

ANTZ (HORMIGAZ)

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Dirección: Eric Darnell y Tim Johnson.

Guión: Todd Alcott, Chris Weitz y Paul Weitz.

Producción: Brad Lewis, Aron Warner y Patty Wooton.

Montaje: Stan Webb.

Música: Harry Gregson-Williams y John Powell.

País: EEUU.

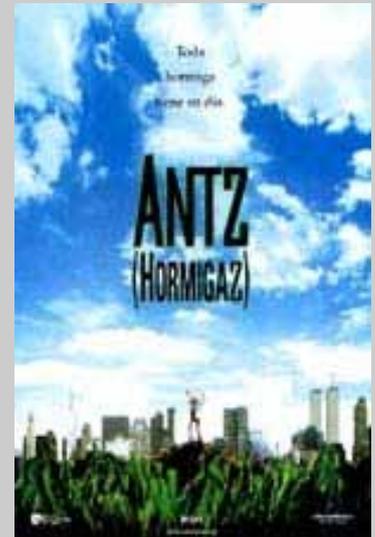
Año: 1998.

Duración: 79 min.

Género: Dibujos animados.

Voces versión original: Woody Allen (Z-4195), Dan Aykroyd (Chip), Anne Bancroft (reina), Jane Curtin (Muffy), Danny Glover (Barbatus), Gene Hackman (general Mandible), Jennifer López (Azteca), John Mahoney (Grebs), Paul Mazursky (psicólogo), Grant Shaud (Foreman), Sylvester Stallone (Weaver), Sharon Stone (princesa Bala), Christopher Walken (coronel Cutter).

Dirección de producción: Patty Bonfilio, Jane Hartwell y Denise Minter.



SINOPSIS ARGUMENTAL

Z tiene todas las características de cualquier habitante de las grandes urbes: es histérico, nervioso, inseguro, frustrado, etc., y pasa la vida creyendo que debe de haber algo más que esa existencia dedicada a trabajar sin descanso. En un momento de esparcimiento, Z conoce a la Princesa Bala, heredera del trono de la colonia y quien se encuentra de incógnito en un bar para obreros, buscando una distracción para no pensar en su forzoso compromiso matrimonial con el General Mandible, líder de las hormigas guerreras. Es en este momento cuando la vida de Z da un giro, ya que se enamora perdidamente de la princesa y se las ingenia para tener un nuevo encuentro con ella. Para esto, intercambia lugares con su amigo guerrero Weaver, sin saber que su destino sería ir al campo de batalla en una lucha desigual en contra de una colonia de termitas. Por azares del destino, Z se convierte en el único sobreviviente de una cruenta batalla, volviéndose un héroe de guerra y lógicamente en un ejemplo a seguir para el resto de las hormigas obreras, cuya única misión en la vida es la de obedecer órdenes sin pensar por su propia cuenta. Al complicarse las cosas, Z toma como "rehén" a Bala y terminan fuera del hormiguero en una aventura en la cual Z va en busca de un sitio utópico denominado Insectopía, que es algo así como el paraíso de una hormiga. Mientras tanto, Mandible planea terminar la construcción de un túnel que tiene como propósito oculto el exterminar a todo el "elemento débil", con la finalidad de crear una nueva colonia formada por los más aptos, los más fuertes y los más destacados. Y es precisamente en este punto en donde nuestro héroe se convierte en un icono social, en un redentor del oprimido, provocando una rebelión en contra de Mandible.

EL DIRECTOR

Los directores de **Antz** son Eric Darnell y Tim Jhonson, pero se trata (como todos los films de animación) de la obra del gran equipo de Dreamworks, la factoría de Spielberg. Es la segunda película de la historia realizada íntegramente mediante tecnología digital tras *Toy Story* (1995) de la factoría Disney.

La pugna entre Dreamworks y la Disney alcanzó su máxima expresión con este film ya que la compañía rival producía casi simultáneamente *Bichos*, una película con muchos puntos en común con **Antz**. Esta se estrenó en septiembre y *Bichos* a finales de noviembre de 1998.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Es una obra realizada por ordenador en 3-D, de la productora de **Steve Spielberg**. La historia nos recuerda la conocida obra de **George Orwell** *Rebelión en la granja*, en la que un grupo de oprimidos animales debe liberarse de un opresor régimen totalitario. La hormiga protagonista es un tanto dubitativa y neurótica, aunque al final aparta sus dudas mostrándose valiente y comprometida con la causa común.

El filme critica los totalitarismos que sacrifican al individuo por no se sabe qué fines.

La película es un alegato a favor de la amistad y la entrega a los demás ante las injusticias sociales. Aunque se vean hormigas quedan reflejados los miedos y problemas del ciudadano contemporáneo. Destacan valores como la confianza en sí mismo, valentía y audacia para acometer lo que parece imposible, solidaridad y cumplimiento de la palabra.

Con algunos elementos prestados de otras cintas, **Hormigaz** cuenta con algunas secuencias que ya forman parte de la historia de la animación, tales como la invasión a la colonia de termitas (que en mucho recuerda a *Salvar al Soldado Ryan*), el interior mismo del hormiguero, el baile, etc. Ciertamente la cinta va un paso más allá en cuanto a técnicas de animación por computadora se refiere, superando por mucho lo realizado en *Toy Story*.

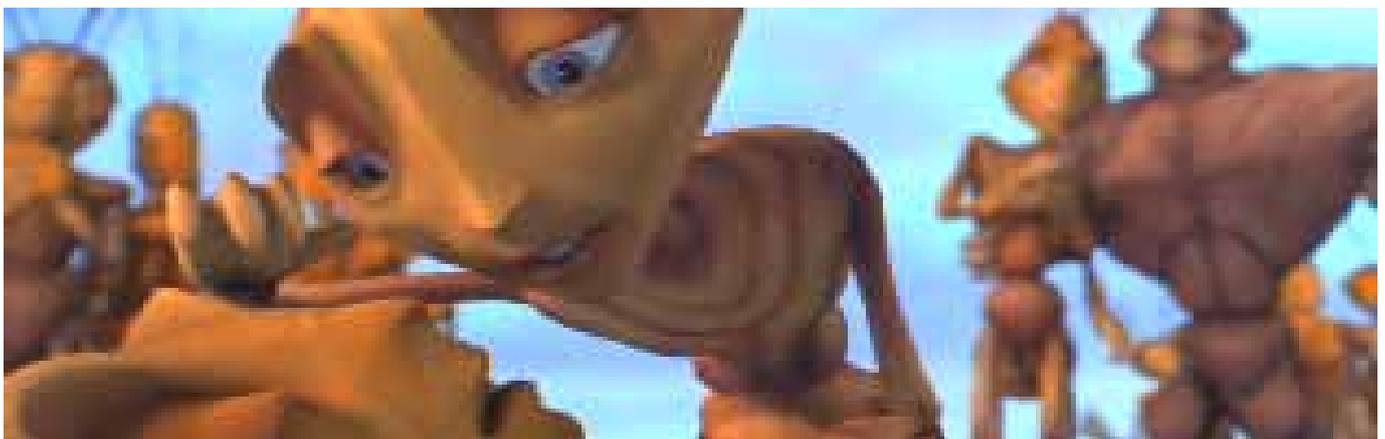
Técnicamente es impecable y para muestra

basta observar las expresiones faciales de los insectos; en el aspecto de las texturas supera por mucho a *Bichos*, ya que es de un realismo notable.

La partitura de John Powell y Harry Gregson-Williams (ambos protegidos del alemán Hans Zimmer, quien es el asesor musical de Dreamworks) a pesar de que no es nada del otro mundo, cumple perfectamente con su cometido, dotando a las escenas del estado de ánimo ideal que requiere el argumento, que está plagado de diálogos inteligentes, situación difícil de ver hoy en día incluso en las cintas tradicionales.

Pero lo que se lleva las palmas es el maravilloso trabajo de voces que realiza el multiestelar elenco, encabezado por el Maestro Allen, quien inclusive fue el encargado de realizar los ácidos y chispeantes diálogos de su personaje. Es una verdadera lástima que la distribuidora haya decidido estrenar en un 90% de las salas la versión en español, ya que a pesar de que el trabajo de doblaje realizado en México es excelente, no tiene ni el carisma ni el tono que le imprimen tanto Allen como Stone, Hackman, Walken, Stallone, etc.

A pesar de que el contenido de la cinta es más apropiado para adolescentes y adultos que para niños, *Hormigaz* es un claro ejemplo de lo que va a tener que luchar Disney para mantener su estatus de excelencia, ya que ahora existe un nuevo "chico en la cuadra": Dreamworks y PDI.



ACTIVIDADES DESPUES DE LA PELÍCULA

1. ¿Dónde se desarrolla la acción de esta película?

2. Vamos a ver si nos acordamos de los personajes del *film*. Además también tenemos que saber decir algunas características de ellos.

| PERSONAJE | CARACTERÍSTICAS |
|------------------|-----------------|
| Z | |
| Princesa Bala | |
| General Mandible | |
| Soldado Weaver | |
| Reina | |
| Coronel | |

Déspota, manipulador, responsable, presumido/a, obediente, soñador, discoloro, inconformista, racista.

3. Una vez conocidos los protagonistas, ¿cómo se relacionan entre ellos?

La Colonia

4. ¿Cómo clasifican a las larvas? Si habéis observado, ya cuando nacen les dicen lo que tienen que ser toda la vida.

5. ¿Qué es más importante, el colectivo o lo individual?



6. Los obreros de la Colonia, ¿qué están construyendo?

Z

7. ¿Por qué va al psicólogo? ¿Le gusta la vida que le ha tocado como obrero? Si os habéis fijado Z cuestiona todo lo que le rodea, en una ocasión dice:

“Tiene que haber un lugar mejor”

Y le responden

“Existe, se llama Insectopía”

8. ¿Qué es Insectopía? ¿Llega en algún momento Z hasta Insectopía?

9. ¿Cómo conoce a la princesa Bala? ¿Eso cambiará su vida?

10. ¿Qué hace para volver a ver a Bala? Y qué consecuencias le traerá tanto atrevimiento.





11. Z viene convertido en un héroe de la guerra, ¿cómo reacciona el General cuando sabe que Bala, su prometida, y Z se han conocido en un bar?

15. Cuando llega Z convertido en un héroe no le hace ninguna gracia y mucho menos cuando las hormigas se manifiestan exigiendo una vida mejor; ¿cómo los convence de que Z los ha abandonado?

El General Mandible

12. ¿Cuáles son las verdaderas intenciones del General al hacer el Megatunel?

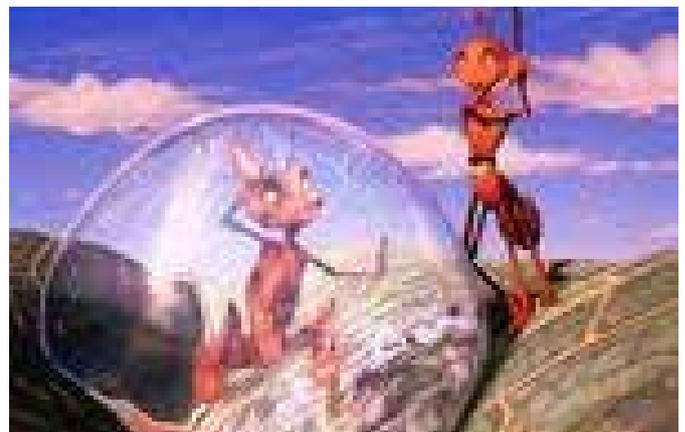
13. ¿Por qué quiere atacar a las termitas en su propia colonia? Para justificar este ataque pronuncia un discurso muy heroico:

“El soldado sabe que la vida individual de una hormiga no importa, lo que importa es la Colonia, debe vivir por la Colonia, luchar por la Colonia, morir por la Colonia”

14. ¿Qué os parece a vosotros este discurso?

La Princesa

16. ¿Cómo salva a Z de morir ahogado dentro de la gota de agua?



17. Cuando regresa de Insectopía a la Colonia le planta cara al General, ¿qué le ocurre?

18. El rescate de Z. Cuando regresa a la Colonia, ¿qué intenciones tiene Z?

19. ¿Cómo se salvan de ahogarse todos los obreros?

REFLEXIÓN Y DEBATE

20. El Coronel, cuando se da cuenta de los verdaderos planes de Mandible, los cuestiona y quiere desobedecerle. El Coronel piensa que los obreros son válidos para la Colonia, mientras que el general quiere hacer una limpieza de los “débiles”. ¿Qué os parece a vosotros?

21. Igual que le ocurre a muchos políticos, al General se le ha subido el poder a la cabeza y se piensa que “*la Colonia soy yo*”.

22. ¿Puede hacer algo un solo individuo contra el sistema?

23. Z dice en un momento de la película:

“Pensad por vosotros mismos”.

Y ese es el principal mensaje del *film*.

