles que acompañaban a los príncipes en los cuentos de corte tradicional.

Respecto al dragón que la custodia también resulta atípico. En realidad es femenino y se enamora locamente de asno. Es de color rosa y no es tan fiero como parece, sino que se trata de un ser solitario que lo único que busca es un poco de amor y compañía.

Respecto al protagonista indiscutible de la historia, Shreck, el héroe con mayúsculas, sobran las palabras. Es un ser solitario, verde y feo de gustos realmente toscos y desagradables y que no soporta a la gente, por lo que vive recluso en su ciénaga. Se ve obligado a salir de allí cuando otros personajes de cuento invaden su casa al salir huyendo del príncipe del reino que los tritura a impuestos, y donde viven en constante presión. Recordemos al hombrecillo de galleta al que quiere mojar en leche y al que rompe maliciosamente una de sus piernas.

Poco a poco Shreck según avanza la historia aprenderá a valorar a las otras personas y su personaje se irá transformando a raíz de su amistad con asno y sobre todo con Fiona. La relación princesa / ogro nos parece asombrosa por ver las diferencias entre ellos, aunque todo nos lleva al viejo y manido eslogan de que la belleza está en el interior. Si recordamos la bella y la bestia nos encontramos algo parecido pero en esa historia es la bestia la que acaba convirtiéndose en príncipe mientras que aquí en Shreck es la princesa la que se convertirá finalmente en ogra. En el otro caso triunfa la belleza y aquí la fealdad, pero por mucho que resulten feos, su ternura y sobre todo su forma de ser bastan para cautivar a un público de todas las edades.

Ya el principio de la historia nos sugiere que vamos a ver en ella algo distinto. De hecho se comienza con la lectura de un cuento tradicional que como es típico arranca con la frase *Érase una vez...* Al no estar conforme con ello se rebobina para darnos la idea de que nos hallamos ante una historia nada convencional que parodia y da la vuelta a todo aquello a lo que estábamos acostumbrados. El éxito de Shreck no se detendría ahí, ya que la segunda parte cosechó también una gran aceptación tanto de crítica como de público, haciendo si cabe más famosos a su personaje e introduciendo otros curiosos como el gato, astuto al máximo que sabe fingir cualquier situación según le convenga.

La relación entre Pixar y Dreamworks sigue en pie de guerra, copiándose temas, personajes e incluso ideas para alcanzar el mayor éxito frente a su máxima competencia. De hecho si analizamos paralelamente las correspondencias entre las dos grandes compañías de animación 3D asistimos como ya decíamos a una cierta copia de personajes y temas en muchos de los casos. Así después de *Antz* de Dreamworks, Pixar estrenó *Bichos* (*A Bug's Life*, 1999), o tras *Buscando a Nemo* (*Finding Nemo*, 2003) de Pixar Dreamworks contraatacó con el *espantatiburones*. Son sólo algún ejemplo, aunque hay muchos más. Lo que si está claro es que algo ha cambiado y que en tecnología 3D ya no es sólo Disney quién lleva la voz cantante. Es un buen momento para introducir nuevas ideas y contraatacar a unos cánones preestablecidos que sin lugar a dudas hoy por hoy están cambiando. Y lo que es más importante el nuevo modo de hacer animación satisface al público ofreciendo novedades que resultan atractivas y que abren una nueva vía a la animación, sin olvidar en última instancia que el espectador también cambia.

## CONCLUSIÓN

En resumen y para terminar podríamos decir que las Nuevas Tecnologías de la imagen que arrancan mayoritariamente en la década de los 80 ofrecen la posibilidad también de jugar con nuevos temas, introduciendo héroes diferentes: juguetes, insectos, peces, coches o superhéroes entre muchos otros, arropados por una sociedad que busca cosas nuevas, a la vez que se ve fuertemente animada por el universo virtual que la envuelve, como ya decíamos al comienzo, que empieza por el ciberespacio o los videojuegos entre otras muchas cosas.

No obstante aunque la sociedad esté cambiando, cabe preguntarnos si es necesario que los niños deban aprender acerca de la realidad social del mundo cien veces más deprisa que sus progenitores contagiándose de unos valores de violencia, agresividad y diálogos a menudo soeces que en muchos casos no alcanzan a comprender todavía.

Volvemos aquí el debate acerca de la necesidad de una nueva alfabetización visual que llegue a los niños desde la propia escuela y que ayude así a canalizar el gran potencial de imágenes y contenidos que se presentan desde los Medios de Comunicación.

**BIBLIOGRAFÍA**

- Aguilera, Miguel de y Vivar Hipólito ( 1990) *La infografía. Las nuevas imágenes de la comunicación audiovisual en España*. Fundesco. Madrid
- Alonso, M. Matilla y Vazquez, M. (1995) *Teleniños públicos, teleniños privados*. Ediciones de la Torre. Madrid
- Bendazzi, Giannalberto: (2003) *Cartoons. 110 años del dibujo de animación*. Ocho y medio. Madrid
- Bordwell, David y Thompson, Kristin (1995) *El arte cinematográfico*. Paidós. Barcelona
- Burch, Noel: (1995) *El tragaluz del infinito*. Col Signo e Imagen. Editorial Cátedra. Barcelona
- Campbell, Joseph (1992) *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. F.C.E.
- Darley, A (2003) *Cultura visual digital. Espectáculos y nuevos géneros en los Medios de Comunicación*. Paidós. Barcelona
- Delgado, Pedro Eugenio (1992) *El cine de animación*. Ediciones J.C Madrid
- Fonta, Javier y Mataix Olga, (2000) *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes (1937-1967)* T&B Madrid
- Grover, R (1992) *El toque mágico de Disney. Cómo un equipo administrativo revivió un imperio de entretenimiento*. McGraw Hill / Interamericana de México.
- Propp, V (1981) *Morfología del cuento*. Fundamentos, Madrid