

Filmando seres humanos

Into the Abyss, On death row | Werner Herzog | 2011

Eduardo Laso*

Universidad de Buenos Aires

Recibido: 28/11/2014; aceptado: 04/02/2015

Resumen

Into the Abyss (*Dentro del abismo*) y *On death row* (*En el corredor de la muerte*) de Werner Herzog se centran en entrevistas a condenados a muerte de cárceles de Florida y Texas. No se trata en estos films de un manifiesto contra la pena de muerte. Como en todo su cine anterior, la búsqueda es de un “éxtasis de la verdad”. Verdad que en estos documentales carcelarios no se identifica con una confesión. El abismo del título no es el de la muerte inminente que le aguarda al condenado. Se trata de otro abismo insondable, del que Herzog propone a sus entrevistados a aproximarse juntos. Freud lo llamaba “el núcleo de nuestro ser”, ese abismo éxtimo y misterioso para el propio sujeto, en el que el goce se anuda a la falta en ser. Para lo cual el director despliega una ética de la escucha que se aproxima a la posición ética del analista.

Palabras clave: Pena de muerte | verdad | documental | posición ética

Filming human beings

Abstract

Into the Abyss and *On Death Row*, directed by Werner Herzog, consist in interviews with subjects condemned to death in jails in Florida and Texas. These films are not a manifesto against the death penalty. As in his previous films, the search is “to find some sort of ecstasy of truth”. Truth that in these prison documentaries, does not qualify as a confession. The abyss of the title does not refer to the imminent death that awaits the convict. It is about another unfathomable abyss, one to which Herzog proposes that he and the interviewees should approach together. Freud called it “the core of our being”, that abyss which is outermost and mysterious for the subject himself, one in which jouissance is knotted to the lack of being. For this the director displays an ethics of listening that is close to the ethical position of the analyst.

Keywords: Death penalty | truth | documentary | ethical

Herzog en el corredor de la muerte

A los 17 años Werner Herzog había considerado como primer proyecto cinematográfico hacer un film acerca de los internos de la prisión de máxima seguridad de Straubing en Baviera. Si bien nunca lo llevó a cabo, su idea no la abandonó, hasta finalmente concretarla décadas después en los EE. UU. Estrenado en 2011, *Into the Abyss* (*Dentro del abismo*), subtítulo “una historia de muerte, una historia de vida”, es un documental que gira en torno de Michael Perry, condenado a muerte por un triple homicidio ocurrido en Texas. El proyecto original de Herzog era realizar los perfiles de cinco condenados a muerte de cárceles de Florida y Texas. Pero debido a su extensión, las otras entrevistas fueron compiladas en varios capítulos de 50 minutos y se estrenaron en la televisión con el título *On death row* (*En el corredor de la muerte*).



Cada episodio de la serie está dedicado a un caso diferente de condenado a muerte por asesinato. Las entrevistas dentro las cárceles fueron restringidas a dos horas de filmación por prisionero. Además de estos encuentros, en todos los capítulos Herzog explora los crímenes por los cuales sus entrevistados fueron condenados. Para lo cual entrevista a

* lasale_2000@yahoo.com

los policías que intervinieron en la investigación, los familiares de las víctimas, los parientes y conocidos de los acusados y los periodistas que en su momento cubrieron la noticia.

Durante la realización de *Into the abyss* se había actualizado en Estados Unidos el debate público en torno de la pena capital y Herzog mismo pidió que *Into the Abyss* se estrenara anticipadamente para contribuir a dicha discusión. Pero al mismo tiempo ha sostenido que su film no tiene ninguna intención política, que se opone a la pena capital pero que el centro de su documental está en otro lado. En una entrevista al *Los Angeles Times* declaró, “Este no es un film activista contra la pena capital. Sí, tiene un tema, pero no es el propósito principal del film”.

Efectivamente, el film tiene un tema que excede el debate en torno de la pena de muerte. Herzog ha dicho que el título *Into the Abyss* podría funcionar muy bien con muchas de sus otras películas. Hay una “mirada-Herzog” omnipresente en toda su obra –sea de documental o ficción– al punto de que podríamos reconocer un film suyo sin que se nos diga que es de él. Con *Into the Abyss* y *On death row*, podemos agregar que hay también una “oreja-Herzog”, una particular y cuidada manera de escuchar que se emparenta –y al mismo tiempo se aparta– de la escucha analítica. A Herzog no le interesa “psicoanalizar” a sus entrevistados, pero sí le interesa –como le ha interesado en toda su filmografía– producir una verdad en esos encuentros.

Herzog inicia cada capítulo de *On death row* con una declaración en la que hace explícita su posición sobre el tema: “La pena de muerte existe en 34 estados de los Estados Unidos de América. Actualmente sólo 16 estados llevan a cabo de hecho ejecuciones. Las ejecuciones se llevan a cabo mediante inyección letal. Como alemán, que viene de un diferente trasfondo histórico y siendo un huésped en los Estados Unidos, respetuosamente disiento con la práctica de la pena capital”. Dicho lo cual, pasa al verdadero eje de su interés, verdadero hilo rojo que atraviesa toda su obra: el abismo del alma humana.

El éxtasis de la verdad cinematográfica

Ya en su célebre *Declaración de Minnesota. Verdad y hechos en el cine documental* del 30 de abril de 1999, Herzog la emprendía contra el *cinéma vérité* en favor de una verdad propiamente cinematográfica: “1. Se declara que el así llamado *cinéma vérité* carece de *vérité*. Alcanza una mera verdad superficial, la verdad de los burócratas. () 3. El *cinéma vérité* confunde el hecho con la verdad, y por lo tanto sólo ara piedras. Y no obstante los hechos

tienen a veces un extraño y bizarro poder que hace que su verdad inherente parezca increíble. 4. El hecho crea normas y la verdad ilumina. 5. En el cine hay estratos más profundos de verdad y existe una verdad poética, extática. Es misteriosa y elusiva y sólo puede ser alcanzada a través de la invención, la imaginación y la intervención.

Herzog busca en su cine un “éxtasis de la verdad”, para oponerla a la verdad que se produce por contrastación en la realidad factual. Verdad que en estos documentales carcelarios no se identifica con una confesión o una declaración de responsabilidad. De hecho, muchos de los condenados con los que se encuentra sostienen su inocencia a pesar de la abrumadora evidencia en su contra. En la entrevista hecha en Valencia por Hervé Aubron y Emmanuel Burdeau confiesa: “Leo el corazón humano Es una parte importante de mi profesión. A leer el corazón humano no se aprende, sólo la experiencia lo puede enseñar. Hablo de experiencias muy elementales. ¿Qué significa estar preso? ¿Qué es tener hambre? ¿Qué es criar hijos? ¿Qué es la soledad en el desierto? ¿Qué significa estar enfrentado a un verdadero peligro? Experiencias básicas, lo más elemental que existe”.

Es hacia adentro de ese abismo que Herzog dirige su mirada e invita a sus entrevistados ir allí. No se trata aquí del abismo de la muerte inminente por inyección letal que el condenado sabe que le aguarda al final de ese corredor. Tampoco de la mirada morbosa dirigida a un sujeto en las postrimerías de su ejecución. Se trata de otro abismo insondable, del que Herzog propone a sus entrevistados a aproximarse juntos. Freud lo llamaba kern unseres wesens, el núcleo de nuestro ser, ese abismo éxtimo y misterioso para el propio sujeto, en el que el goce se anuda a la falta en ser. A propósito del título *Into the abyss* en una entrevista radial, Herzog declaró: “Adonde se vea en el film, usted está viendo dentro de otro abismo, usted ve dentro de la mente de los perpetradores de crímenes sin ningún sentido en absoluto. El sinsentido de los crímenes es tan abismal cuando ves las familias de las víctimas, allí también hay otro abismo, y la persona que se encarga de ejecutar y lleva más de cien personas ejecutadas, allí hay otro abismo En mis films yo miro verticalmente, entro en las profundidades de nuestras almas, dentro de nuestra humanidad. Me meto en lo absurdo y el sinsentido del crimen”.

Una ética de la escucha

Había de antemano en el proyecto de Herzog dos grandes riesgos: el de ubicarse cual un juez y dirigir la entrevista hacia el tema del crimen cometido buscando

que el condenado reconozca su culpabilidad, y el contrario de empatizar con el detenido y dirigir la entrevista hacia la desculpabilización, en la línea de un manifiesto contra la pena de muerte y la victimización del condenado, o de ensayar algún tipo de defensa, al modo en que hace Errol Morris en *La delgada línea azul* y más recientemente Enrique Piñeyro en *El Rati Horror Show*. Las entrevistas de Herzog salen de esas categorías. Él no juzga a sus entrevistados. Ellos ya fueron juzgados y no necesitan que se replique en las entrevistas una escena jurídica. Tampoco simpatiza con ellos: no se hace amigo, ni cómplice, ni mucho menos se ofrece para que sus entrevistados utilicen la entrevista a favor de su interés por ser perdonados o excarcelados.

A diferencia de sus otros documentales, en *Into the abyss* y *On death row* Herzog sustrae su imagen: jamás lo vemos en la pantalla a pesar de que es quien realiza las entrevistas. Pero pasa a primer plano su particular e inconfundible voz. Hervé Aubron comenta sobre la voz de Herzog: “es un narrador insaciable, que multiplica anécdotas y parábolas con un gusto por los efectos y las inflexiones vocales –una claridad muy trabajada de la sintaxis y de la cadencia, una articulación extrema, una pasión por la legibilidad fónica, incluso realzada recientemente por el resurgimiento de un fuerte acento alemán en su inglés, menos notable en sus años juveniles”.

Hay una ética en el modo en que Herzog conduce las entrevistas que evoca las coordenadas éticas de la posición del analista que Freud nombrara como neutralidad y abstinencia, y que se podrían sintetizar en los siguientes enunciados: no gozar de los analizantes, no establecer pactos narcisistas, no juzgarlos, no proyectarles nuestro fantasma. El analista se dedica a analizar, a poder leer mediante la escucha del decir de un sujeto, la emergencia de una verdad que sorprenda a ambos. Poder leer allí el surco de un destino repetitivo que permita al analizante advenir a la falta en ser que lo habita y al goce mortificante al que ha quedado fijado.



Pero a diferencia del analista, Herzog no escucha para leer en el decir de los sujetos las huellas de lo inconsciente. No se trata allí de una escena de análisis en la que el entrevistador ponga en juego la “atención flotante”. Nada más lejos de eso. Sí se trata de alcanzar en estos encuentros la aprehensión y transmisión de la experiencia singular de unos sujetos que se encuentran en una situación extrema.

El “procedimiento herzogiano” parte de algo elemental: reconocer la subjetividad de aquellos a los que entrevista, distinguiendo los actos criminales por los que esos sujetos se encuentran en la antesala de la muerte, de la persona misma que los cometió. Allí donde carceleros, jueces o la opinión pública los califica de monstruos, el director alemán desplaza el adjetivo del imputado hacia el acto cometido, para no reducir el sujeto a su acto. Modo de devolver un lugar de dignidad a aquel con quien se encuentra.

Sobre esa base, Herzog les habla de manera directa, sin eufemismos ni mentiras. Así por ejemplo, en el primer encuentro con Hank Skinner, condenado por un triple homicidio en 1993 del que se dice inocente, Herzog inicia la entrevista con dos declaraciones: “Primero: no soy un defensor de la pena capital. Segundo: lo que aquí estamos haciendo no es una herramienta para probar su inocencia”. Con James Barnes, asesino serial confeso, Herzog inicia la entrevista aclarándole que si bien simpatiza con su búsqueda por tratar de corregir el procedimiento jurídico que lo condenó a muerte, “eso no significa que usted tenga que agradarme”.

Las entrevistas no se enfocan en la culpabilidad o inocencia de sus entrevistados. Incluso ha comentado que dejó fuera del documental la abrumadora cantidad de pruebas que los llevaron a ser condenados. El director alemán logra la distancia justa para que se sientan libres de decir lo que deseen. A Barnes, por ejemplo le pregunta qué ve del mundo exterior desde su celda, cuándo fue la última vez que cayó lluvia sobre él o que sueña por la noche. Herzog nos ofrece una entrevista en la que se trata de arrojar luz, para él y para el propio entrevistado, sobre el destino de una vida. Y así, al sesgo, logra aproximarse junto al condenado a las circunstancias que lo llevaron al corredor de la muerte.

Al mismo tiempo, mantiene una cautela calculada de no prestarse a ser manipulado por sus entrevistados. Cuando James Barnes le envía una carta confesando los asesinatos de Chester Wetmore y Brenda Fletcher, ambos casos no resueltos en el momento de la filmación, se preocupa por no ser usado como una herramienta para dilatar –o acelerar– la ejecución.

Con esa especial disposición y su modo de intervención, Herzog consigue que en el transcurso de las charlas se produzca ese tipo de verdad extática que le demanda al cine. Verdad no como adquisición intelectual sino como una experiencia en la que quedamos embargados por el sentimiento de que hemos tocado algo auténtico.

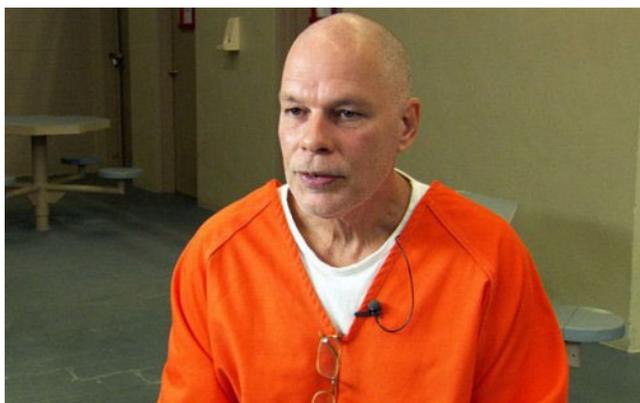
James Barnes es un asesino en serie que tiene una larga foja de crímenes brutales y absurdos. Durante la primera entrevista se muestra amable, cordial, reflexivo y colaborativo. Habla de sus crímenes sin emoción, con frialdad y hasta plantea argumentos justificatorios de los asesinatos (cuenta, por ejemplo, que mató a una prostituta porque le robó su billetera, y a una enfermera porque lo ofendió en dos ocasiones). Barnes no había tenido contacto con su familia por diez años. Cuatro meses después de la primera entrevista y con la inminencia de la ejecución, Herzog vuelve a verlo, tras haber aprovechado ese tiempo visitando a la hermana y al padre de Barnes.

–Hay una sorpresa que me gustaría traerle –interviene de pronto Herzog–. Anoche localizamos a su padre.

Barnes acusa el inesperado golpe:

–¡Oh!, ¿lo hicieron?

–Nos identificamos. Él declinó inmediatamente ser filmado. Entonces le pregunté específicamente si había algo que yo pudiera transmitirle a su hijo. A usted. Él reflexionó y reflexionó y luego dijo, “Si. Por favor transmítale una cosa a mi hijo. Primero, que lo amo. Segundo, odio los crímenes que cometió”. Luego se puso silencioso y me miró, y yo le dije, “Sr Barnes, yo no fallaré en transmitirle esto”.



La intervención del director produce un instante verdadero: Barnes por primera vez se conmueve. Balbucea. No sabe qué decir. Sus palabras se agolpan, su decir se quiebra.

–Esto es, uh... Ha pasado mucho tiempo.

Se queda en silencio un instante y dice:

–Muchísimas gracias. No sé qué decirle. Es... He estado esperando estar en contacto con él por tanto tiempo. Y descubrir que usted lo encontró anoche es maravilloso. Wow.

Herzog se vuelve en ese momento pasador de una palabra del padre al hijo. Palabra del padre que le llega en las últimas horas de su vida en contra de toda expectativa, transmitiendo al mismo tiempo amor y reproche –modo de presentarse aquí una referencia a la ley–, y convocando así al hijo a una posición de responsabilidad. Barnes confiesa entonces:

–Sabe, años atrás, hice un auto-inventario. Yo escribí listas sobre qué cosas he hecho en mi vida de las que estoy más avergonzado, de qué cosas en mi vida estoy más orgulloso. Y luego qué cosa en mi vida podría causarme el más grande dolor, y qué en mi vida podría causarme la mayor felicidad. Y descubrí que la cosa que podría afectarme más –ya que sabía que yo nunca saldría de aquí– es que mi padre fuera a morir mientras yo estaba todavía vivo. Sería devastador para mí. Bueno, yo pensaba que esa era la peor posibilidad que me podría suceder y estaba equivocado: la peor posibilidad que podría resultar es saber que él siguiera vivo y no querer saber o tener nada que ver conmigo. Eso... eso me puso muy deprimido por muchos años. Y ahora siento... Me siento mucho mejor. Comprendo que él vea lo horrible de las cosas que he hecho y comprendo a cualquiera que vea eso. Sabe, usted puede sentarse ahí y puede llorar acerca de lo que ha hecho, puede decirle a la gente lo apenado que está por lo que ha hecho en su pasado. Pero el punto de todo el asunto es tomar el 100% de la responsabilidad por tus acciones. Es la cosa más importante en cualquier. No importa si sos el acusado o la víctima, en cualquier tipo de incidente, la persona que está equivocada necesita asumir el 100% de la responsabilidad.

De los muchos momentos conmovedores en los que el director alemán persigue “éxtasis de verdad”, hay uno destacable: al final del episodio dedicado a Linda Carty, condenada a muerte por asesinar a Joana Rodrigues de 25 años y de robarle su hijo de 4 días, Herzog se entrevista con Connie Spence, la fiscal de distrito que llevó a cabo la acusación. La fiscal le reprocha al director que le ofrezca a Linda la oportunidad de ser entrevistada, declararse injustamente condenada y argumentar una defensa, mientras que su defendida –a saber la víctima– no puede hacerlo porque está muerta. Y le señala que de ese modo está humanizando a Carty. Con su característica amabilidad, pero también con firmeza, Herzog le responde: “Yo no hago un intento por humanizarla. Ella es simplemente un ser humano. Punto”.

La Emancipación de Dreamworks Animation

Del género “cartoon” al adulto: cambios narrativos en el cine de animación

Marcos García-Ergüín Maza*

Escuela Universitaria de Diseño e Innovación, Bilbao, España

Recibido: 26/03/2014; aceptado: 08/10/2014

Resumen

Con el advenimiento de la tecnología de animación 3D, algunos estudios se permitieron abandonar los rasgos del cartoon clásico. Así, a partir de los años ochenta, el cine de animación fue incorporando nuevos códigos para intentar captar más público (que no fuese sólo el infantil). Es entonces cuando, gracias al mayor realismo fotográfico (aunque sin abandonar el diseño cartoon de las formas), los estudios Dreamworks Animation se lanzaron a la producción de una serie de largometrajes que fueron la antítesis del clásico modelo de Disney. Es decir, una serie de films que deconstruían los estereotipos del cine infantil para reírse de sí mismos, y que permitían evolucionar al cine de animación hacia un tipo de producto más adulto.

Palabras clave: Cine de animación | géneros | cartoon | producción | Dreamworks Animation.

The emancipation of Dreamworks Animation

From children's films to adult's: narrative changes in animated films

Abstract

Some animation studios have abandoned the features of the classic cartoon style in order to create a new view. Thus, from the eighties, the animated films have been adding new codes to try to catch a new audience. A type of animation movies not for young people only but also for adults. Therefore, due to the higher photo-realistic visual style, some studios, like Dreamworks Animation, began to produce a kind of films that were the antithesis of the classic Disney model. Films that took the main stereotypes of children's cinema to turn it into a product for the adult audience and the whole family.

Keywords: Animated films | genre | cartoon | production | Dreamworks Animation.

1. Introducción

Los productos de cine de animación destinados a las salas de todo el mundo han mantenido siempre un mensaje dirigido al público infantil y al disfrute de toda la familia. Un hecho que ha proporcionado a esta técnica unas características muy marcadas. Entre ellas, destaca el estilo *cartoon*, en cuanto al diseño de los personajes y la elección de los temas, que se basa en dotar de vida y movimiento antropomórfico a seres inanimados y animales. Aunque su valor más representativo ha sido siempre el

tono cómico y su desarrollo de la caricatura, sobre todo, a la hora de adaptar los grandes clásicos de la narración infantil.

Pero lo que queremos destacar es que la animación no es un género, sino un método mediante el que se pueden desarrollar, a su vez, diferentes géneros cinematográficos. Y, por supuesto, dentro de estos géneros podríamos hablar del *cartoon*, que surgió como estilo y técnica, pero que acabó desarrollándose, prolongándose y monopolizando la industria cinematográfica animada de tal manera, que hizo que se olvidasen otras formas de

* marcos.garcia@esne.es

hacer animación. Un hecho que, precisamente, provocó que muchos teóricos catalogasen este tipo de cine como un género propio (siempre entendiendo éste como exclusivamente *cartoon*).

Ahora bien, a nivel industrial, el cine de animación siempre se ha visto supeditado al poder de Hollywood y, concretamente, al de Disney, que es la compañía que se ha encargado de dictaminar qué tipo de producto iban a consumir los espectadores de todo el mundo. Y, como decimos, estos films siempre se han basado en unas directrices muy marcadas. No obstante, desde finales del siglo pasado, el cine, que ahora se encuentra bajo el dominio de la imagen CGI y el diseño 3D, se ha esforzado en buscar nuevos paradigmas y espectadores para este tipo de realizaciones.

Aunque de lo que nosotros hablamos es del *cartoon* y de su uso dentro del panorama cinematográfico y televisivo. Pero no como género de caricaturas, sino como medio. Es decir, de la narración por medio de dibujos, ya sean digitales o tradicionales, para la integridad total de la narración. A pesar de que, centrándonos en el panorama animado de Hollywood, observamos que éste se ha basado siempre en la caricatura infantil.

Como decimos, actualmente, estos largometrajes han ido derivado en un tipo de cine más dirigido a adolescentes y adultos (aunque siguen incluyendo el público infantil). De hecho, se podría hablar de un tipo *decartoon* más dirigido a toda la familia, en lugar de uno dirigido única y exclusivamente al más pequeño de la casa. Y es que hoy en día, en la industria del cine de animación, se está planteando una nueva concepción sobre lo que las películas de dibujos animados deben implicar. De manera que este tipo de cintas está reinventando su forma tradicional para convertirse en un tipo de cine completamente diferente. Un hecho que significa que cada vez hay más películas de animación destinadas a adultos que al público infantil. Además, la animación se ha introducido en otros géneros trabajando formas cinematográficas y dirigiéndose a públicos que antes no le pertenecían. Y uno de los responsables de todo ello es el estudio Dreamworks Animation, cuya incorporación a la animación 3D dejaría atrás otro tipo de realizaciones más al estilo Disney, como *The Prince of Egypt* (*El príncipe de Egipto*, Chapman, Brenda; Hickner, Steve & Wells, Simon, 1998) o *Spirit: Stallion of the Cimarron* (*Spirit: el corcel indomable*, Asbury, Kelly; Cook, Lorna, 2002), y, con *Antz* (*Hormigaz*, Darnell, Eric; Johnson, Tim, 1998), pondría rumbo a una manera diferente de entender, argumental y formalmente, la narración.



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 (Sánchez Moreno, 2009: 7-8).

De todos modos, la series de televisión ya nos habían proporcionado nuevos conceptos en los años ochenta y noventa. Un ejemplo de ello son series como *The Simpsons* (*Los Simpsons*, Matt Groening, 1989) y *South Park* (Parker, T.; Stone, M., 1997); series dirigidas al público adulto. Y es que este patrón de animación, humor y crítica mordaz de la sociedad media norteamericana, ha ido en aumento a lo largo de las últimas décadas gracias, sobre todo, a nuevos canales de difusión, como *Cartoon Network* (Turner Broadcasting System), que han creado numerosas series, como *Cow & Chicken* (Vaca y Pollo, Feiss, D., 1997) y *Johnny Bravo* (Partible, V., 1997), y la más reciente *Adventure Time* (*Hora de aventuras*, Ward, P., 2010).

Así pues, varios autores consideran el nuevo cartoon como el mejor espejo deformante de la sociedad norteamericana, en el que a través de la caricatura y la burla se reflejan sus angustias, tabúes y deseos reprimidos (Wells, 2002).

[...] Las prácticas industriales de Cartoon Network han ayudado a hacer del cartoon un género legítimo para las audiencias masivas una vez más, trabajando para erosionar los estigmas asociados a los dibujos animados [...] (Mittell, Jason, 2004: 20-21).

Por lo tanto, la industria de la animación cinematográfica también ha seguido este camino, que, obviamente, ha

sido asimilado por todos los estudios. Pero no de manera tan exagerada como los productos televisivos, puesto que su objetivo no era suplir un público por otro, sino incluir cuantos más mejor. De modo que, dentro de las mayores posibilidades comerciales que ofrecía este nuevo tratamiento, se amplió el público al que iba dirigido y, consecuentemente, se incrementó la recaudación. Así, resulta lógica la adaptación y la conversión de un cine exclusivamente infantil a uno para todos los públicos.

No obstante, la importancia de Dreamworks Animation radica en el contra-*cartoon* que llevan a cabo. Entendiendo siempre este término como el contracine de la *nouvelle vague* o la deconstrucción del *western* clásico que desarrollaron las co-producciones europeas entre las décadas sesenta y setenta. Porque es el nuevo dibujo que realizan las cintas de animación 3D de Dreamworks el que usa el *cartoon* clásico para crear un nuevo gag basado en la mirada retrospectiva. O lo que es lo mismo, para reírse de los estereotipos infantiles tradicionales, además de construir su imagen contraria para atraer a las nuevas generaciones y atrapar a las mayores (siempre en base a la memoria audiovisual colectiva que Disney había creado años atrás).

2. La evolución hacia la antítesis

La política de producción de los estudios Dreamworks Animation ha sido la responsable de haber cambiado el rumbo de la industria de la animación mundial, sobre todo, argumentalmente. Un hecho que se debe a la deconstrucción que han sufrido las narraciones infantiles clásicas en las que se basaban tradicionalmente los productos cinematográficos animados. Es decir, al cambio de destinatario que han buscado las nuevas realizaciones de la compañía californiana a partir del éxito de *Shrek* (Vicky Jensen & Andrew Adamson, 2001). Ahora bien, el público adolescente y adulto (sin llegar nunca a abandonar el infantil) fue el objetivo que se impuso la compañía para llegar a una cuota de mercado no asumida por la todopoderosa Disney, precisamente, en un momento en el que los productos cinematográficos de ésta estaban llegando a su declive técnico y artístico. Una época en la que la compañía del ratón Mickey no sabía hacia donde dirigir sus realizaciones. De hecho, intentando incorporar la tecnología de animación 3D a su grafismo, como en *Treasure Planet* (*El planeta del tesoro*, Andy Gaskill, 2002), pero sin obtener sus antiguos números de recaudación, sepultaría ya su producción, que daría su último coletazo

“al modo clásico” mediante *Brother Bear* (*Hermano oso*, Aaron Blaise & Robert Walker, 2003).

Sin embargo, Disney ya venía incorporando la imagen CGI desde hacía años, aunque para recursos muy concretos, como en el baile de *Beauty and the Beast* (*La Bella y la Bestia*, Trousdale, Gary & Wise, Kirk, 1991) o la estampida en *The Lion King* (*El Rey León*, Minkoff, Rob & Allers, Rogers, 1994), donde se recurre a la animación de partículas. Y, aunque parezca extraño, tardó en asimilar la imagen totalmente generada por ordenador en 3D como un producto propio de su compañía. Porque, a pesar de que su modelo tradicional incorporaba ya en 1991 procesos de digitalización, sólo eran una herramienta para dotar de mayor calidad a su línea gráfica habitual en 2D.

Precisamente, en el caso de Dreamworks Animation ocurrió todo lo contrario. En cuanto empezaron a progresar sus incorporaciones CGI, sus narraciones abandonaron la línea argumental que mantenían paralelamente con Disney. Es decir, los films que antes competían en igualdad de condiciones, público al que dirigirse y estilo narrativo, cambiaron totalmente con la aparición de la animación 3D. Pero no sería con *Hormigaz* con el que darían el gran salto en 1998, habría que esperar a *Shrek* (2001) para apreciar este cambio de diálogo en sus realizaciones. Porque, aquí, no estamos hablando de la capacidad tecnológica (que esa sí se adquirió con *Hormigaz*), lo que estamos planteando es el cambio de sentido asimilado por la animación infantil, que se iba a burlar de los modelos clásicos e iba a ensalzar la figura como protagonista de una de las criaturas fantásticas menos adaptadas para ello: un ogro.



Empezamos pues aquí a ver una transformación del héroe tradicional, cuya culminación llegará con *Shrek*

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 (Sánchez Moreno, 2009: 8).

Lo importante es que *Shrek* 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* (Sánchez Moreno, 2009: 8). Por lo tanto, no es que se renunciaría a la estructura y narración del cartoon clásico, que podríamos definir de la siguiente forma: a) Adaptaciones infantiles b) Renovación de personajes del imaginario infantil c) Personajes originales con forma animal o inanimada y características antropomórficas d) Un antagonista al que se le niega la identificación con el espectador e) Personajes secundarios cómicos f) Moraleja y mensaje educativo. Lo que realmente ocurrió fue que se utilizó este modelo para construir su contrario.

Este último punto, el mensaje y sentido de la moraleja, lo presenta D'Espósito (2002) de la siguiente manera:

Hay una fórmula Disney prácticamente inalterable. El tronco es un relato construido de manera tradicional; las ramas más gruesas son las peripecias de los protagonistas, las más pequeñas son los gags protagonizados por los personajes secundarios (siempre una galería colorida, variada y cómica). Hay un clímax o confrontación final seguida por un cuadro coral que cierra el relato a la manera del “y fueron felices para siempre”. La música, omnipresente, ritma y complementa el movimiento dibujado; el diálogo tiene poca importancia y el color refleja el ánimo de situaciones y personajes. El tejido de estos elementos logra la densidad de las películas. Los films Disney tienen algo de didáctico: son relatos de crecimiento, donde el protagonista habrá de encontrar su lugar –físico y moral– en el mundo (las familias quebradas son, pues, una necesidad).

Así pues, a pesar de que *Shrek* se concibiese para todo tipo de audiencias, ya que muchas de sus peculiaridades se basaban en gags no comprensibles para el público infantil, se trata de un film que consigue mantener la atención y hacer disfrutar a los más pequeños. Todo ello a pesar de exigir un conocimiento amplio en cuanto a la temática y la iconografía infantil clásica. Y es que sólo los espectadores

adultos, cuya infancia había transcurrido alimentándose de los anteriores productos cinematográficos de Disney, eran capaces de extraer al completo la carga de total ruptura y renovación que poseía el film.

No podemos hablar de películas de animación como material audiovisual destinado exclusivamente al público infantil sino que, con mayor frecuencia, los guionistas de estas producciones establecen continuos guiños y dobles lecturas que se dirigen a los espectadores adultos, y pasan desapercibidos por los menores. Sin embargo, tienen una gran acogida entre los niños que disfrutan y se entretienen con el visionado de estas historias también para mayores (Porto Pedrosa, 2010:12).

De modo que, como ya hemos comentado anteriormente, toda la fresca relectura elaborada por Dreamworks responde a la ruptura con el género. Por lo tanto, aunque el cine de animación no se trata de un género cinematográfico en sí mismo, el tipo *cartoon* sí lo es. De hecho, La comunicación y representación estereotípica responde a la clásica asignación de identidad y roles de género (Porto Pedrosa, 2010:12).

Pero las producciones han buscado enriquecer y exagerar la comedia. O lo que es lo mismo, quitar inocencia a las mismas (aunque el mensaje moralista nunca abandonase los argumentos). Todo ello en un entorno cinematográfico en el que las películas animadas han tenido que reclamar su espacio. Porque, hoy en día, el cine industrial ha incorporado la imagen digital y, por lo tanto, la animación a los códigos del cine tradicional. Un indicador de que la animación ya forma parte de cualquier producción, puesto que todas incorporan escenarios, *layouts* y personajes realizados mediante un *software 3D*.

Sin embargo, es el cambio de paradigma argumental lo que ha llevado a la total renovación de Dreamworks Animation. Un cambio que se evidenciaba de manera clara en la temática de sus primeras realizaciones. Así pues, no debemos olvidar que, durante los primeros años, sus producciones CGI competían, no tecnológicamente, sino narrativamente, con las realizaciones del estudio Pixar. De modo que es normal que, tras el estreno de *Hormigaz*, Pixar estrenase *A Bug's Life* (*Bichos: una aventura en miniatura*, Lasseter, John, 1999), o que tras *Finding Nemo* (*Buscando a Nemo*, Stanton, Andrew, 2003), Dreamworks lanzase *Shark Tale* (*El espantatiburones*, Letterman, Rob; Jenson, Vicky & Bergeron, Bibo, 2004). Aunque esta rivalidad se ha acabado diluyendo con el paso de los años debido, en gran parte, a la competitividad y el asentamiento de otros grandes estudios de animación, como Blue Sky Studios, Sony Pictures Animation, etc.

Como decimos, la rivalidad ha dejado de existir a medida que otras compañías han empezado a generar sus realizaciones de animación 3D. De manera que ya no se compite en los términos que comentábamos anteriormente. Sobre todo, porque la autonomía de Pixar y Dreamworks se ha visto limitada al ser compradas por Disney y Paramount, respectivamente. Así, los que antes sólo formaban parte de la distribución, ahora poseen más poder de decisión en los futuros proyectos. Consecuentemente, esto ha hecho que muchos de los productos hayan variado su filosofía. Sin embargo, ha sido una circunstancia más dañina en Pixar, que ha visto como su originalidad se ha sustituido por el tradicional argumento clásico de Disney y la producción de numerosas secuelas de sus éxitos precedentes, que en el caso de Dreamworks Animation.

Ahora, parece que el virus de realizar secuelas de los grandes logros obtenidos es un mal que poseen todos los grandes estudios de Hollywood, incluido Dreamworks. Así, no es de extrañar la sobreexplotación que dicho estudio ha realizado con su gran novedad cinematográfica de la época, *Shrek: Shrek 2* (Adamson, Andrew; Asbury, Kelly & Vernon, Conrad, 2003), *Shrek the Third* (*Shrek tercero*, Miller, Chris; Hui, Raman, 2007), *Shrek Forever After* (*Shrek, felices para siempre*, Mitchell, Mike, 2010), además de con la saga *Madagascar* (Darnell, Eric; McGrath, Tom, 2005). Pero esto es un hecho lógico, ya que, además de las intenciones de repetir los números de recaudación, las secuelas han permitido ahorrar en la producción por medio de los diseños y el material guardado de sus realizaciones precedentes.

Precisamente, esto ha favorecido que los estudios de mayor capacidad, como es el caso de Dreamworks, se puedan permitir llevar a cabo varias producciones a la vez. Es decir, que puedan ofrecer un producto en varias épocas del año, ya que no debemos olvidar que los éxitos de taquilla del cine de animación dependen en gran medida de sucesos estacionales. Y es que, aunque antes fuesen films dirigidos a los más pequeños, ahora lo son para toda la familia, y esto provoca que las épocas de vacaciones sean también las más reclamadas para sus fechas de lanzamiento. De modo que, con el abaratamiento de costes y la rapidez de trabajo que las secuelas les permiten, pueden realizar varios lanzamientos al año. Un hecho que está llegando a límites incluso exagerados. Porque, revisando los datos y el informe anual de la compañía, observamos que tienen pensado estrenar tres títulos para el 2014 –*Mr. Peabody and Sherman* (*Las aventuras de Peabody y Sherman*, Minkoff, Rob), *How to Train Your Dragon 2* (*Cómo entrenar a tu dragón 2*, DeBlois, Dean) y *Home* (Johnson, Tim)– y otros tres para el 2015

–*B.O.O.* (Leondis, Tony), *Kung Fu Panda 3* (Jennifer Yuh Nelson) y *The penguins*. Films basados, uno en un guión original, otro en una producción anterior, y el último en una historia literaria infantil u otra producción anterior a su vez.

3. Discusión

Pero, independientemente de la capacidad de producción de la compañía, es precisamente su estilo renovador el que le ha hecho sobresalir sobre otras realizaciones de carácter animado. Un estilo que no se basa únicamente en el desarrollo de la caricatura y la adopción de iconos del género adulto, sino también en la incorporación de códigos cinematográficos que en teoría no le pertenecían a este tipo de trabajos. Y es que, a pesar de ser todas cintas cómicas, circulan por terrenos audiovisuales aprehendidos a lo largo de toda la historia audiovisual. Un ejemplo claro, para entendernos, sería *Rango* (Gore Verbinski, 2011), film distribuido por Paramount pero no realizado por Dreamworks. Una cinta que se basa en el género *western* y que utiliza sus estereotipos y lenguaje propios para crear sus gags cómicos sobre el Oeste americano. Un estilo, precisamente, adoptado a raíz de la factura de los trabajos del estudio que nos ocupa.

De la misma manera, en 2014, el primer estreno del estudio californiano ha sido *Mr. Peabody and Sherman* (*Las aventuras de Peabody y Sherman*, Minkoff, Rob, 2014). Un film de aventuras –dirigido por un antiguo miembro de la compañía Disney– que plantea la historia de la humanidad para construir su comicidad en base a la figura de Leonardo da Vinci, Tutankamón o Robespierre. Sin embargo, lo importante es que el film se basa en el show de *Mr. Peabody and Sherman*, que era una sección de *The Rocky and Bullwinkle Show*. Una serie de animación de la década sesenta dirigida a niños y a adultos. Un predecesor de las series americanas de los años 80 y 90 que, gracias al bajo coste de producción y la utilización de pocas imágenes por segundo, basó su éxito en el argumento y en los elaborados guiones. Y aquí, cómo no, se incorporó la traducción de los sucesos históricos que investigaban Mr. Peabody y Sherman como docentes y entretenidos para los niños, y graciosos y renovadores para los adultos. Por lo que no es de extrañar el interés de Dreamworks Animation en realizar un largometraje con la tecnología digital actual basado en este argumento, ya que éste se ajusta perfectamente a su filosofía narrativa.

Ahora bien, como decimos, no se trata tan sólo de renovar los personajes y la audiencia. O lo que es lo mismo,