Artículo / *Article*

Análisis estético de *Antz (Hormigaz)* en relación con el género distópico y con el imaginario "inmortal" heredado del cine clásico.

Aesthetic analysis of Antz *in relation to the dystopian genre and the "immortal" imagination inherited from classic cinema.*

Marcos Jiménez González
Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)
marcos.jimenez.g@udima.es

Recibido: 18/02/2021 / **Aceptado**: 13/03/2021

Resumen.

Antz (Hormigaz), de Eric Darnell y Tim Johnson, es una película que contiene un imaginario temático y estilístico muy rico en cuanto a su relación con otros géneros de la historia del cine. Se trata de un documento complejo, al estar a caballo entre una divertida comedia de animación y una distopía de manual. En este artículo se analizan sus características visuales y narrativas con el fin de establecer un diálogo comparativo con el género distópico y subrayar las características que comparte con él.

Estableciendo una analogía con *La semilla inmortal*, de Jordi Balló y Xavier Pérez, se enumeran algunos argumentos universales propios de la narrativa distópica, presentes en la literatura y en el cine, y que sirven para establecer conexiones entre *Antz* y el resto de las películas del género, como *Metrópolis* o *Matrix*, entre otras. Asimismo, se hace un análisis visual del filme, en relación con las ya clásicas Sinfonías urbanas y con el cine de propaganda de Leni Riefenstahl, para dar cuenta de que, además de argumentos universales, existen imágenes de la misma índole, que influyen en la película y amplían su abanico estilístico, enriqueciendo el imaginario.

Palabras clave.

Antz (Hormigaz), Distopía, Metrópolis, Sinfonías urbanas, Cine de propaganda, Análisis fílmico, Estética del cine.

Abstract.

Antz, by Eric Darnell and Tim Johnson, contains a very rich thematic and stylistic imagination in terms of its relationship with other genres in cinema history. It is a complex film, saddled between a funny animated comedy and a standard dystopia. In this article, its visual and narrative characteristics are analyzed in order to establish a comparative dialogue with the dystopian genre and underline the characteristics that the film shares with it.

Establishing an analogy with *La semilla inmortal*, by Jordi Balló and Xavier Pérez, some universal arguments of the dystopian narrative are listed, present in literature and in the cinema, which serve to establish connections between Antz and the rest of the films of the genre, such as *Metropolis* or *Matrix*, among others. Likewise, a visual analysis of the film is made in relation to the now classic Urban Symphonies and to Leni Riefenstahl's propaganda cinema, to account for how, apart from universal arguments, there are images of the same nature, which influence on the film by broadening its stylistic range and enriching its imaginary.

Keywords.

Antz, Dystopia, Metropolis, Urban Symphonies, Propaganda cinema, Film analysis, Aesthetics of cinema.

Sugerencia de cita / *Suggested citation*: Jiménez González, Marcos (2021). Análisis estético de *Antz (Hormigaz)* en relación con el género distópico y con el imaginario "inmortal" heredado del cine clásico. *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, *1*, 79-95.

1. INTRODUCCIÓN: LAS SEMILLAS INMORTALES DISTÓPICAS.

Cuando el cine surgió, a finales del siglo XIX, la mayor parte de los relatos básicos de nuestra cultura ya habían sido contados a través de la poesía, la literatura o el teatro. El cinematógrafo nace, entonces, como un medio que aporta la innovación visual de las imágenes en movimiento, pero rara vez puede crear una historia totalmente nueva, sin presentar recursos narrativos que no hayan aparecido con anterioridad, cosa que, como bien dicen Jordi Balló y Xavier Pérez en su famoso texto *La semilla inmortal* (1995/2016), no es una limitación, sino un ejemplo de adaptación, por el que una historia clásica se abre a la perspectiva contemporánea (p. 7). Los autores analizan las narraciones esenciales de nuestra cultura (la Ilíada, la Odisea, la Eneida, etc.) y la manera en que dichos relatos se aplican de una forma estructural a los argumentos cinematográficos[1]. Balló y Pérez defienden que las historias clásicas, aquellas que suponen los pilares de nuestra civilización, dejaron una "semilla inmortal" que pervive en las narraciones actuales, siendo notable en el medio cinematográfico:

> Las narraciones que el cine ha contado y cuenta no serían otra cosa que una forma peculiar, singular, última, de recrear las semillas inmortales que la evolución de la dramaturgia ha ido encadenando y multiplicando (Balló y Pérez, 1995/2016, p. 7).

Dicho presupuesto será el marco teórico en el que se fundamentará el análisis realizado en el presente artículo a propósito de la película *Antz* (*Hormigaz*) (1998), de Eric Darnell y Tim Johnson. Al igual que hacen Balló y Pérez con películas como *París, Texas* (1984), de Win Wenders, la cual relacionan argumentalmente con la *Odisea* (Balló y Pérez, 1995/2016, p. 23) o con la correspondencia que establecen entre *Con la muerte en los talones* (1959), de Hitchcock, y *Hamlet* (Balló y Pérez, 2015, p. 101), en este texto se pretende desmigajar la película *Antz* y analizarla en relación con los argumentos germinales del género distópico, a pesar de que su faceta de película de animación la haya mantenido alejada de los estudios de esta índole.

Se entiende que, aunque dicho análisis se base en la misma metodología, hay que establecer un salto gradual en lo que se consideran argumentos originales o "semillas inmortales". Para este estudio partiremos de los argumentos básicos del género distópico o de ideas en las que estos se apoyan y no de la narrativa general relativa a la literatura universal. Tomaremos como base original las obras literarias clásicas de la ciencia-ficción y distópicas, surgidas a partir del siglo XIX y principios del XX. Además de los relatos distópicos considerados clásicos, como *Un mundo feliz* (1932/2018), de Aldous Huxley, *1984* (1949/2018), de George Orwell o *Fahrenheit 451* (1953/2018), de Ray Bradbury, se tendrán en cuenta otros no tan populares, pero que suponen el verdadero origen y nacimiento de la distopía. Obras como *La Eva futura* (1886/1998), de Auguste Villiers de L'Isle-Adam, *La isla del doctor Moreau* (1896/2014), de H. G. Wells o *Metrópolis* (1926/1977), de Thea von Harbou, serán esenciales para entender la estructura narrativa primordial de la que se compone el género. Esta última tendrá un papel importante, pues es una de las principales influencias de *Antz*, quizá no tanto por la novela en sí, sino como por su adaptación en la película homónima de Fritz Lang (1927). Es cierto que la novela de von Harbou bebe de los relatos distópicos del siglo XIX y, en este sentido, no podemos considerarla una "semilla inmortal" del género; sin embargo, si nos centramos en el ámbito cinematográfico, *Metrópolis*, de Lang, sí puede ser considerada como tal, ya que en cuanto a narrativa y a iconografía, la película ha supuesto el germen de gran parte del imaginario distópico que se reprodujo durante todo el siglo XX y pervive en la actualidad. La influencia que tuvo en *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, o la que tiene, por ejemplo, en *Batman vuelve* (1992), de Tim Burton, es más que consabida y se repite constantemente a la hora de ensalzar su importancia visual. No obstante, la huella es más profunda, alcanzando un amplio abanico de películas, entre las que se encuentra *Antz*.

[1]En un escrito más reciente, *El mundo, un escenario* (2015), rescatan las historias shakesperianas para analizar su influencia en la narrativa actual. Se refieren a Shakespeare como "el guionista invisible" que marcó un antes y un después en la dramaturgia, para relacionarlo de nuevo con el séptimo arte.

La elección de este filme viene dada, primero, porque supone una confluencia narrativa e icónica muy potente con *Metrópolis* y con otras cintas y, segundo, porque, al tratarse de una película de animación, no siempre se la reconoce como un documento distópico[2], siendo excluida de las clásicas asociaciones, al estilo de *Blade Runner* (Figuras 1 y 2) que normalmente se establecen entre películas del género. En 2019, Antonio Santos publicó *Tiempos de ninguna edad. Distopía y cine* (2019), obra en la que analiza la distopía en el séptimo arte, haciendo un recorrido por los filmes más representativos, incluyendo a *Antz* (p. 441). El autor relaciona la narración con otras cintas del género, así como con temas y motivos recurrentes. Sin embargo, esto no es muy común, por lo que dicho libro tendrá mucho peso en estas páginas, al ser uno de los pocos que analizan el filme desde una perspectiva distópica. Por tanto, el objetivo principal del presente escrito es reivindicar *Antz* como una película perteneciente a este mismo universo, y lo haremos desmigajando sus elementos narrativos y visuales para dar cuenta de que la relación con otras obras es clara y real, partiendo de la idea de que su argumento y sus imágenes están formadas en base a lo que consideraremos las "semillas inmortales distópicas". Se distinguirá, además, entre los aspectos narrativos y los icónicos, para dotar de una mayor precisión al análisis.

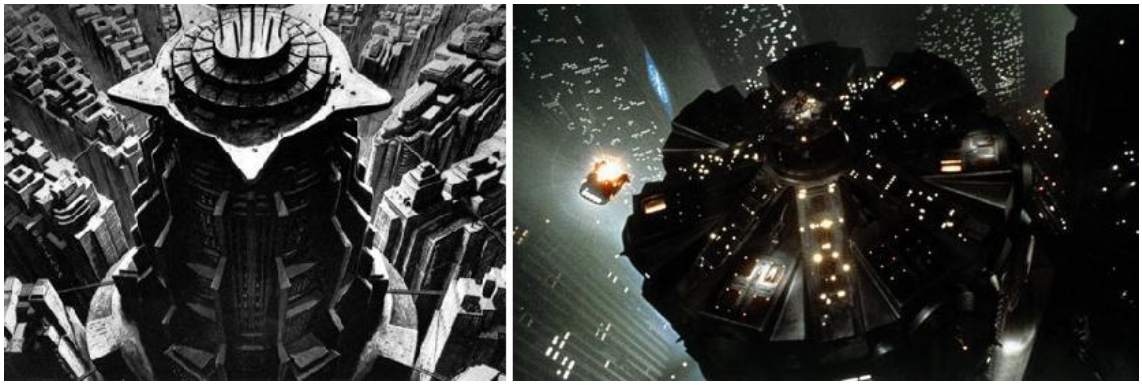

Figura 1. Asociación clásica entre los fotogramas de *Metrópolis* (1927) y *Blade Runner* (1982). Fuente: www.historiadissenyidep.blogspot.com.

Figura 2. Fotograma de *Antz* (1998). Fuente: www.youtube.com.

[2] José Moscardó Guillén, en su escrito *El cine de animación en más de cien largometrajes*, advierte de que no todo este cine está realizado exclusivamente para niños, sino que hay filmes, como *Rebelión en la graja*, que son "gestados para público adulto" (Moscardó Guillén, 1997, p. 9).

2. **ASPECTOS NARRATIVOS**.

2.1. La caverna platónica como el origen inmortal de la clásica división distópica entre dos mundos.

Antz cuenta la historia de Z, una hormiga que vive en una colonia, en la que el sistema de gobierno es una especie de dictadura militar, encabezada por el general Mandible y su mano derecha, el coronel Cutter. Debido a ello, y a que su sistema de valores es totalmente opuesto al de la colonia, el protagonista desea con todas sus fuerzas cambiar de vida. En este punto de partida ya se establecen conexiones específicas con algunos rasgos de la distopía, en general, y con *Metrópolis,* en particular, al encontrar una premisa básica común en el género: la división en dos escenarios opuestos espacial y conceptualmente.

El primer espacio es la colonia, un mundo subterráneo y alienante, donde las hormigas se dividen en extractos sociales (obreros y soldados), y donde todo está ordenado de forma mecánica y determinista: los días son iguales y cada individuo trabaja exhaustivamente por "el bien de la colonia", es decir, por el bien de la comunidad. Parece que tratándose de hormigas esto es lógico, porque este es su funcionamiento natural, sin embargo, la película las humaniza, comparándolo con el nuestro. Así lo describe Santos en la obra citada:

> La primera producción de *Dream Works* se construye en forma de parábola social donde, practicando el lenguaje de la fábula, el hormiguero es equivalente a la sociedad humana (2019, p. 441).

El más humano de todos los personajes es el protagonista, Z, una hormiga individualista con angustia existencial (no es casualidad que el doblaje original lo realizara Woody Allen). Z no está a gusto en la colonia; de hecho, la concibe como el peor de los mundos posibles, convirtiéndose ese escenario automáticamente en una distopía. Él desea salir de allí, no entiende por qué es un obrero, si nunca lo ha elegido, ni tampoco por qué tiene que subordinarse al colectivo. En definitiva, este primer escenario tiene las características esenciales de un mundo distópico: alienación, totalitarismo y homogeneidad frente a diversidad y democracia. Podría concebirse como las sociedades que se exponen en obras como *1984* o películas como *Equilibrium* (2002), de Kurt Wimmer.

No obstante, existe una diferencia básica entre *Antz* y estas obras, porque en la película este mundo solo conforma una parte de la historia, existiendo un mundo ideal, fuera de la colonia, que sería el mundo utópico, el lugar al que el protagonista desea huir, y que supone la contraposición a la colonia. A este mundo de la superficie se le denomina *Insectopía*, haciendo referencia a su carácter utópico. Esta división entre dos realidades opuestas hace que la película trascienda ese universo exclusivamente distópico de *1984*, asemejándose ya a las realidades descritas en obras como *Metrópolis*, donde existe un dualismo similar, dividido en el mundo de la superficie (utópico) y el mundo subterráneo (distópico). Así lo recuerda Santos: "La ciudad de las hormigas que se representa digitalmente en *Antz* no es muy distinta de la *Metrópolis* langiana" (2019, p. 442). La diferencia radica en que en *Metrópolis* la escisión es económica y social, ya que los habitantes de la superficie son aristócratas y los de las profundidades obreros que trabajan sin descanso, mientras que en *Antz* se subraya una diferencia moral, al representar *Insectopía* la cara más amable del individualismo y la colonia la más amarga del sometimiento al colectivo.

Podemos entender este rasgo argumental de oposición de dos realidades como uno de los más importantes de la narrativa distópica que, destacando en la literatura, es esencial en el cine. Se trata de un recurso utilizado en varias películas, predominarte en la distopía y que trasciende el género, en algunas ocasiones. Otra de las máximas representantes de este esquema es *Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999), en la que el argumento parte de la premisa de que existen dos mundos: el mundo real y Matrix, representados en la pastilla roja y la azul, respectivamente. Conviene traer a colación el filme de las hermanas Wachowski porque la conexión que se establece entre los dos mundos se asemeja mucho a la de *Antz*. Si la relación con *Metrópolis* proviene de una división primaria entre un mundo distópico y otro utópico, la de *Matrix* tendrá que ver con la relación que se establece entre ellos. En ambos documentos, la referencia o la semilla inmortal de la que parte el argumento es la caverna de

Platón[3]. El mito (o la alegoría) divide la realidad en el mundo inteligible, el de las ideas, y el mundo sensible, el de las apariencias o copias imperfectas de aquellas. En una lectura básica, se podría asociar el primero con la utopía y el segundo con la distopía, ya que la dialéctica platónica consiste en avanzar de forma ascendente del mundo sensible al inteligible, y eso es lo que hacen tanto Z, en *Antz*, como Neo, en *Matrix*. Además, el proceso que los protagonistas experimentan es exactamente el mismo al del relato platónico. El filósofo cuenta que en el mundo sensible hay unos prisioneros atados de pies y manos (*La República*, 514a, 5-7)[4] que durante toda su vida solo han visto sombras de los elementos reales (situados en el mundo inteligible). También menciona que, si uno de esos prisioneros saliera de la caverna y observara la realidad de las cosas, al volver y contárselo al resto, ninguno le creería e incluso se reirían de él (*La República*, 517a, 3-5). Revisar esta parte de la alegoría platónica es importante porque en todas las películas que estamos tratando encontramos un personaje que encarna a este prisionero, mostrando otra realidad al protagonista de la película[5].

En *Metrópolis*, por ejemplo, es María quien asciende al mundo de la superficie para revelarle a Freder la verdad sobre las personas que habitan en las profundidades. El protagonista aceptará esa realidad e iniciará el proceso dialéctico (esta vez de arriba a abajo) para encontrar un remedio ante la desigualdad social existente. En el caso de Freder, la salida de la caverna es de índole socioeconómica, porque lo que pretende es conseguir justicia. En *Matrix*, quien saca de la caverna a Neo es Morfeo, que le ofrece alcanzar la verdad, mediante el conocimiento del mundo real. Aquí el proceso dialéctico se produce saliendo de Matrix y es de carácter ontológico y epistemológico, pues lo que busca Morfeo es hacer saber a Neo que habita un mundo aparente y recreado. No obstante, la relación más directa con Platón la encontramos en *Antz* por dos motivos. En primer lugar, porque la dialéctica se produce de abajo a arriba (de la colonia a *Insectopía*) y, en segundo, porque quien le revela a Z la verdad es una hormiga marginada y apartada de la sociedad, a la que nadie cree, del mismo modo en el que Platón describe al prisionero que ha ascendido al mundo de las ideas y vuelve al sensible. Esta hormiga recibe el mismo rechazo y, de hecho, cuando parece estar divagando sobre la existencia de un mundo ideal llamado *Insectopía* le acaban arrestando, siendo Z el único que le presta atención. Así lo describe Antonio Santos:

> Una hormiga soldado, ya anciana y de vida aventurera, llegó a las lindes de un lugar mítico conocido como Insectopía, y bajo una fuerte crisis existencial y alcohólica descubre sus secretos a Z: 'Allí uno puede tener identidad. Las calles están llenas de comida y nadie te dice lo que tienes que hacer. No hay guerras ni colonias'. Frente a aquella distopía soterrada, colectivista y austera, sombría como la muerte, el mundo exterior se descubre luminoso y rebosante de atractivos. El paraíso esconde promesas de luz y de dicha. También de riquezas materiales (2019, p. 444).

Insectopía se muestra como el lugar perfecto, como la utopía, y representa una salida de la caverna moral, y no tanto socioeconómica o epistemológica, como ocurría en *Metrópolis* o en *Matrix*. Z pretende liberarse de un colectivismo que le resulta insoportable y la salida de la colonia (o de la caverna) le ofrece el camino individualista y liberal que tanto desea y que el resto de las hormigas no ve. La aparición de *Insectopía* supone la presencia, además, de la semilla inmortal de la tierra prometida, que Balló y Pérez analizan en el libro (1995/2016, p. 24), por lo que Z sale de la caverna para descubrir la existencia de un mundo mejor y luchar para llegar hasta él, librándose de lo que considera el peor de los mundos posibles[6].

---

[3]De hecho, Jordi Balló y Xavier Pérez exponen el término en referencia al diálogo *Fedro*, de Platón. Por eso no deja de ser interesante que encontremos un argumento genuino en el filósofo del que proviene el concepto.

[4] Para las referencias a Platón véase Platón (1999).

[5] Entendemos, pues, que las analogías que aquí se pretenden establecer no constan necesariamente de una recreación exacta de la caverna platónica, sino de una semejanza entre ella y los argumentos descritos. Por ello, nos serviremos de ejemplos en los que, de un modo u otro, al protagonista de la historia se le presenta una faceta de la realidad que desconocía y a la que quiere acceder debido a distintas circunstancias.

[6] Es necesario recordar que estos temas inmortales pueden superponerse (Balló y Pérez, 1995/2016, p. 8), por lo que una misma película puede contener varios diferentes. Si atendemos a los argumentos que los autores analizan en la obra, en *Antz*, por ejemplo, encontraremos el de la tierra prometida, pero también el del héroe mesiánico. A su vez, también veremos el

Teniendo en cuenta que el esquema narrativo que divide la realidad en dos dimensiones o espacios opuestos es esencial en la distopía, destacando también en filmes recientes, como *El hoyo* (2019), de Galder Gaztelu-Urrutia, o en películas clásicas de la ciencia ficción, como *El show de Truman* (1998), de Peter Weir, cabe señalar que dicha escisión es también la base de otras películas alejadas del género y que, por ello, podemos asegurar que es un mecanismo que funciona a la perfección en la narrativa general[7].

La influencia de la caverna platónica en el medio audiovisual es indudable, repitiéndose con asiduidad, además de en los ejemplos de esta índole, en muchas otras series y películas en la que se abordan las relaciones conflictivas entre apariencia y realidad, como sucede en *Están vivos* (1988), de John Carpenter, por ejemplo, donde no hay una división explícita de dos mundos, sino un problema de percepción que se da en el mismo espacio. En cualquier caso, el conflicto entre dos universos o dimensiones sirve de hilo conductor, de argumento genuino, para multitud de relatos y, en el caso de *Antz*, es uno de los elementos fundamentales.

2.2. La contradicción implícita en las revoluciones de corte marxista en la narrativa distópica: entre el poder popular y el mesianismo fascista.

Otro tema importante en la película es su lectura política, entre el totalitarismo y la lucha de clases. Al ser películas con un alto contenido ideológico, tanto *Antz* como *Metrópolis*, suscitan debates en cuanto a su lectura política, que normalmente versan sobre si tienen tendencias izquierdistas o derechistas, progresistas o conservadoras o incluso comunistas o fascistas. El problema de la ambigüedad surge porque en ambos filmes el punto de partida de los actos políticos se sustenta en un cambio de estamento, que puede interpretarse de un modo marxista en cuanto a lucha de clases, pero que se resuelve de un modo determinista y conservador, tal y como veremos a continuación.

Si atendemos a *Antz* en relación con *Metrópolis*, veremos que este cambio estamental se produce de la misma forma: en la película de 1927, Freder intercambia su posición de aristócrata con la de un obrero[8], en un acto de filantropía (Jiménez y Latorre, 2020), y, en *Antz*, Z intercambia su posición de obrero con la de Weaver, que es soldado[9]. El símil entre las dos historias no es casual: se produce del mismo modo y supone el inicio de una revolución obrera, teniendo las mismas connotaciones y consecuencias. Esto conduce a la proliferación de distintas lecturas ideológicas por parte de la crítica que todavía siguen vigentes en la actualidad.

En el momento de su estreno, *Metrópolis* suscitó una gran polémica, debido a la multiplicidad de interpretaciones a la que se prestaba. Se la calificó de documento bolchevique en países como Italia o Turquía (Elsaesser, 2000, p. 44), pero también de filme "pre-nazi" (Gil Olivo, 2005, p. 60), simpatizante con la ideología fascista, a causa de la fascinación que despertó en Hitler y por un argumento que conducía inevitablemente al mesianismo. Por todo ello, la película tiene todos los ingredientes para considerarse una obra de arte abierta y las confusiones se producen porque a la revolución de corte marxista le sucede una idolatría mesiánica de un héroe que acaba siendo necesario para que dicha revolución se haga viable, entremezclándose dos posiciones políticas

recurso del mesianismo en *Metrópolis*, así como el argumento inmortal prometeico de la creación de vida artificial. Es decir, que la superposición es real, confluyendo, además, con los motivos o argumentos distópicos que aquí se pretenden analizar, entre los que destaca el mito de la caverna y el recurso político del totalitarismo.

[7] Un ejemplo, apartado de la distopía y la ciencia ficción, es *Canino* (2009), de Yorgos Lanthimos. Aquí la alegoría platónica se refleja en el modo en el que un padre educa a sus hijos, ocultándoles información del mundo y de la sociedad y prohibiéndoles salir de casa. Los hijos vivirán como los prisioneros, observando la realidad ensombrecida por una educación limitada que les ata al lugar donde habitan.

[8] "–Vamos a intercambiar nuestras vidas, Georgi. Tú tomarás la mía y yo la tuya. Yo ocuparé tu lugar ante la máquina, tú saldrás tranquilamente con mis ropas" (von Harbou, 1926/1977, p. 37).

[9] "Z: –He tenido una gran idea: tienes que cambiar tu puesto conmigo. Déjame ir en tu lugar a la inspección […] La familia real estará allí, es mi única oportunidad de verla [a la princesa].
Weaver: – ¿Te das cuenta de en el lío en el que puedes meterte solo por hablar de hacerte pasar por soldado?" (Darnell y Johnson, 1998).

aparentemente contrarias. Algo parecido sucede con la interpretación política que se le otorga a *Antz*, conduciendo a multitud de lecturas.

Un ejemplo: en el reciente ensayo titulado *¡Me cago en Godard!*, Pedro Vallín cuenta la discusión mantenida con un amigo sobre la cuestión política del filme. El conflicto surge porque su amigo (Celso) le dice que la película es anticomunista, debido a que se establece una analogía entre el funcionamiento de una sociedad comunista y el de la colonia. El autor sostiene que dicha identificación sería "demasiado fácil" (2019, p. 54) y que se trata, más bien, de una exaltación de lo individual frente al colectivismo general, cosa que ocurre en gran parte del cine estadounidense, fruto de una industria que hace producciones en un tipo de sociedad liberal[10].

El hecho de que se produzca este debate subraya la idea de que este tipo de filmes son ambiguos ideológicamente y que, al igual que las lecturas contrapuestas de *Metrópolis*, *Antz* presenta una complejidad ideológica en la que la colonia puede entenderse como el reflejo de la sociedad comunista, pero también como analogía del totalitarismo en general, donde entran todos los regímenes colectivistas que anulaban las posibilidades individuales, propios de la primera mitad del siglo XX. A su vez, el argumento posibilita la lucha de clases (típicamente marxista) y la exaltación de un individuo necesario, a caballo entre las sociedades fascistas y el mesianismo.

Este último punto es el que conduce a José Luis Molinuevo (2013) a reflexionar en torno a este tipo de argumentos. Teniendo en cuenta que en muchas ocasiones la identidad colectiva se refuerza mediante la aparición de un mesías (Balló y Pérez, 1995, p. 32), entendemos la contradicción latente en una historia que promueve una revolución marxista y a la vez fomenta la idolatría individual. El conflicto se resume en que para que un grupo o un colectivo se libere es necesaria la actuación de un héroe con tintes mesiánicos. Por ello, Freder, en *Metrópolis*, se convierte en el mediador necesario entre el cerebro (los aristócratas) y las manos (los obreros), siendo esta premisa la idea fundamental en la que se apoya la historia; también en *Antz* las hormigas obreras reivindicarán a Z como un héroe libertador por haberles dado la oportunidad de elegir, sirviendo él mismo como ejemplo de hormiga obrera que se convirtió en soldado. En este caso, las hormigas de la colonia pretenden configurar una nueva identidad y Z es el personaje mesiánico que ayuda a conformarla, parafraseando a Balló y a Pérez. Con su ejemplo, Z inicia una revolución en la que los obreros se rebelan contra la dictadura militar de la colonia, queriendo construir un nuevo tejido económico-social. El mismo fenómeno ocurrirá en *Matrix*, por ejemplo, en la que el final de la guerra acaba dependiendo única y exclusivamente de Neo, el Elegido, nombre más que apropiado para designar a un personaje mesiánico, o en *V de Vendetta* (McTeigue, 2005), donde, en última instancia, V sostendrá todo el peso del cambio social que se fragua durante el filme. Además, en esta última se produce el efecto de idolatría que también se observa en *Antz*, a través del cual, las clases populares reivindican la figura de un libertador[11]. Es en este punto, concretamente, donde Molinuevo centra su análisis, advirtiendo de que un aparente argumento revolucionario puede esconder un modo de fascismo o, en sus palabras, de posfascismo.

En primer lugar, Molinuevo sostiene que en la narrativa distópica clásica (*Un mundo feliz*, *1984* o *Fahrenheit 451*) el mensaje estéticamente potente es el del dictador en cuestión, "que se presenta como una 'víctima' al tener que renunciar a su faceta de artista a favor de la comunidad" (2013, p. 22). En el caso de *Metrópolis*, de *V de Vendetta* o de *Antz* el resultado fascista va un paso más allá, pues surge de la rebelión contra el poder hegemónico, pero tiene el mismo resultado: los protagonistas de las tres películas se sacrifican por la comunidad del mismo modo y ello desemboca en una idolatría ciega del pueblo hacia ellos. En este caso, el fascismo no es vertical, sino horizontal, y son las clases populares las que lo reclaman, convirtiendo a los protagonistas en elegidos. Molinuevo denominará a este fenómeno "posfascismo posmoderno", diferenciándolo del fascismo moderno y el fascismo posmoderno. En todos ellos destaca la figura de un líder en forma de elegido, pero se diferencian en lo relativo a su proclamación. En

[10] Aunque el autor utiliza este ejemplo para hacer una crítica a la interpretación de corte marxista que normalmente se le da al cine de Hollywood, es apropiado rescatarlo por las contradicciones políticas del argumento y por su semejanza interpretativa con *Metrópolis*.

[11] Aquí se observa el argumento inmortal de la aparición del mesías en este tipo de filmes.

los dos primeros es designado por el destino o porque se autoproclama líder; en el último es el pueblo quien lo reclama: "En el fascismo moderno el elegido lo es por el destino, en el segundo se autoelige, en el tercero es el más votado" (2013, p. 22).

Por eso, y lejos ya de debatir sobre si *Antz* es una película marxista o anticomunista, es necesario entender que, ante todo, la película tiene un gran componente fascista (temático y estético) que se manifiesta a varios niveles, del mismo modo en el que lo hacen los argumentos distópicos generales que se están tratando. En primer lugar, de la mano de la sociedad totalitaria en la que está ambientada, donde el general Mandible y su mano derecha, el coronel Cutter, serán los máximos representantes del poder, asemejándose a la jerarquía de una dictadura clásica. Además, los carteles y mensajes expuestos en los lugares públicos de la colonia, en los que se observan mensajes como "El tiempo libre es para entrenar", recuerdan, incluso en su forma, al mensaje de la Alemania nazi "El trabajo os hará libres", situado en la entrada de los campos de concentración (Figuras 3 y 4). La connotación fascista de las capas hegemónicas de la colonia se vislumbra también mediante el plan de Mandible y Cutter para acabar con las hormigas más débiles, en lo que es una reminiscencia de la solución final propuesta por el nazismo. En este plan se observan tres características básicas del pensamiento fascista –el clasismo, el racismo y el culto al cuerpo–, que se asemeja al funcionamiento de las sociedades fascistas propias de la Europa de la primera mitad del siglo XX. No obstante, además de esta representación clásica del fascismo, la otra vía por la que encontramos sus rasgos en *Antz* es la opuesta: la que lucha contra el fascismo clásico, la parte del héroe necesario que reclama el pueblo y que transforma un posible argumento revolucionario en uno posfascista posmoderno, en la terminología de Molinuevo. El problema de entender el argumento de estas películas como revolucionario o progresista es que no se tiene en cuenta que dicha revolución es aparente y lo que en realidad se muestra es un determinismo de corte fascista, en el que un individuo en forma de elegido guía el destino de la sociedad. Tanto Freder como V y Z son necesarios para la revolución popular y, sin ellos, esta ni se plantearía. El fascismo, por tanto, tiene una doble vía en *Antz* y aparece entrecruzado: los elementos negativos de la representación, los antagonistas (Mandible y Cutter), son una recreación de Hitler y de Goebbels, adaptada a la colonia; y los elementos positivos (Z y Weaver) resultan ser un elegido reclamado por el pueblo y un soldado que fomenta y justifica su liderazgo, lo que provoca la idolatría y la dependencia social de un héroe necesario, al estilo de Freder y María en *Metrópolis*.

Figura 3. Fotograma "el tiempo libre es para entrenar", de *Antz* (1998). Fuente: www.youtube.com.

Figura 4. Entrada al campo de concentración de Auschwitz. Fuente: http://vidaytiemposdeljuezroybean.blogspot.com/2010/01/concreciones-xxx-arbeit-macht-frei.html.

En este apartado se han pretendido vislumbrar los aspectos narrativos que *Antz* comparte con el género distópico. Basándonos en el cine y en la literatura hemos visto que existen ciertos patrones argumentales en las distopías que se repiten constantemente y que conforman aquello que Balló y Pérez denominaron semillas inmortales. La caverna platónica ha servido de referencia para explicar la clásica división tan frecuente entre dos mundos o realidades, que aparece en gran parte de la narrativa distópica e incluso en algunos documentos ajenos a ella. También hemos atendido al ambiente totalitario que reflejan y que suscita un conflicto interpretativo que sigue vigente.

Mediante los dos temas analizados –división entre dos mundos y totalitarismo ambiguo– se observa la confluencia de *Antz* con el género, justificada en cuanto a la relación argumental y temática con algunas películas clásicas pertenecientes al mismo. En este sentido, *Metrópolis*, de Fritz Lang, supone un germen estilístico para este tipo de películas, ya que sus motivos, además de estar basados en argumentos universales, conforman el origen del imaginario distópico cinematográfico. No obstante, además del aspecto narrativo, *Antz* presenta una iconografía rica e influida por películas tanto distópicas como pertenecientes a otros estilos y géneros, tal y como se ha mencionado al principio del artículo. Analizar sus relaciones visuales e icónicas en relación con filmes clásicos de la historia del cine y alejados en algunas ocasiones de la distopía será el objetivo principal de la segunda parte del escrito.

3. ASPECTOS VISUALES.

Si narrativamente entendemos *Antz* como una película esencialmente distópica, con elementos humorísticos propios de la animación de *DreamWorks*, icónicamente debe señalarse todavía más la complejidad implícita que se está analizando. En el plano visual, bebe de la iconografía y el imaginario distópico, pero también de otros géneros relacionados parcialmente con este, como el bélico, el propagandístico o aquellas películas que durante el primer tercio del siglo XX fueron consideradas "sinfonías urbanas". El gran abanico de influencias que presenta hace que debamos entenderla como compleja, en el sentido de valorar su confluencia de estilos, tanto narrativa como visualmente. Si en la narración habíamos encontrado algunos argumentos clásicos, válidos para muchas novelas y filmes, en el presente apartado encontraremos imágenes universales que, apareciendo con la llegada del cinematógrafo (muchas de ellas durante el primer tercio de siglo XX), perviven en el presente y sirven como arquetipo o modelo para películas actuales. En definitiva, en este apartado se pretenderá vislumbrar que, al igual que encontramos semillas inmortales en la narrativa, podemos encontrar imágenes genuinas y originales en películas clásicas, que se repiten con frecuencia en el presente; es decir, que también existen semillas inmortales iconográficas[12].

3.1. Correspondencias icónicas más allá del género: entre las *Sinfonías urbanas* y el cine propagandístico.

El puente entre la distopía y las sinfonías urbanas viene dado, sobre todo, por *Metrópolis*, de Lang, que se sitúa entre los dos géneros. Como filme distópico ya hemos dicho que su influencia es inconmensurable, sin embargo, si la valoramos en cuanto a sinfonía urbana, esto es, en cuanto a las películas que reflejaron la vida y el funcionamiento social de las grandes ciudades, cuya máxima representante es *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (1927), de Walter Ruttman, la película de Lang ha dejado una marca iconográfica imborrable, latente también en *Antz*.

En primer lugar, atendiendo a las imágenes de la colonia que aparecen al principio, veremos que se representa como un lugar muy agitado, con mucho movimiento y donde reina el caos: un espacio lleno de luces y de hormigas caminando de un lugar a otro sin descanso, cuyo ritmo es rápido y estresante (Figuras 5 y 6). Estas imágenes están influidas por el modo de mostrar la ciudad de *Metrópolis* (Figuras 7 y 8), suponiendo un arquetipo para cualquier filme que pretenda reflejar esta situación[13]. Estas no serán las únicas imágenes que *Antz* recoge del

[12]Se podría hacer un estudio muy amplio en este sentido, ya que las imágenes cinematográficas se forman en base a la cultura visual forjada a lo largo de la historia por artes como la pintura o la escultura, por ejemplo; no obstante, nos centraremos estrictamente en las imágenes del cine, en aquellas que aparecieron en los primeros años del siglo XX y se recrean constantemente en la gran pantalla.

[13]La estética de la gran ciudad fue sustancial en la Europa del primer tercio del siglo XX y dejó un imaginario sólido que sigue presente en la actualidad. Sin embargo, esta no es la única influencia de *Metrópolis* en la cinta. Se puede observar otro ejemplo a la derecha de la Figura 6, donde se ve que la película se sirve del mito de Atlas como símbolo de dios que sostiene el peso del mundo bajo sus hombros. En este caso, es una hormiga quien lo hace, siendo dicha referencia un icono común

filme de 1927; durante todo el metraje aparecerán planos idénticos para potenciar visualmente las similitudes narrativas señaladas con anterioridad. Así, cuando las hormigas obreras intenten salvarse de la inundación que va a acabar con ellas, aparecerá un fotograma que se asemeja a otro de *Metrópolis*, incluso con la misma iluminación, en el que los niños se entregan a la falsa María, reflejándose en ambos una situación muy similar, ya que en ese mismo lugar se produce una inundación y una avalancha (Figuras 9 y 10). En este sentido, es preciso insistir en que estos son solo algunos ejemplos de las continuas referencias que muestra la película, siendo en muchos casos imágenes y cuadros idénticos a los fotogramas del filme alemán. Debemos entender, por ello, que existe una relación directa entre estos dos documentos, tanto en el argumento como en las imágenes, siendo recurrente la asociación innegable con el trabajo de Lang en cualquier estudio, artículo o escrito sobre la película.

Figura 5. Fotograma de *Antz* (1998). Fuente: www.youtube.com.

Figura 7. Fotograma de *Metrópolis* (1927). Fuente: www.filmaffinity.com.

Figura 6. Fotograma de *Antz* (1998). Fuente: www.youtube.com.

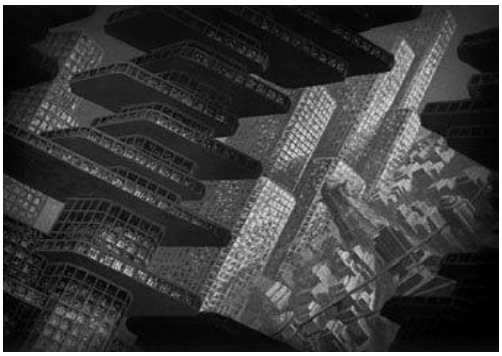

Figura 8. Fotograma de *Metrópolis* (1927). Fuente: www.twitter.com.

Figura 9. Fotograma de Antz (1998). Fuente: www.youtube.com.

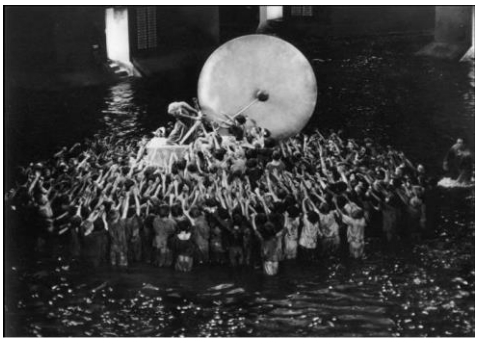

Figura 10. Fotograma de *Metrópolis* (1927). Fuente: www.imdb.com.

en las películas que pretenden ensalzar alguna ideología, ya sea democrática o totalitaria, tal y como hemos analizado en otros textos. Dicho mito con esa misma significación aparece tanto en *Metrópolis* como en *Antz*, pasando por *Batman* (1989), de Tim Burton.

La similitud visual con *Metrópolis* y con el resto de las sinfonías urbanas no se reduce al interior de la colonia, sino que también se nota cuando aparecen imágenes del exterior. No hay que olvidar que la colonia está situada en un parque de la ciudad de Nueva York, cosa que solo se observa al principio y al final, pero que resulta suficiente para establecer conexiones, además de con *Metrópolis*, con *Manhatta* (1921), de Charles Sheeler y Paul Strand, por ejemplo. Considerada como la primera sinfonía urbana de la historia del cine (Sancho Rodríguez, 2016, p. 372), *Manhatta* comienza y acaba con un plano general de la ciudad; un plano donde se ven los edificios en la parte inferior del cuadro, ocupando el cielo la mayor parte de la imagen (Figuras 11 y 12). Mediante este encuadre se ofrece una perspectiva general del tema principal de la película: el funcionamiento y la vida de uno de los distritos más famosos de Nueva York. Es fundamental rescatar este plano porque no solo supone el inicio de la primera sinfonía urbana de la historia del cine, sino que será un modelo para todas las películas de esta índole, empezando muchas de ellas con el mismo encuadre.

Además de en *Metropolis*, por ejemplo, esto sucede también –y esta es la razón más importante por la que estamos tratando el tema– en *Antz*, donde el comienzo y el final de la película son similares a los de *Manhatta*, de Sheeler y Strand. El plano inicial parece ser una recreación del distrito de Manhattan ensombrecido, que, a través de un rayo de luz, se convierte en las hierbas en forma de edificios situadas encima de la colonia. Mediante esta imagen, y ya desde el principio, se emplaza al espectador en el microcosmos de las hormigas (Figuras 13 y 14), ubicándolo en una historia donde los protagonistas son insectos. La imagen final, sin embargo, mostrará la realidad humana, reflejando una secuencia en la que, partiendo de un primer plano de los protagonistas, se abrirá el cuadro paulatinamente para mostrar el lugar donde se sitúa la colonia. Y es ahí donde se observa, ahora sí, un plano general de la ciudad de Nueva York (Figura 15), que sirve como colofón icónico, del mismo modo que ocurría en *Manhatta*.

Llegados a este punto, es necesario recordar que estas confluencias visuales no ubican automáticamente a *Antz* como una sinfonía urbana: no lo es. No obstante, hay que entender que el imaginario visual generado por estas películas hace ya casi cien años supone una increíble influencia icónica para los filmes presentes que quieran abordar estos temas, aunque sea de forma tangencial. No podemos considerar a la película de Darnell y Johnson como una sinfonía urbana porque el tema de la ciudad no es el motivo central de la película[14]; sin embargo, podemos asegurar que tiene rasgos visuales y narrativos compartidos con este género, porque cuando los directores pretenden mostrar el ajetreo, la grandiosidad o el agobio que inspira la gran ciudad o la colonia se sirven de los mismos recursos, de las semillas inmortales icónicas que dejaron las primeras sinfonías urbanas del cine.

Figura 11. Fotograma inicial de *Manhatta* (1921).
Fuente: www.youtube.com.

Figura 12. Fotograma final de *Manhatta* (1921).
Fuente: www.youtube.com.

[14]En las películas de este género la protagonista absoluta del filme es la ciudad, su funcionamiento, vida y movimiento.

Figura 13. Inicio de *Antz* (1998).
Fuente: www.youtube.com.

Figura 14. Inicio de *Antz* (1998).
Fuente: www.youtube.com.

Figura 15. Final de *Antz (1998)*.
Fuente: www.youtube.com.

El alcance y la riqueza de *Antz* van todavía más allá, llegando a reflejar algunos rasgos del cine propagandístico clásico. Al abordar plenamente el tema del totalitarismo, resulta inevitable que entre todas sus escenas no aparezcan referencias a las películas de esta índole, donde aquello relacionado con el ejército, el militarismo y la guerra es un aspecto relevante de la película.

Para analizar esta faceta, breve pero importante, ya que solo aparece en una escena, es necesario retrotraerse a una de las películas de propaganda más reconocidas de la historia del cine: *El triunfo de la voluntad* (1935), de Leni Riefenstahl. Considerada por muchos como la mejor película de propaganda de la historia, no está exenta de polémica, en cuanto a su excelente calidad técnica frente a la repelente ideología que ensalza. Es una película controvertida, pues técnica y estilísticamente ha dejado un legado inmenso, pero moralmente es rechazable, lo que todavía hoy suscita debates sobre la manera en la que puede ser valorada, sopesándose la autonomía del arte en el cine, tal y como hemos hecho en otros escritos (Jiménez González, 2017).

Si en el apartado anterior era imprescindible rescatar las sinfonías urbanas clásicas al ser grandes influencias para el filme central del escrito, en este debemos analizar *El triunfo de la voluntad* con el mismo propósito, ya que la escena en la que las hormigas van a la guerra presenta una serie de planos similares en cuanto a imagen y estructura que aquellos que Riefenstahl filmó en 1935. Hay dos momentos en los que la influencia es notable: el primero es el de la marcha de las tropas, cuando las hormigas soldado desfilan hacia el enfrentamiento con las termitas (Figuras 16 a 19); el segundo lo encontramos en los discursos del general Mandible, donde los planos generales establecen una diferencia entre el individuo y las masas, propias de la técnica y el estilo de Riefenstahl. Además, la utilización del plano contrapicado para reforzar la figura del héroe destaca en ambos filmes, siendo característico del de 1935 (Figuras 20 y 21).

Figura 16. Fotograma de *Antz* (1998).
Fuente: www.youtube.com.

Figura 17. Fotograma comparativo de *El triunfo de la voluntad* (1935).
Fuente: www.vimeo.com.

Figura 18. Fotograma de *Antz* (1998).
Fuente: www.youtube.com.

Figura 19. Fotograma comparativo de *El triunfo de la voluntad* (1935).
Fuente: www.vimeo.com.

Figura 20. Fotograma de *Antz* (1998).
Fuente: www.youtube.com.

Figura 21. Fotograma comparativo de *El triunfo de la voluntad* (1935).
Fuente: www.vimeo.com.

La exposición de estas imágenes rememora lo que Susan Sontag definió como "Estética fascista", a propósito del cine de Riefenstahl, pero que perdura en el presente, manifestándose de distintas formas. Algunas de las características que la autora expone son la exaltación del militarismo, la obediencia de las masas al héroe o "el agrupamiento de personas/cosas alrededor de una todopoderosa e hipnótica figura de jefe o fuerza" (1980/2007, p. 100). A pesar de que la autora se refirió a la estética fascista para realizar una crítica de la carrera de la cineasta, lo cierto es que estos rasgos perduran en las películas actuales, siendo muchas de ellas distópicas y sustanciales para este escrito. Por ejemplo, la diferencia entre el héroe y las masas se refleja en *Matrix* y en *V de Vendetta*, hasta llegar a *Antz*; pero es original de *El triunfo de la voluntad*. Por su parte, la exhibición del militarismo, en base a planos picados

generales, es también propia del filme de Riefenstahl, mostrándose en otros filmes de animación, como *El rey león* (Allers y Minkoff, 1994), aparte de en *Antz*[15]. Esto no quiere decir, tal y como ocurría en el epígrafe anterior, que los documentos mencionados ensalcen el fascismo o puedan ser considerados fascistas, sino que la estética propia de ese cine (nazi en este caso) es muy potente y traspasa tiempos y fronteras, convirtiéndose en atractivos para el espectador[16].

Atendiendo a estas similitudes, y teniéndose en cuenta que *El triunfo de la voluntad* es una referencia cinematográfica imprescindible en cuanto a técnica y estilo (no en vano sus imágenes se muestran constantemente en documentales y películas), su iconografía debe entenderse como modelo del que parten aquellas películas que reflejan escenas donde se representa el militarismo y líderes políticos con tintes mesiánicos; documentos audiovisuales que, situados o no en la distopía, están envueltos en el halo del totalitarismo.

4. RECAPITULACIÓN Y CONSIDERACIONES FINALES.

A través del recorrido narrativo y visual realizado mediante el análisis de *Antz* se ha pretendido profundizar en dos ideas fundamentales:

En primer lugar, la de subrayar la complejidad existente en la película, recordando que, además de ser un filme de animación excepcional, comparte elementos narrativos con el cine distópico y con la narrativa distópica en general. Se ha señalado la relación estilística que guarda con *Metrópolis*, de Lang, la cual es, a su vez, el origen de gran parte del imaginario distópico audiovisual. Además, se ha hecho un acercamiento a su faceta política, en cuanto a las múltiples interpretaciones que suscita su lectura ideológica. Este tema no es sencillo: los debates en torno a las tendencias políticas de la película (y sobre las de otras cintas similares) siguen abiertos, tal y como se ha comprobado, y el acuerdo entre las partes no es fácil y siempre es radical: o la película tiene tintes fascistas o los tiene comunistas. En este sentido, se ha advertido del riesgo de otorgar a la cinta una interpretación de corte marxista, al presentar varios rasgos fascistas no solo en el argumento, sino también en sus imágenes. Ello se debe a que la exaltación de la comunidad no es exclusiva de la teoría comunista y puede compaginarse, como se ha observado, con la búsqueda de un mesías: "La exaltación de la comunidad no impide la búsqueda de líderes absolutos; por el contrario, puede llevar inevitablemente a ella" (Sontag, 1980/2007, p.106). Por eso mismo, es esencial no identificar en este caso revolución con marxismo, porque desemboca en un fascismo (o posfascismo) que está presente en este tipo de historias, resultando atractivo estéticamente. Además, si se tiene en cuenta que "la obediencia de las masas al héroe es común al arte fascista y al comunista" (Sontag, 1980/2007, p. 100), se entenderá mejor la ambigüedad ideológica de los filmes que expongan este fenómeno. Es decir, el problema no está en identificar estos documentos con ideas comunistas o fascistas, sino con democráticas o totalitarias; y la ideología expuesta en *Antz* y en la narrativa distópica en general tiende al totalitarismo en cualquiera de sus formas.

Por otro lado, la segunda idea que se ha analizado versa sobre la constatación de que, del mismo modo en el que se dan argumentos inmortales en la narrativa, existen imágenes que cumplen la misma función y que, originándose muchas de ellas hace casi cien años, se recrean en el imaginario del presente, como lo hace un argumento inmortal. Tanto la representación ambivalente de la ciudad en las sinfonías urbanas, como la exaltación del militarismo, propio del cine de propaganda clásico, aparecen en *Antz* y en cualquier película que quiera exponer estos motivos, incluyéndose en la imagen cinematográfica general y originando un imaginario colectivo sólido.

Por último, es necesario recordar que se puede hacer una investigación más profunda sobre el origen del imaginario icónico del cine en relación con la pintura, por ejemplo, arte de la que se nutre indiscutiblemente. Así descubriremos que los fotogramas revisados en estas páginas tienen una fuerte influencia pictórica y que

[15]De ello hay numerosos análisis comparativos en páginas y revistas online. Un ejemplo es el repaso que hizo Fotogramas (2017).
[16]Molinuevo defendió esta idea en el texto citado: "El fascismo gusta estéticamente en sus formas, aunque se rechacen conceptualmente sus contenidos" (2013, p. 5).

comparten paradigmas con otras artes, aunque aquí solo nos hayamos centrado en el ámbito cinematográfico. Ejemplo de ello son los cuadros sobre la gran ciudad que hicieron pintores de la talla de George Grosz, en la Europa de principio del siglo XX, cuyo esquema y estructura influyeron en la filmación de las ciudades en las sinfonías urbanas revisadas.

Además, como colofón y conclusión general, cabe mencionar que el género distópico tiene unos códigos temáticos y estilísticos concretos; semillas inmortales que vertebran cualquier documento de esta índole e incluso alguno que parecía no pertenecer al mismo. En el caso concreto de *Antz*, la revisión en estos términos era necesaria, pues en pocas ocasiones se encuentra un estudio comparativo en el que esta película sea el núcleo del análisis y se relacione directamente con la distopía. Aun así, su complejidad va más allá del género, abarcando tangencialmente otros estilos que le otorgan riqueza temática y visual, a la par que la enmarcan en una posición ambigua en lo relativo a la ideología y a los motivos estilísticos que muestra.

REFERENCIAS.

Allers, Roger y Minkoff, Rob (Directores) y Hahn, Don (Productor) (1994). *El rey león* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures.

Balló, Jordi y Pérez, Xavier (2016). *La semilla inmortal*. Zaragoza: Editor digital Titivillus. (Obra original publicada en 1995).

Balló, Jordi y Pérez, Xavier (2015). *El mundo, un escenario. Shakespeare: el guionista invisible*. Barcelona: Anagrama.

Bradbury, Ray (2018). *Fahrenheit 451* (Trad. A. Crespo). Barcelona: Debolsillo. (Obra original publicada en 1953).

Burton, Tim (Director) y Guber, Peter y Peters, Jon (Productores) (1989). *Batman* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.

Burton, Tim (Director) y Burton, Tim y Di Novi, Denise (Productores) (1992). *Batman vuelve* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.

Carpenter, John (Director) y Franco, Larry (Productor) (1988). *Están vivos* [Película]. Estados Unidos: Alive Films / Larry Franco Productions.

Darnell, Eric y Johnson, Tim (Directores) y Lewis, Brad; Warner, Aron y Wooton, Patty (Productores) (1998). *Antz (Hormigaz)* [Película]. Estados Unidos: DreamWorks.

Elsaesser, Thomas (2000). *Metropolis*. Londres: The British Film Institute.

Fotogramas (18 de mayo de 2017). *¿Te diste cuenta de esta referencia a Hitler en "preparaos" de 'El rey león'?* Recuperado de https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a18882971/te-diste-cuenta-de-esta-referencia-a-hitler-en-preparaos-de-el-rey-leon/

Gaztelu-Urrutia, Galder (Director) y Hernández, Ángeles y Matamoros, David (Productores) (2019). *El hoyo* [Película]. España: Basque Films.

Gil Olivo, Ramón (2005). *El cine de ciencia ficción: historia e ideología*. México: Centro de investigación y estudios cinematográficos.

Hitchcock, Alfred (Director) y Coleman, Herbert y Hitchcock, Alfred (Productores) (1959). *Con la muerte en los talones* [película]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

Huxley, Aldous (2018). *Un mundo feliz* (Trad. R. Hernández Garrcía). Barcelona: Debolsillo. (Obra original publicada en 1932).

Jiménez González, Marcos (2017). Leni Riefenstahl y el problema de la autonomía del arte en el cine: la escisión entre la forma y el contenido en *El triunfo de la voluntad* (1935). En J. F. Zúñiga García (Ed.), *Autonomía y valor del arte* (pp. 245-258). Granada: Comares.

Jiménez González, Marcos y Latorre Izquierdo, Jorge (2020). La crisis constructiva del sueño europeo en *Metrópolis*, de Fritz Lang. Un estudio contextual comparado de los mitos de Prometeo y Atlas. *Fotocinema. Revista científica de Cine y Fotografía*, 21, 83-110. doi.org/10.24310/Fotocinema.2020.vi21.10000

Lang, Fritz (Director) y Pommer, Erich (Productor) (1927). *Metrópolis* [Película]. Alemania: Universum Film (UFA).

Lanthimos, Yorgos (Director) y Tsourgiannis, Yorgos (Productor) (2009). *Canino* [Película]. Grecia: Boo Productions / Greek Film Center / Horsefly Productions.

McTeigue, James (Director) y Hill, Grant y Silver, Joel (Productores) (2005). *V de Vendetta* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.

Molinuevo, José Luis (2013). *Posfascismo posmoderno. El caso Homeland o la fascinación de lo siniestro*. Salamanca: Archipiélagos.

Moscardó Guillén, José (1997). *El cine de animación en más de cien largometrajes*. Madrid: Alianza.

Orwell, George (2018). *1984* (Trad. M. Temprano García). Barcelona: Debolsillo. (Obra original publicada en 1949).

Platón (1999). *La república o el estado* (Trad. P. de Azcárate). Barcelona: Austral.

Riefenstahl, Leni (Directora) y Riefenstahl, Leni (Productora) (1935). *El triunfo de la voluntad* [Película]. Alemania: Leni Riefenstahl-Produktion / Reichspropagandaleitung der NSDAP.

Ruttman, Walter (Director) y Freund, Karl (Productor) (1927). Berlín: sinfonía de una gran ciudad [Película]. Alemania: Les Productions Fox Europa / Deutsche Vereins-Film.

Sancho Rodríguez, Ángel (2016). *Las Sinfonías Urbanas como imagen de la ciudad de entreguerras: ciudad, cine y arte de vanguardia en la obra de Walter Ruttmann y Dziga Vertov* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Recuperada de https://eprints.ucm.es/id/eprint/42015/1/T38609.pdf

Santos, Antonio (2019). *Tiempos de ninguna edad. Distopía y cine*. Madrid: Cátedra.

Scott, Ridley (Director) y Deeley, Michael (Productor) (1982). *Blade Runner* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.

Sheeler, Charles y Strand, Paul (Directores) y Sheeler, Charles y Strand, Paul (Productores) (1921). *Manhatta* [Película]. Estados Unidos: Kino Video.

Sontag, Susan (2007). *Bajo el signo de Saturno (*Trad. J. Utrilla Trejo). Barcelona: Debolsillo. (Obra original publicada en 1980).

Vallín, Pedro (2019). *¡Me cago en Godard! Por qué deberías adorar el cine americano (y desconfiar del cine de autor) si eres culto y progre*. Barcelona: Arpa.

Villiers De L'isle-Adam, Auguste (1998). *La Eva futura* (Trad. M. Bacarisse). Madrid: Valdemar. (Obra original publicada en 1886).

Von Harbou, Thea (1977). *Metrópolis* (Trad. A. García Burgos). Barcelona: Ediciones Martínez Roca. (Obra original publicada en 1926).

Wachowski, Lana y Wachowski, Lilly (Directoras) y Silver, Joel (Productor) (1999). *Matrix* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros. / Village Roadshow Pictures / Groucho Film Partnership.

Weir, Peter (Director) y Feldman, Edward S.; Niccol, Andrew; Rudin, Scott y Schroeder, Adam (Productores) (1998). *El show de Truman* [Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.

Wells, H. G. (2014). *La isla del doctor Moreau* (Trad. C. Martínez Muñoz). Madrid: Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1896).

Wenders, Win (Director) y Dauman, Anatole, Guest, Don y Wernders, Win (productores) (1984). *París, Texas* [Película]. Alemania: Road Movies Filmproduktion y Argos Films.

Wimmer, Kurt (Director) y Foster, Lucas (Productor) (2002). *Equilibrium* [Película]. Estados Unidos: Dimension Films.