

PLANET 51 Ó LA PIXARIZACIÓN DE LA INDUSTRIA DE ANIMACIÓN ESPAÑOLA

Marta Martín Núñez

Planet 51 (Jorge Blanco, Javier Abad y Marcos Martínez, 2009) ha sido, sin duda, más notoria por sus cifras de producción que por su calidad como producto audiovisual. Distintos medios, desde periódicos generalistas hasta revistas especializadas, han reproducido casi de forma autómatas los escalofriantes datos: «Más de 300 personas trabajando en el proyecto; 55 millones de euros de presupuesto; estreno en EE UU el 20 de noviembre, el día de Acción de Gracias, distribuida por Sony, y una semana después en España, antes de exhibirse en el resto del mundo; como guionista, Joe Stillman, el responsable de *Shrek* [Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001] y *Shrek 2* [Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon, 2004]; dobladores famosos como Jessica Biel, Dwayne [The Rock] Johnson, Gary Oldman o John Cleese; 16 mi-

llones de juguetitos metidos en el menú infantil de una cadena de [hamburgueserías]; 100 aplicaciones de *software* creadas por ellos mismos...» (BELINCHÓN, 2009a). Y después de ofrecer los datos, los distintos artículos destacan que «la noticia está en que el centro de desarrollo tecnológico y creativo de todo este laborioso y delicado proceso se sitúa en Alcobendas (Madrid) y no en Silicon Valley (California)» (MENDOZA, 2009: 53). Es evidente, pues, que la envergadura colosal de esta producción española es necesaria para competir en igualdad de condiciones con Pixar o Dreamworks, las grandes de la animación mundial. Sin embargo, es posible que esta carrera competitiva se haya centrado en emular los procesos y productos de los competidores, olvidando, hasta cierto punto, la diferenciación como valor estratégico¹.



Lem y sus amigos, habitantes del Planeta 51

Dygra Films, los padres del largometraje de animación 3D en España

Puede resultar muy útil comenzar este análisis con un pequeño recorrido por el cine de animación 3D en España, ya que puede ayudar a contextualizar la situación en la que nace Ilion Animation Studios y su primer largometraje de animación, *Planet 51*. En este recorrido, la importancia de Dygra Films es capital, ya que su primer largometraje *El bosque animado* (Ángel de la Cruz y Manolo Gómez, 2001) fue publicitado como «la primera película 3D de Europa»² y ganó dos premios Goya, a la Mejor Película de Animación y a la Mejor Canción Original. Como primer largometraje español de animación infográfica fue un gran reto a nivel técnico por la naturaleza de los propios

personajes y escenarios. Sus creadores no se percataron de que en *Antz*, *Hormigaz* (Antz, Darnell y Johnson, 1998), por ejemplo, tan sólo salía un árbol. En cambio, en su película había escenas del bosque entero, cuyos árboles tenían en torno a 500 hojas cada uno. Procesar dichos gráficos fue un verdadero reto para los equipos de principios de

siglo. Además, tampoco utilizaron un software adecuado para el pelaje de los personajes, —de hecho no se había hecho ninguna película con pelos ya que la primera fue *Monstruos, S.A.* (Monsters, Inc., Docter y Silverman, 2001) que fue posterior— y en el film todos los animales tienen pelo. En su segunda película, *El sueño de una noche de San Juan* (Ángel de la Cruz y Manolo Gómez, 2005), el reto estuvo en la animación de los personajes humanos. Para esta producción, que también se llevó el Goya, ya se buscaron voces de actores conocidos como Gabino Diego, Carmen Machi, Isabel Ordaz, Emma Penella y Gemma Cuervo, con fines promociona-

encasillado en un tipo de animación muy infantil, que deja mucho espacio para otro tipo de creaciones —como la de *Planet 51* que, aún estando dirigida a un público familiar, huye de estos recursos—.

Ilion, el estudio detrás del ambicioso proyecto

Ilion Animation Studios no surgió de la nada, ni tampoco por casualidad, algo que se deja notar claramente en la solidez de *Planet 51*. Son los hermanos Pérez Dolset los que se encuentran detrás de un proyecto tan ambicioso. El saber hacer que les ha reportado la experiencia del éxito internacional que obtu-

vieron en *Pyro* con el videojuego *Commandos* — saga de la que se han vendido más de cinco millones de copias en todo el mundo— ha regido todo el

proceso de creación y producción del filme. Por ello, cuando Jorge Blanco, Javier Abad y Marcos Martínez decidieron pedir unas vacaciones para realizar un corto tras acabar *Commandos 2*, la respuesta de Ignacio Pérez Dolset fue: «Hagámoslo, pero hagámoslo bien». Ese fue el inicio de Ilion, que siete años después ha presentado su primera pe-

Esta carrera competitiva se ha centrado en emular los procesos y productos de los competidores olvidando la diferenciación como valor estratégico

les. Su tercera producción, *Espíritu del bosque* (David Rubin, Juan Carlos Pena, 2008) retoma la historia de *El bosque animado*, esta vez con una tecnología muy superior y mucha experiencia acumulada (MARTÍNEZ, BARNUEVO, 2008: 130-135). A pesar de su relativamente corta trayectoria en el largometraje de animación, Dygra Films se ha

lícula (BELINCHÓN, 2009a). El imponente edificio de Ilion, situado en un parque empresarial de Alcobendas, ya transmite que *Planet 51* no es el resultado del típico grupo de amigos que se reúne para hacer una película. Existe un proyecto empresarial sólido detrás que ya trabaja en su segundo largometraje bajo un gran secretismo, al mismo tiempo que desarrolla la tecnología de base de una nueva generación en el ámbito de la animación 3D que permita la creación de un entorno multiproducción simultánea. Los resultados que se obtendrán con la ejecución de este proyecto supondrán un incremento significativo de la competitividad de la empresa, mediante la aplicación de procesos innovadores, así como la aplicación de nuevos métodos organizativos que me-

jorarán sustancialmente la eficiencia productiva. Esta dualidad, que contempla la producción al mismo tiempo que la investigación y el desarrollo de nuevas herramientas, sólo tiene sentido si se entiende *Planet 51* como la primera

sentido de la inversión en formación que Ilion ha estado ofreciendo reside en una concepción de la producción pensada a largo plazo y, por tanto, sostenible en el tiempo, de la misma forma en la que funcionan los referentes de la meca del cine.

Las ansias internacionalistas del filme le han hecho caer en un americanismo más exacerbado que el de las propias producciones estadounidenses

película de un estudio que ya se ha demostrado capaz de realizar una producción con una calidad técnica comparable a la de Pixar.

La importancia de la solidez del estudio que está detrás de una producción se multiplica cuando hablamos de cine de animación, y aún más cuando es animación infográfica. Esto se debe a que, en este tipo de creaciones, la

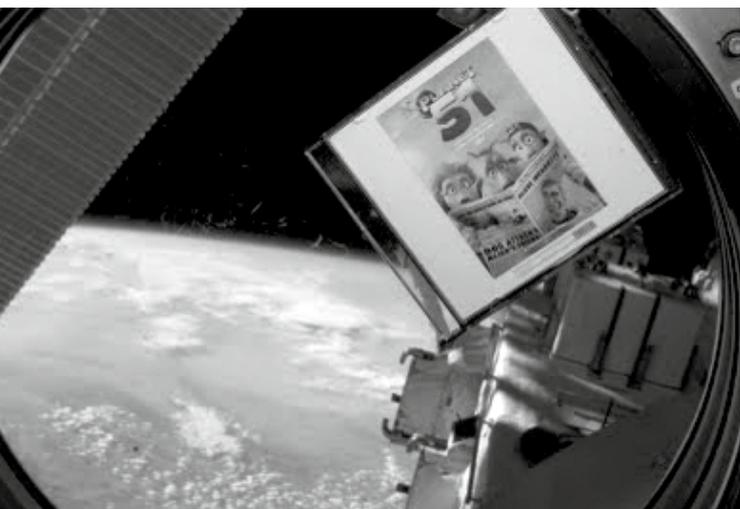
huella autoral queda distribuida entre una nube de, en este caso, más de 300 personas que aportan unos conocimientos tan especializados que sólo tienen sentido cuando se ensamblan con la labor del equipo, y es gracias a este flujo de producción que se alcanza la excelencia técnica. El equipo, altamente cualificado e internacional, con el que ha contado Ilion para *Planet 51*, ha permitido trabajar con profesionales consagrados al mismo tiempo que con principiantes a los que ha formado en su sistema de trabajo y que se han beneficiado del contacto con los trabajadores más experimentados. Y el

Sin embargo, de todo el proceso de producción, distribución y exhibición del filme, que ha seguido los pasos de cualquier gran producción americana,

cabe destacar la gran presión promocional previa al lanzamiento en salas de la película. Muestra de ello es el elenco de actores de Hollywood que dan voz a los personajes —siendo la versión original de la película en inglés— que, en el cine de animación se convierte en un mero recurso promocional. Sin embargo, los estudios buscaron otros medios no convencionales de promoción, entre los que cabe destacar el envío de una copia de la película a los miembros de la Estación Espacial Internacional (EEI). La cinta despegó a bordo del Transbordador Espacial Discovery el 28 de agosto de 2009 y, poco después, los astronautas transportaron el filme a la EEI. La película estuvo viajando a 28.160 kilómetros por hora alrededor del planeta una vez cada noventa minutos, la duración exacta del filme. Así, durante el transcurso de la proyección, la cinta daba una vuelta a la Tierra en la nave. Este esfuerzo promocional se tradujo en unos resultados de taquilla más que aceptables. *Planet 51* llegó el 20 de noviembre de 2009 a los cines estadounidenses y canadienses con casi 4.000 copias, el fin de semana previo al Día de Acción de Gracias, siguiendo la firme convicción de Pérez Dolset de que «sin promoción no eres nada» (BELINCHÓN, 2009b). El filme consiguió una recaudación de 12,6 millones de euros el primer fin de semana que, a pesar de colocarla en la senda hacia una cifra final satisfactoria, sólo le dejaba un discreto cuarto puesto en la taquilla. En España, donde el estreno tuvo lugar

Arriba: Lem observa su planeta desde el espacio

Abajo: La cinta de *Planet 51* sobrevolando la Tierra en la Estación Espacial Internacional



una semana más tarde, recaudó tres millones de euros el primer fin de semana, siendo el mejor estreno de una película de animación no americana en nuestro territorio. Por tanto, sólo con la primera semana en las salas, *Planet 51* ya se posicionó como la película española más taquillera de 2009.

Planet 51 ¿un filme para una audiencia global?

Este relativo éxito de taquilla a nivel mundial reside precisamente en que el filme fue concebido desde sus inicios para el público familiar de un mercado global, del mismo modo que lo hace Pixar o Dreamworks. Pero, irónicamente, es esta misma baza la que le ha reportado las mayores críticas. Las ansias internacionalistas del filme le han hecho caer en un americanismo más exacerbado que el de las propias producciones estadounidenses, explotando los clichés de las películas hollywoodienses de ciencia-ficción en exceso. El filme es una comedia alienígena de aventuras galácticas que gira en torno al Capitán Charles *Chuck* Baker, un astronauta americano que aterriza en el Planeta 51 pensando que es la primera persona en pisar el mismo. Para su sorpresa, descubre que el planeta está habitado por pequeñas criaturas verdes que viven felizmente en un mundo plagado de cercas blancas, reminiscencia de la alegre inocencia de la América de los años cincuenta, y cuyo único temor es el de ser invadidos por alienígenas como él. El astronauta, ayudado por su compañero robot y su nuevo amigo Lem, un nativo, tendrá que abrirse camino para poder volver hasta su nave.

El género de ciencia-ficción acentúa el carácter americanista del filme desarrollando el tema de astronautas y alienígenas para encajar perfectamente con las expectativas del público infantil. Además, casa muy bien con la ambientación de los años cincuenta que se explota en *Planet 51*, ya que fue durante estos años cuando eclosionó el cine de este género en Hollywood, con filmes como *La Guerra de los Mundos* (*War of the Worlds*, Byron Haskin, 1953) o

La humanidad en peligro (*Them!*, Gordon Douglas, 1954). Sin embargo, la reversión del género —el recurso que sostiene *Shrek* y da consistencia a los personajes al subvertir la narrativa clásica de los cuentos de hadas, definiendo una de las mejores películas de animación de los últimos años— funciona, en este caso, como una simple fuente de situaciones cómicas que no trasciende más allá de la carcajada fácil. El hecho de que el astronauta sea el alienígena es un recurso divertido pero no invita a una reflexión más profunda acerca del *otro*, lo que permitiría lecturas a diferentes niveles haciendo la película mucho más atractiva para públicos de todas las edades.

El filme se concibe, como dictan las producciones de Pixar y Dreamworks, como un pastiche de referencias audiovisuales que, en este caso, se han centrado especialmente —aunque no

La reversión del género funciona como una simple fuente de situaciones cómicas que no trasciende más allá de la carcajada fácil

exclusivamente— en el cine de ciencia-ficción. Las referencias a *E.T., el extraterrestre* (*E.T., The Extraterrestrial*, Steven Spielberg, 1982) son constantes, hasta el punto en que la película se puede considerar un verdadero homenaje. Desde cuestiones estructurales, como el desarrollo de las líneas argumentales, vemos la idea del niño que esconde a un ser de otro planeta y le ayuda a regresar a su lugar de origen para salvarlo

Arriba: Uno de los planos de la película que ilustra el claro intertexto a *E.T., el extraterrestre*
Abajo: Rover, la simpática sonda exploratoria, guarda ciertas similitudes con el diseño de WALL-E



El hecho de que la cultura norteamericana se evidencie tanto parece, en ocasiones, un recurso demasiado forzado para un mercado global

de la experimentación científica. Pero además, el homenaje está representado en escenas concretas que referencian directamente el filme, como el momento en el que Lem introduce a Chuck Baker, cubierto por una manta, en su casa; cuando lo lleva a un concurso de disfraces alienígenas; o cuando Chuck vuela frente a la luna, reproduciendo el plano mítico de la obra de Spielberg. Los intertextos, además, se extienden a otras películas del género como *2001: una odisea en el espacio* (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968), cuya inconfundible banda sonora escuchamos en el momento en el que Chuck aterriza en el Planeta 51 y se dispone a clavar la bandera estadounidense.

Aunque los personajes de *Planet 51* no están directamente inspirados por las creaciones de las grandes productoras de Hollywood, sí que podemos establecer unas referencias muy claras con personajes de éxito mundial. Cuando se planteó la realización del filme, los creadores quisieron huir de la típica película de animalitos (BELINCHÓN, 2009a), pero quizá, en el proceso de alejarse de la tradición de Disney o, en el caso español, Dygra, se hayan acercado en exceso a referentes de Dreamworks y Pixar. Los habitantes del Planeta 51 son unos simpáticos alienígenas verdes con una complexión humanoide y dos pequeñas antenas que asoman entre su pelo.

Aunque son más bonachones, atléticos y ágiles, no dejan de recordar al famoso ogro Shrek pero, no obstante, no consiguen conectar emocionalmente con el espectador del mismo modo que lo hace éste, perjudicando, en cierta manera, el juego de identificaciones filmicas imprescindible para embarcarse

un patriotismo americano más exacerbado que el que muestran las propias productoras estadounidenses en sus películas. La NASA autorizó el uso de su imagen en el traje y la nave de Chuck Baker —tal y como lo hizo con Buzz Lightyear en *Toy Story* (John Lasseter, 1995)—, lo que deja más que clara la

procedencia del astronauta. Por ello, es la bandera estadounidense la que se dispone a clavar cuando aterriza en el Planeta 51 que, además, se encuentra impresionada en su nave espacial, y luce en su brazo a lo largo de todo el filme, convirtiéndose en el desencadenante de su captura. El mundo recreado en el Planeta 51 está inspirado, como indican los creadores, en los Estados Unidos de los años cincuenta. Por ello, podemos ver escenas con un aire



Arriba: Chuck Baker, el astronauta de la NASA, clava la bandera estadounidense cuando aterriza en el Planeta 51. Abajo: Detalle de la nave de Chuck Baker que no pasa inadvertido, enfatizando su procedencia

en «el viaje inmóvil del espectador» (BURCH, 1999: 205). En este sentido, Rover, la sonda exploratoria que actúa como un perrito faldero despierta, pese a su carcasa tecnológica, una simpatía mucho mayor en el espectador. Sin embargo, su diseño y comportamiento es, de nuevo, increíblemente parecido al de *WALL-E Batallón de limpieza* (WALL-E, Andrew Stanton, 2008), una de las últimas joyas de Pixar.

Esta *pixarización* se ve superada cuando pasamos a analizar a Chuck —el personaje humano que es considerado como un alienígena— ya que exhibe

muy *yanqui*: la típica barbacoa en el jardín o una sesión de bolos. Es evidente que las grandes productoras como Pixar o Dreamworks toman la cultura norteamericana como referencia del estándar occidental, pero el hecho de que este recurso sea tan explícito resulta demasiado forzado, especialmente cuando se trata de un filme que no es de origen estadounidense, aunque se dirija a un mercado global acostumbrado a consumir productos norteamericanos.

Con esta película, Ilion Animation Studios ha revolucionado la forma de hacer animación en España, de eso no

cabe duda. Aunque seis meses es muy poco tiempo para ubicar esta película en un lugar determinado de la historia del cine y la ausencia de perspectiva puede resultar cegadora ante unos datos abrumadores, es evidente que ha inaugurado una nueva etapa en la industria de la animación española. Las reflexiones lanzadas aquí apuntan a que, ante todo, *Planet 51* no parece una película española hasta que no aparecen los títulos de crédito, donde, en lugar de figurar John Lasseter, aparecen los hermanos Pérez Dolset. Lo que cabe preguntarse, por tanto, es si esto es bueno o malo. Desde luego, para hacer películas *pixeristas* ya existe Pixar, y el énfasis por querer competir en las mismas condiciones que las grandes, ha hecho que la producción peque por exceso. Sin embargo, es necesario tener en cuenta que se trata de la primera película de Ilion Animation Studios y, volviendo la vista atrás, ¿acaso no nos parece que *Toy Story* es una película inocente, muy lejos a nivel técnico y argumental de la maravillosa *Up* (Pete Docter y Bob Peterson, 2009)? ■

Bibliografía

- BELINCHÓN, Gregorio. 2009a. «*Planet 51*, la respuesta española al cine de Pixar». En *El País*. 25 de marzo de 2009.
- BELINCHÓN, Gregorio. 2009b. «A la conquista del planeta Hollywood» En *El País*. 20 de noviembre de 2009.
- BURCH, Noël. 1999. *El tragaluz del infinito*. Editorial Cádiz. Colección Signo e Imagen. Barcelona.
- GALLEGRO GUZMÁN, Carlos. 2009. «*Planet 51* sube a bordo de la lanzadera espacial y viaja hasta la estación internacional». En *El Libre-pensador*, URL [http://www.ellibrepensador.com/2009/10/20/planet-51-suba-a-bordo-de-la-lanzadera-espacial-y-viaja-hasta-la-estacion-internacional/]
- MARTÍNEZ BARNUEVO, María Luisa. 2008. *El largometraje de animación español: análisis y evaluación*. Ediciones y Publicaciones Autor. Madrid.
- MENDOZA, Javier. 2009. «Planet 51». En *Cahiers du Cinema España*. Número 29, diciembre.

Notas

- 1 El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda del Proyecto de Investigación "Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales contemporáneos", financiado por la convocatoria del Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Ciencia e Innovación, para el periodo 2008-2011, con código CSO2008-0606/SOCI, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.
- 2 Martínez Barnuevo señala en su estudio que este dato no es del todo cierto, pese a ser utilizado como lema publicitario.

Marta Martín Núñez es licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas y en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I. Tiene un máster en Producción de Animación Infográfica (Pasozebra s.l. y Universitat Jaume I) y es doctora en comunicación por la misma universidad. Su tesis doctoral es un estudio sobre la naturaleza de la imagen digital aplicado a la animación infográfica en los *spots* publicitarios. Actualmente es profesora ayudante en el departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I y miembro del Consejo de Redacción de *L'Atalante*.

Los habitantes del Planeta 51 se quedan atónitos ante la llegada del astronauta

