

NARRACIÓN VERSUS ESTÉTICA EN LA PRODUCCIÓN DE LARGOMETRAJES ANIMADOS

Alumna: Fernanda Piña

Profesora guía: Paula Maldonado

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2021

Resumen:

El cine animación se caracteriza por la presencia de un fuerte sentimiento artístico, combinado con la necesidad de contar historias. Sin embargo, al momento de evaluar una pieza audiovisual de animación, se presenta la disyuntiva de qué elemento contiene mayor importancia ante la crítica de expertos. Es por esto que, se planea examinar una muestra de largometrajes de animación, y evidenciar cuáles fueron los aspectos que hicieron posible la crítica que recibieron.

Abstract:

The animation film industry's characterized by a strong artistic pursuit, and the necessity of storytelling. Nevertheless, when criticizing an animation piece, there's a dilemma between which of those elements are considered of more importance for the criticism. Because of that point, during this paper we will examine some animation longfilms as samples, and understand what are the main aspects of a film that made them stand out for the film critics.

Palabras claves: animación; estética; narración; crítica

Key words: animation; aesthetic; storytelling; critic

Narración versus estética en la producción de largometrajes animados

Introducción:

En la actualidad, se puede observar cómo la animación 3D y el naturalismo han sido las técnicas visuales utilizadas en los largometrajes animados de los últimos años, predominantemente en la animación categorizada como familiar o infantil (Beiman, 2007). No obstante, en el área denominada como 'animación de culto' o para adultos, podemos ver cómo las técnicas varían y se exploran diferentes estilos tanto de animación como en arte. Aun así todas tienen algo en común: la construcción de una narrativa y la entrega de un mensaje.

En sus inicios la animación no fue considerada como un medio de contar historias, sino la ilusión de crear movimiento. Debido a esto, resulta posible observar cómo las primeras animaciones consistían en solo un par de segundos que mostraban movimientos, sin una trama por detrás, como lo fue *The Enchanted Drawing* (1900), *Fantasmagorie* (1908), entre otros. Sin embargo, este tipo de animación fue perdiendo público ya que resultaba reiterativa y sin un propósito en sí (Pikkov, 2010). Por esta razón, la innovación, la búsqueda de nuevas técnicas, ya sea visuales o la incorporación de la narrativa, devinieron algo vital en los primeros años de la industria y que sigue evolucionando hasta estos días.

En la actualidad, en el proceso de producción de cine de animación, se considera como primordial la construcción de imágenes, sea el arte en sí o llevar a cabo la animación, donde

su conjunto, finalmente, contará un relato. No obstante, en toda producción, la primera etapa siempre será la construcción del relato, sea a través de un guion o storyboard, antes del arte en sí. Es por esta razón que se reconoce la narrativa como el núcleo de un largometraje y lo que garantizará que el producto sea un éxito (Mou et al., 2013).

Se entiende que la narrativa consiste en un género literario que ha estado presente en la historia de la humanidad en diferentes formatos, tanto orales como escritos y en el último siglo su predominancia ha estado en el medio audiovisual. Narrativa indica la descripción de un hecho que le ocurre a un personaje, en un lugar y tiempo determinado. En ese contexto, este personaje deberá actuar ante el incidente, es decir, una historia. No obstante, ¿cómo se define una buena historia?: “Una buena historia significa algo que merece la pena narrar y que el mundo desea conocer” (Mckee, 2011, cap. 1). Sin embargo, para lograr esta meta se debe considerar no solo la existencia de personajes complejos o de un universo trabajado con una profundidad extraordinaria, sino también se debe narrar *bien*: entender cómo se estructura una historia, analizar y estudiar de ella. Igualmente, se debe comprender que el género narrativo en la animación, se define por la importancia de la historia por sobre los otros componentes de la producción (de León Yong et al., 2020)

En cuanto a la estética, conlleva a una complicada rama de la filosofía, que busca entender la belleza y el arte: por un lado, Immanuel Kant, utiliza los conceptos de lo *sublime* y lo *bello*, que responden a cómo el ser humano percibe su alrededor, busca representar un sentimiento: “Lo sublime, conmueve; lo bello, encanta.” (Kant, 1764, cap. 1). Sin embargo, se han estudiado variados métodos de análisis respecto a cómo el ser humano percibe la estética, pero hasta estos días no se ha logrado un acuerdo definitivo de qué condiciones son necesarias para que algo se declare bello (Zahrádka, 2020). Por otra parte, la estética en las producciones de largometrajes comprende los elementos que conforman el filme, en otras palabras, las piezas que forman la imagen: el arte (sean los fondos, diseño de personajes, props, etc) y la cinematografía (formato, iluminación, ángulos, movimientos). La estética correspondería a todos los aspectos visuales presentes en el filme y la atmósfera que esta genera.

Considerando lo anterior, a lo largo de este ensayo, se desarrollará el tema ya mencionado sobre la narración versus la estética en largometrajes de animación, donde se buscará evidenciar la importancia que tiene la historia al momento de la aceptación de críticas y del público, y de cómo el arte responde como un complemento a la narración. De esta manera, el objetivo general de esta investigación consiste en demostrar el valor de la narración por sobre la estética para lograr el éxito de un largometraje animado. Entendiendo el éxito como críticas positivas de especialistas.

A partir de ahí, entonces, se pretende abordar los siguientes puntos específicos: en primer lugar, analizar 3 largometrajes de animación de los últimos 10 años. A continuación, se examinará la estructura narrativa de cada uno de ellos. Luego, se analizará la relación entre la estética utilizada y la narración en cada largometraje, para concluir comparando la relación entre los usos estéticos y la narración entre los largometrajes seleccionados.

A los objetivos específicos recién señalados, se vinculan ciertas preguntas de investigación que se abordarán durante el desarrollo del ensayo, tales como: ¿Un largometraje de animación solo visualmente atractivo garantiza su calidad? Se entiende *calidad*, como un

producto aclamado positivamente por críticos. Por otro lado, ¿una *buena historia* resulta suficiente, considerando que se representa en un medio audiovisual? Así, este estudio se enfocará en analizar tres largometrajes animados de los últimos diez años, para examinar los elementos ya mencionados..

Para encontrar una muestra de largometrajes aptos para este análisis, se tendrán en consideración los siguientes criterios:

1. Narración: Con la variable de narración trabajada a mayor profundidad, versus narración débil
2. Arte: Arte con alto nivel de complejidad, versus arte simple.

Debido a esto, los largometrajes seleccionados serán los siguientes:

1. O Menino e o Mundo (2013): El cual se destaca por una narración trabajada a mayor profundidad, siendo éste el punto fuerte del filme; mientras que la simpleza de su arte, trabaja netamente como un complemento del mensaje y del personaje.
2. Uchiage Hanabi, Shita Kara Miru ka? Yoko kara Miru ka? (2017): Resalta por su alto nivel de producción estética, arte de mayor complejidad y naturalista. Por otro lado, la narración de este filme no fue trabajada en profundidad como su arte.
3. Wolfwalkers (2020): Alto valor narrativo y estético.

Para entender qué hace una historia exitosa y qué elementos deben estar presentes en ésta, se debe comprender la estructura de la historia. Aristóteles estableció por primera vez la estructura de tres actos, la cual ha sido refinada y estudiada por diferentes autores. Se debe entender que toda historia estará estructurada por tres actos: un comienzo, una mitad, y un fin (Aristóteles, 336). Syd Field profundiza los tres actos en términos de guión, en donde el primer acto establece el universo, los personajes, la premisa, etc; es decir, el contexto del filme. Acto siguiente, *mitad*, en otras palabras, el desarrollo, un conflicto constante presente. Finalmente, acto tres, el *fin*, entiéndase fin, como la conclusión del conflicto, donde el protagonista logra o no, su objetivo. Además de estos tres actos, se presentan dos puntos de giro, que marcan el inicio y fin del segundo acto (Field, 2005).

Sin embargo, respecto a la estructura de la narración, se pueden encontrar otros modelos para su análisis. Gustav Freytag sostuvo que la historia se dividía en cinco partes: exposición, *incrementa la acción*, clímax, *baja la acción* y desenlace. Además de estos puntos, se menciona el *incidente incitador*, que da el comienzo al conflicto y la resolución en donde el personaje resuelve el problema/conflicto. Igualmente, la pirámide de Freytag muestra semejanzas con lo descrito anteriormente, donde la presencia de dos hitos importantes, marcan el fin del primer acto y el comienzo del final. (Freytag, 1900)

En términos de este ensayo, se examinarán las estructuras de la muestra elegida, según lo escrito por Syd Field en su libro *Screenplay the Foundations of Scriptwriting* (2005) donde habla de los tres actos presentes en la estructura de un largometraje.

Asimismo, se tendrán en cuenta otros aspectos del filme además de su estructura: los personajes. Para ser más específicos, el/la protagonista. Todo largometraje es la representación de un personaje y una acción, en otras palabras, un personaje que actúa activamente y reacciona ante un incidente en particular (Field, 2005). Por lo tanto, se puede reconocer al/la protagonista como un elemento clave de la narración de un filme, y por

consiguiente, sus cualidades afectarán directamente a la historia. Se debe entender como cualidades no a sus características físicas, sino a lo que hace el personaje ser protagonista. Es por este motivo que se describirá a los personajes principales de los largometrajes a analizar, usando como parámetro lo escrito por Robert McKee, quien reconoce al protagonista como un ser con fuerza de voluntad para alcanzar su deseo/meta y/o su deseo subconsciente, independientemente de las consecuencias, aunque su capacidad de lograrlo está delimitada por sus cualidades y por el universo en que se encasilla (McKee, 2011).

Para entender cómo funciona el arte con el fin de analizar las decisiones tomadas en las producciones elegidas para este ensayo, es necesario comprender los elementos que forman esta disciplina. En la serie documental *Por dentro de Pixar* (2020), se aprecia cómo hablan de cada componente que crea la visual del filme, y cómo estos aspectos aportan a la atmósfera general del largometraje, en función a la emoción y narrativa general. Debido a aquello, se considerará los siguientes aspectos para asimilar las decisiones de la estética de los filmes mencionados anteriormente:

1. Diseño (personajes y ambientación)
2. Cámara
3. Animación
4. Iluminación

Narración y diseño del relato:

Como se menciona anteriormente, se define narración como una acción que le ocurre a un personaje, al protagonista, en un lugar y tiempo determinado. Además, se considera que la narración es una cadena de acontecimientos causa-efectos. Comúnmente la narración en cine animación, cuenta la historia del protagonista y de cómo este se enfrenta a diversas situaciones y es capaz de controlar sus emociones para alcanzar una meta. (Pikkov, 2010)

La narración se relaciona netamente con la trama de la película, en donde estos sucesos se van desarrollando en función a un esqueleto previamente establecido: la estructura narrativa. Estructura se define como construir o armar algo; pero, además, se define como la relación entre sus partes y el conjunto que constituye (Field, 2005). En el caso del relato, el conjunto, es decir su totalidad, sería la historia/retrato en sí, mientras que sus partes serían los elementos tales como: los actos, incidentes, personajes, etc

Para efectos de este ensayo, según el paradigma de Syd Field, se debe comprender qué elementos son necesarios para que cada parte de la estructura cumpla su función, para analizar la muestra de largometrajes elegidos.

Acto I: Se contextualiza la historia. Se establece una premisa (de qué tratará el relato), un equilibrio en el universo de nuestros personajes, además de los personajes en sí y sus relaciones entre ellos; especialmente del protagonista y de su mundo. Se debe considerar que, normalmente, este primer acto suele representar los primeros diez minutos de un filme;

debido a que, se espera que el espectador entienda el universo con facilidad y así, se logre involucrar activamente en la historia.

Acto II: Confrontación. En este acto es donde el protagonista se enfrenta contra diversos obstáculos que le impiden conseguir su objetivo; donde la dificultad de cada obstáculo va en aumento, y cada vez el protagonista se arriesga más por alcanzar su meta. Se debe entender que sin conflicto no hay acción, sin acción no hay personajes; y sin personajes no hay historia.

Acto III: Resolución. Se debe comprender que resolución no significa final, sino *solución*. En otras palabras, este acto habla sobre si el protagonista logra o no su objetivo: se refiere a resolver la trama.

Además de estos tres actos, se debe considerar los puntos de giro presentes en el filme. Primero, se entiende que los puntos de giro van en función del personaje principal. Asimismo estos cumplen el rol de progresar con la trama; y, contrario a su importancia a nivel de guión e historia, estos no deben estar representados en extraordinarias o dinámicas secuencias, sino, pueden pasar desapercibidos, ya que consisten en escenas en donde se toma una decisión. Según la estructura de 3 actos, tendremos dos puntos de giro presentes en el largometraje: El primero (detonante) mueve la acción al acto II, mientras que el segundo punto de giro (clímax) marca el final del segundo acto.



Entre estos elementos que constituyen la estructura, además hay que considerar el nivel del conflicto presente en la trama. Se define como conflicto como los obstáculos que se oponen al objetivo del protagonista, los cuales son esenciales para la historia y el desarrollo del personaje principal. El nivel de conflicto se expresa según el origen de la fuerza antagónica de la trama, vale decir este puede ser: externo, mixto o interno. (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013). Adicionalmente a sus niveles, el conflicto debe ser lo suficientemente importante para querer resolverse de la manera más rápida y cumpliendo ciertas expectativas.

Considerando la importancia del conflicto en un largometraje, en cómo representa el desarrollo de la trama, y en donde esencialmente sin conflicto no existe una historia, surge de aquí una pieza importante: el protagonista.

El rol del protagonista:

Para entender la narrativa en función del cine animación, se debe considerar un elemento crucial para su ejecución: el personaje principal. Se define al protagonista como el personaje dentro de un filme quién actuará activamente por conseguir un objetivo. Debido a su definición, el personaje será quién mueve la trama: el conflicto y obstáculos estarán predispuestos en función de la necesidad del personaje principal, además estos obstáculos y conflictos deben estar presentes de manera tanto interna como externa, aunque se diferencien en grado de importancia a nivel estructural.

Debido a lo mencionado anteriormente, el desarrollo del personaje es algo vital para la construcción de una historia y de un conflicto fuerte. Los personajes del filme, principalmente el protagonista, deberán ser explorados en diferentes capas, para que así la audiencia pueda conectar con ellos. El personaje se debe ir revelando no solo con diálogos, sino también con su dimensión física, social (entiéndase social como la manera en que se presenta al mundo) y, por sobre todo, sus acciones (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013). En otras palabras, cada decisión que toma el protagonista hablará de él, lo que decide hacer o *no* hacer para cumplir su objetivo, irá mostrando la personalidad del personaje.

Las acciones, a nivel de conflicto, son donde el protagonista toma las decisiones para cumplir su objetivo, y es por esto que cada obstáculo presente juega un papel importante para el protagonista. Un obstáculo debe ser lo suficientemente grande como para que el protagonista luche por sobrellevarlo, es decir, para que el protagonista logre su meta, se debe guiar la acción a través de obstáculos que irán incrementando en dificultad a medida que el filme progresa. Por esta razón, es de suma relevancia la existencia de un conflicto y obstáculos que muevan al protagonista, ya que sin dificultades no existe una necesidad para que el personaje consiga su objetivo y de contar su historia.

En definitiva, el protagonista no es solo una pieza más de la estructura narrativa, sino que gracias a él, la toma de decisiones y las situaciones a las que se enfrenta, se enmarcará la estructura del largometraje (Mckee, 2011). Si cambiamos el orden de acontecimientos, su grado de dificultad o el conflicto, naturalmente el personaje cambiará: deberá realizar otras acciones, sus cualidades evolucionarán en función del nuevo conflicto y, esencialmente, se construirá un personaje totalmente diferente.

Por consiguiente, para el análisis de los largometrajes escogidos, es esencial la presencia de un protagonista que esté fuertemente desarrollado e involucrado en la narrativa del filme. Los términos a considerar serán: la presencia de un objetivo claramente definido, los obstáculos presentes y si van cambiando a medida que avanza la historia, además de la presencia de conflictos internos que motivan y cambian al personaje.

Arte en la animación:

Al igual que el cine de acción real, el arte en la animación, ganará poder cuando el diseño visual va en función de narrar la historia, es decir, que se apoya en la visual más que en los diálogos. Entiéndase arte por todo lo visual del largometraje, cada elemento que compone a la imagen, en otras palabras: diseño artístico del universo, cinematografía, iluminación, etc.

El diseño artístico del universo, responde a todas las decisiones artísticas que se realizaron para llegar a un producto final, por ejemplo: el diseño de personajes, del espacio, props, paleta de colores, etc. Por otro lado, la cinematografía, junta los aspectos técnicos del arte, está ligada a las decisiones artísticas del director del filme, y corresponde a la composición de imagen, cámara y postproducción; en ésta última se destaca la iluminación.

En el caso particular de animación, también toma un rol de suma importancia el tipo de animación en la que se quiere realizar la pieza, vale decir si será 2D, 3D, stop motion, entre otros; ya que esto determinará, de cierto modo, la visualidad del largometraje, y se encasillará en un lenguaje distinto aunque se represente a través del mismo medio (animación).

En la animación 2D tradicional, la cual responde a una estética dibujada, tanto digitalmente como análoga, históricamente, en el occidente, se evidencian visuales marcadas, como lo fue Hanna Barbera y Warner Bros que ejemplifican la visualidad de la caricatura animada que hasta estos días se conserva. Por otro lado, estaba Disney, que prácticamente sentó las bases de la animación en occidente y un estilo visual bastante naturalista, que las demás producciones ocuparon de ejemplo (tanto para seguir el estilo 'Disney' o desligarse completamente de él). Finalmente, como otro gran expositor, estaba UPA (United Productions of America) que, contrario a Disney, simplificaban la forma y la narración, además de la utilización de la animación limitada, para formar diversos personajes y perspectivas diferentes a las reales.

Aunque varias de esta ola de técnicas visuales han quedado en el pasado, se puede observar como la animación 2D occidental sigue ciertas corrientes y tendencias. Hoy en día, se habla del fenómeno 'Calarts Style', presente en variadas producciones de Cartoon Networks, en donde la estructuración de los personajes y del universo en que se encasillan es bastante similar. Por otro lado, tenemos a la animación japonesa, donde la mayoría utiliza la técnica 2D, pero su visual, respecto al animé comercial, ha evolucionado en una línea similar, no desviándose de las primeras producciones realizadas en el país; con la presencia de personajes y ambientes naturalistas, y un nivel de detalle extraordinario. Esto no quiere decir que al realizar una producción 2D, el producto final deba seguir un estilo en particular, pero si habla en cómo la industria sigue ciertas tendencias visuales, particularmente en el área comercial. En cuanto a su visualidad, los elementos que se destacan más en la animación 2D es la presencia del lineart (contorno/línea), tanto en los personajes como en los objetos y backgrounds, donde el grosor de la línea, el color, la presencia de alguna textura, o la eliminación del contorno por completo, cambia la sensación visual que se busca transmitir. También, el coloreado y la iluminación jugarán un papel de importancia visual, ya que la manera en que se elige realizar estas etapas, creará un producto completamente diferente uno del otro.



Klaus (2019). Izquierda, fotograma sin la aplicación de iluminación. Derecha, resultado final.

Por otro lado, la animación 3D, que gracias al largometraje de Pixar Toy Story (1995) se popularizó, responde a la creación de imágenes de manera digital a través de softwares de computadora. Aunque la animación 3D se crea a través de un ordenador, esto no quiere decir que el computador realice el proceso por sí solo, al contrario, la animación 3D requiere el mismo esfuerzo que cualquier otra técnica de animación. Aun cuando el 3D lleva en el mercado desde antes de Toy Story, es una técnica que hasta el día de hoy continúa evolucionando: cada vez se acerca más a replicar la realidad, ya sea creando universos y espacios tan reales como los que vemos en fotografías, o la implementación de texturas que su materialidad es auténtica, y, aún así, esta técnica no ha llegado aún a su máximo desarrollo. Esta técnica no solo es usada para filmes de animación como tal, sino está presente en variadas películas de acción real que utilizan el CGI para crear espacios, efectos, personajes, etc, no existentes en la realidad.

La técnica 3D es la creación de espacios tridimensionales. En cuanto al arte, el 3D sigue una línea bastante compleja. La producción del arte va desde esculpir los personajes en softwares, hasta la creación de texturas/materiales computarizados cada vez más realistas. Se observa en las películas 3D de hoy en día, que aunque el diseño de los personajes sean más caricaturescos, los espacios donde estos habitan tienden a ser semejantes a los espacios del mundo real.



Soul (2020).

Por último, otra de las técnicas populares en la animación es el stop motion, la cual es la realización de la animación con marionetas construidas de diversos materiales, donde los escenarios son hechos a mano igualmente; la realización de la animación se hace a través

de posar la marioneta e ir tomando fotografías de cada fotograma para realizar el movimiento. La animación stop motion se remonta a inicios del siglo XX, al igual que la animación 2D tradicional, sin embargo el stop motion recorrió un rumbo diferente: mientras el 2D rápidamente apeló al ámbito comercial y a la caricaturas, el stop motion era sobre experimentación y búsqueda de diferentes soluciones visuales. A pesar de ello, hoy en día, la animación stop motion es ampliamente utilizada en series infantiles, y la producción de largometrajes, aunque el uso de esta técnica es mucho menor al 3D y 2D.

El stop motion requiere de un esfuerzo mayor en cuanto a la realización del arte, ya que cada personaje, cada lugar, objeto, etc; se debe construir de manera manual. El arte del stop motion, en cuanto a largometrajes, es una labor a una escala inmensa: cada variación del personaje requiere una marioneta nueva; las expresiones deben ser construidas una por una para luego ser reemplazadas en el modelo; cada valor de plano diferente, requiere de marionetas de distintas escalas, llegando a medir incluso metros, como lo fue el esqueleto en *Kubo and the two strings* (2016), que medía aproximadamente 5 metros de alto. La producción del arte en esta técnica, se ve fuertemente influenciada por la etapa de animación, ya que desde el comienzo de la construcción de personajes o escenarios, se debe pensar que estos sean funcionales para ser manipulados y animados.



Isle of Dogs (2018). Escenario.

Es importante notar que el arte en la animación no responde a crear una pintura hiperrealista, o una pieza que sea convencionalmente *bonita*, sino que alude a la búsqueda de soluciones gráficas que vayan en función de la narrativa, de la audiencia a la que se habla y, no solo un elemento aislado de la producción, sino que el arte hable también de la trama por sí misma. Tomm Moore señaló: “De la misma manera que la música puede controlar lo que la audiencia siente, esperamos poder usar el color y el lenguaje visual para guiar lo que siente el espectador” (Berlinale Talents, 2016).

Además de esto, hay que considerar los puntos que marcan la diferencia entre el cine de acción real y el cine de animación, aunque ambos son solo un canal para transmitir una historia, en el caso de animación se puede recurrir a ciertas libertades artísticas que en acción real serían imposible o fuera del alcance. “Si lo puedes imaginar, y luego dibujar, entonces lo puedes poner en la pantalla” (Johnson, 2019), esto alude a que las posibilidades de lo visual en un filme de animación son infinitas, claro deben estar dentro del marco de la propuesta visual de la producción, pero ciertamente se puede acudir a recursos que en la vida real serían inalcanzables. En la entrevista señalada anteriormente de Tomm Moore, él destaca cómo la animación puede utilizar cualquier lenguaje de arte visual, como

por ejemplo lo abstracto, y en cómo estas se pueden utilizar de forma orgánica para contar una historia (Berlinale Talents, 2016).



Izquierda, Aladdin (2019). En la derecha Aladdin (1992).

Los puntos que más destacan en cine animación en cuanto a lo visual, diferenciándose de el cine de acción real, serían los siguientes:

- ❖ La posibilidad de controlar el color y la iluminación. Aunque es obvio la existencia de una iluminación en el cine live action, se debe destacar como en la animación se puede experimentar de manera más atrevida la iluminación de una escena, consiguiendo imágenes que son imposibles de replicar en la vida real. Agregado a esto, el poder controlar el color, la tonalidad y saturación, se puede enriquecer la propuesta visual de una manera diferente a lo visto en live action.
- ❖ Desafiar la perspectiva, lo real. Esto hace referencia a cómo en cine animación, particularmente 2D, se puede crear un concepto que escape de las leyes del mundo real, incorporando lenguajes del arte visual.



The Secret of Kells (2009). Rescata elementos del arte medieval.

- ❖ Utilización del espacio sin límites. Quiere decir, la posibilidad de posicionar la cámara sin ninguna limitante, poder realizar movimientos o angulaciones que en el cine de acción real serían extremadamente complicados o irrealizables.

En concreto el arte no cumplirá una función de manera independiente en un largometraje, al contrario, tal como un mecanismo de engranaje, cada pieza debe moverse en sincronía para poder hacerla funcionar, y el arte, aunque tendrá una libertad visual, estará encasillada a la narrativa que se presenta.

Por otro lado, se destaca el cine de animación experimental, y aunque hasta ahora se ha mencionado como el arte funciona como un elemento para fortalecer la narrativa, es fundamental mencionar que la animación experimental resalta por demostrar la plasticidad de la disciplina, es decir, el arte por sobre el relato, la búsqueda de diferentes formas de, vale decir, experimentar con la animación y empujar sus límites. Normalmente buscan, a través de diferentes técnicas y elementos, expresar o dar la sensación de un sentimiento, más que contar una historia con un diseño del relato clásico, además de la creación de obras de autor, reconocibles y características (Wells, 2007).

Sin embargo, la animación experimental de igual forma cumple un proceso de guión o de creación narrativa, aunque este no vaya a ser el mayor foco del filme. Adrien Mérigeau, director del cortometraje experimental *Genius Loci* (2020), indica que, aunque fue un proceso complicado la escritura de un guión al tratarse de una pieza contemplativa donde la historia pierde un poco su significado y se destaca lo abstracto, el guión ayudó a fortalecer el cortometraje y la base de la narración (Cartoon Brew, 2021)

La crítica en la animación:

La crítica en el cine es una disciplina que analiza y evalúa una pieza cinematográfica. La crítica se puede categorizar en dos caracteres: académico y periodístico. Donde el primero habla sobre expertos en cine que publican en redes especializadas de este medio, mientras, por otro lado, la crítica periodística es tal como dice su nombre: del periódico/diario; en donde reporteros, que no necesariamente son especialistas en cinematografía, escriben críticas diseñadas para un periódico.

Sin embargo, ¿Cuál es el fin de una crítica? Básicamente, es para entender de mejor manera la película, y el fin de la crítica estará indicada según a la audiencia a la que se dirige. La crítica puede funcionar de manera introductoria y, así atraer o no una audiencia a ver la pieza audiovisual; o puede funcionar netamente como un análisis del filme, el cual puede estar dirigido hacia una audiencia experta, o hacia un círculo cultural determinado, etc (Corrigan, 2001). Al igual que al escribir una crítica se considera en primer lugar el público al que se dirige, hay elementos del filme que se rescatan al momento de realizar una crítica: la narración (si se comunica de una manera exitosa el mensaje del filme), personajes y diseño de la producción (arte, cinematografía, etc).

Aunque no se puede mencionar un medio de gran envergadura que solo se dedique a la crítica de cine de animación, éstas sí son parte del catálogo de grandes sitios web de crítica, como lo es Rotten Tomatoes, e incluso, llegan a ser parte de las categorías de 'mejores películas' según el puntaje de la crítica.

A pesar de que existe una amplia gama de cine animación valorado positivamente por las críticas, esto no quita el estigma y la baja apreciación al medio de la animación. Un punto de suma importancia, es que las películas de cine animación, por lo menos en occidente, son vistas netamente como un medio de entretenimiento para un público exclusivamente infantil, y no se reconoce el trabajo detrás de estas películas, aunque sean positivamente aclamadas por la crítica. La animación es vista como un género y no como un medio.

Añadiendo a lo anterior, aunque variadas películas de animación han sido las más taquilleras, las con mayor aceptación positiva en la crítica, entre otros puntos, éstas no reciben el mismo nivel de reconocimiento que el cine de acción real. Por ejemplo, aunque en uno de los premios más grandes del occidente, los Oscar, existe una categoría de animación (donde claramente se hace alusión a que animación es un género y no un medio), han sido pocas las instancias en donde el cine animación ha sido nominado a otras categorías: históricamente, en los Oscar, solo tres veces una película de animación ha sido nominada a 'Mejor Película', donde una de estas ocasiones fue antes de que existiera la categoría de animación en los premios (Wikipedia, s.f).

Análisis de largometrajes:

Considerando lo desarrollado en los puntos anteriores del ensayo, se procederá a analizar la muestra de largometrajes escogidos, con el objetivo de demostrar el valor de la narración en una película de animación, independientemente de su calidad visual, para ser evaluada positivamente por la crítica.

Para comenzar, *Wolfwalkers* (2020), es una película de Cartoon Saloons, la cual narra la historia de Robyn, una joven inexperta cazadora, que junto a su padre se muda a Irlanda para acabar con los lobos de la zona. En este nuevo lugar, conocerá a Mebh, una Wolfwalker, que le enseñará sobre el mundo de los lobos, la fantasía del universo y la amistad; esto llevará a Robyn a convertirse en lo que su padre está encargado de destruir. En cuanto a su recibimiento ante la crítica, fue bastante positivo. En sitios como Rotten Tomatoes, los críticos verificados por el sitio, le dieron una puntuación de 8.70 de 10 (de un universo de 161 críticas) (Rotten Tomatoes, s.f.); en Metacritic, sitio que rescata la críticas periodísticas, tiene una aprobación de 87 puntos de 100 (de 28 críticas) (Metacritic, s.f.); Por último, en el sitio de críticas de Roger Ebert, reconocido crítico Brian Tallerico dio una calificación de 3,5 estrellas de 4 (Tallerico, 2020). En general, se evidencia que la aceptación de la crítica fue ampliamente positiva, consiguiendo puntuaciones casi perfectas.

A continuación, se hablará de la estructura de tres actos, donde *Wolfwalkers* estaría dividida de la siguiente manera:

Acto I: Robyn anhela ir de caza con su padre para pasar tiempo con él, lo cual no se le permite ya que es peligroso pasar el muro que protege a la ciudad. Se instaura un universo en donde la sociedad le tiene miedo a los lobos, y por ende viven entre paredes lejos del bosque, teniendo un ejército a mandos del Rey que se dedica a la caza de éstos; además de presentar que Robyn y su padre no son bienvenidos en la ciudad, y se espera que ellos actúen con disciplina ante los mandatos del Rey.

1er punto de giro: Robyn, al contrario de las órdenes de su padre y del ejército, cruza el muro y se adentra al bosque.

Acto II: Robyn se involucra con una niña, Mebh, Wolfwalker, gente que de noche es lobo, por sucesos ella también termina convirtiéndose en una Wolfwalker, y ahora entiende el mundo en que se encasillan los lobos y en cómo la ciudad está afectando el hábitat de

éstos. Ahora, ella desea proteger a los lobos y el bosque, tratando de hacerle entender a su padre que no deben cazar a los lobos, ya que ellos se irán con la guía de los Wolfwalkers.

2do punto de giro: Robyn y su padre se reúnen luego de vencer al Rey, entendiendo así que su padre ahora está de su lado.

Acto III: Mebh y Robyn logran revivir a la madre de Mebh, trayendo así paz a los lobos y a la ciudad; para luego, los cuatro, irse del bosque en búsqueda de un nuevo hogar.

En definitiva, se presenta una historia de una niña, Robyn, que luego de entrar en el bosque y conocer a los lobos, debe protegerlos de los cazadores y el rey, pero principalmente de su padre: lo dicho anteriormente, sería el conflicto del largometraje. Aunque, en simples palabras, es una película que mezcla la historia de Irlanda con el folclore, ésta presenta una premisa y un mensaje más profundo que lo visto superficialmente: Wolfwalkers es una crítica al impacto humano sobre el medio ambiente, y en cómo éste debe 'huir' de la actividad humana, sino será destruido por completo.

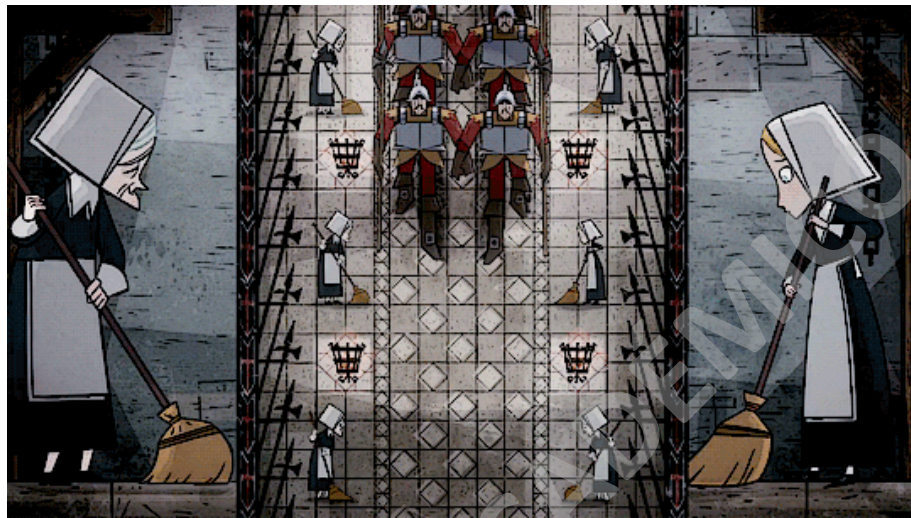
No solo genera la crítica medio ambiental, sino también al colonialismo: esto a través de la figura del rey, llamado 'Lord Protector', quién está basado fuertemente en Oliver Cromwell (quién también recibió el nombre de 'Protector'), conquistador inglés quién lideró la conquista de Irlanda. Asimismo, esta crítica al colonialismo se aprecia en los residentes de la ciudad, ya que ellos reciben con recelo a Robyn y su padre por ser ingleses, y es por esta razón que el padre le pide constantemente que siga las reglas, pues ellos no son bienvenidos en la ciudad. Sin embargo es sabido que ellos no son el *enemigo*, sino son igual de oprimidos por el Rey, y el recelo cae netamente en la posición del Rey y el poder que ejerce en la ciudad.

Por otro lado, según lo visto en sus actos y puntos de giro, es evidente que Robyn es la protagonista del filme, y por consiguiente será el personaje a analizar. Lo escrito en el tema *el rol del protagonista* en este ensayo, destaca como el protagonista debe evolucionar, presentar conflictos internos y externos y en cómo los obstáculos que se le presentan al personaje van cambiando según la circunstancia.

Lo visto en el largometraje destaca evidentemente la presencia de un conflicto interno y externo de la protagonista. El conflicto externo sería su necesidad de ayudar a los lobos a irse a otro lugar luego de convertirse en wolfwalker, y la toma de decisiones que esta necesidad le genera; mientras que su conflicto interno es el miedo de que su padre no la acepte y que él se aleje de Robyn, además de ser una forastera en la ciudad. Cabe destacar, que el conflicto central que mueve a Robyn para actuar activamente en la historia, será el conflicto externo. Aunque la protagonista no es un personaje que evolucionó de manera radical, si presenta cambios que se ven reflejados en sus acciones (de querer cazar lobos > a querer protegerlos, por ejemplo), y a nivel interno este cambio se ve representado en la rebeldía hacia el rey, la sociedad y, en particular, hacia su padre.

En conclusión, Wolfwalkers es un largometraje que deja un mensaje profundo, genera reflexión en el público, y es presentado de una manera divertida y familiar. A nivel narrativo, cumple su función de manera excepcional, y habla de una película ejecutada adecuadamente.

El arte de *Wolfwalkers*, sigue una línea similar a los demás trabajos realizados por Cartoon Saloons. Es un arte reminiscente a los libros infantiles de fábulas, ejecutado así por la representación de historias folclóricas de Irlanda. Además, utiliza una perspectiva plana (o bidimensional), influenciado por el arte medieval, pero que también hace alusión a cómo un niño dibujaría su entorno. Asimismo, utiliza códigos visuales vistos anteriormente en UPA, ya sea la ya mencionada perspectiva, o como utilizan la línea y el coloreado de manera desfasada.



Wolfwalkers (2020). Castillo de Lord Protector. Perspectiva sin profundidad, bidimensional.

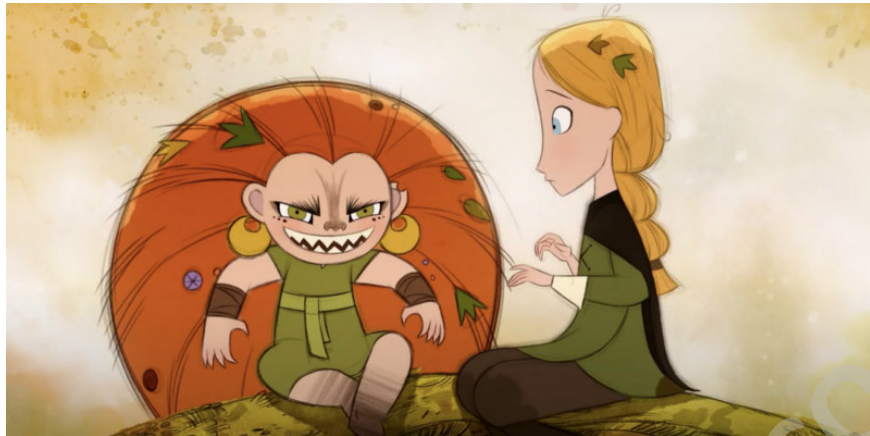
Cuenta con composiciones sumamente hermosas y únicas, que se fortalecen con la utilización de la perspectiva bidimensional, generando cuadros con una cantidad de detalle extraordinario. El mundo de *Wolfwalkers* refleja su narración, la ciudad es un entorno cuadrado y ordenado: lo cual habla de un lugar oprimido por su cabeza, y una sociedad atrapada entre paredes (esto representado de manera literal). Mientras que el bosque es un lugar libre y sin final, lleno de curvas y colores vibrantes, en contraste a la ciudad de tonos fríos y grises.

Agregando a lo anterior, la forma en que se utiliza la iluminación refuerza más la existencia de dos mundos contrarios el uno al otro. En el bosque, se aprecia como en su mayoría está iluminado como día soleado, destacando más aún sus colores vibrantes. Por otro lado, la ciudad en su mayoría consiste de una iluminación reminiscente a la de un día nublado: opaco y frío.

La animación realizada casi a nivel de un boceto, con evidentes marcas de guía en los personajes, y la presencia de un trazo no pulcro, solo le añade vida y humanidad a la visual que genera *Wolfwalkers*: no se ve como un trabajo sin terminar o hecho imperfecto, al contrario, esto resalta más la existencia de una propuesta de arte única y consciente, y a la idea de que sea un tanto infantil.

Por otro lado, el diseño de personajes también busca reflejar el contraste en personalidades de los personajes. Robyn, la protagonista, es estructurada mayormente por líneas rectas y ángulos duros. Esto habla de cómo Robyn es alguien correcta y una ciudadana más. En comparación con Mebh, quién fue diseñada con curvas, casi como un círculo, reflejando

que ella es distinta a la gente de la ciudad. También se utiliza con mayor evidencia el uso de los trazos boceteados en Meph, reflejando su personalidad más salvaje.



Wolfwalkers (2020). Personaje de la izquierda Meph. En la derecha Robyn.

En concreto, las decisiones artísticas realizadas en el filme, buscan contar una historia por sí mismas: ya sea a través del color, o del trazo utilizado en los personajes. Gracias a esto, es una visual que aporta al filme de manera narrativa tanto como llamativa, y su visualidad es fuertemente influenciada por la historia que se busca narrar. Esto no quiere decir, sin embargo, que su arte es dejado en segundo plano, al contrario, este fue explorado de forma minuciosa y a un nivel superior, sin opacar el trabajo narrativo que hay por detrás.

En segundo lugar, se analizará el largometraje japonés Uchiage Hanabi, Shita kara miru ka? Yoko kara Miru ka? (2017). El largometraje trata sobre la discusión de un grupo de amigos, acerca de si los fuegos artificiales son redondos o planos, si uno los ve de perfil, esto debido al festival de verano que se realizará ese mismo día. Dentro de la discusión de sus amigos, Norimichi se ve involucrado en la vida de Nazuna, una compañera de clases, quién planea utilizar de excusa el festival para huir de casa.

Ante la crítica, la recepción de Luces en el cielo (título en español) no fue excepcional, más bien, fue bastante negativa. Por un lado, la crítica Christy Lemire, a través del portal Roger Ebert, le otorgó 1,5 estrellas de 4 al filme (Lemire, 2018). En la página web Metacritic, el largometraje recibió por la crítica un puntaje de 40 de 100 (de un total de 10 críticas) (Metacritic, s.f.). Mientras que en el sitio Rotten Tomatoes, recibe un 4,9 de 10 (de un universo de 30 críticas) (Rotten Tomatoes, s.f.).

A continuación, se comenzará el análisis de Luces en el cielo, partiendo por la estructura de 3 actos.

Acto I: Se presenta la vida escolar de Norimichi y su relación con sus amigos, en un día cotidiano. Norimichi y Yuusuke, deben limpiar la piscina del colegio como parte de sus labores diarias, en esto se encuentran con Nazuna, compañera de curso, quién está a un borde de la piscina. Nazuna le enseña a Norimichi, cuando están a solas, una canica que encontró en la playa. Luego, los tres se enfrentan en una competencia de natación, donde finalmente Nazuna le pide a Yuusuke que sea su cita para ir al festival de verano. A continuación, se presenta el conflicto dentro del grupo de amigos de Norimichi: si los fuegos artificiales son redondos o planos. Esto lleva al grupo a realizar una excursión para ver los

fuegos artificiales del festival del otro lado del pueblo, y así observarlos de lado. Yuusuke utiliza esto como excusa para no ir al festival junto a Nazuna.

1er punto de giro: Norimichi presencia cómo la madre de Nazuna intenta llevársela a la fuerza, tras encontrarla intentando huir de casa, esto debido a que Norimichi acompañó a Nazuna luego de que Yuusuke le dejara plantada. Nazuna le ruega a Norimichi que le ayude, y él con ayuda de la canica, es capaz de retroceder el tiempo

Acto II: Este acto presenta de las variadas líneas de tiempo que Norimichi crea con ayuda de la canica, para que Nazuna no sea llevada por su madre, y cómo Norimichi intenta encontrar la línea de tiempo 'real', gracias a la ayuda de los fuegos artificiales (si estos son redondos o planos).

2do punto de giro: Nazuna y Norimichi logran salir de la ciudad juntos, sin que la madre de Nazuna ni los amigos de Norimichi entorpezcan su escape. La canica, que en esta línea de tiempo se encuentra perdida, es hallada por un trabajador del festival, quién pensando que es una cápsula de fuegos artificiales, la lanza al cielo.

Acto III: La canica explota en el cielo y le revela tanto a Nazuna, Norimichi y a sus amigos, las demás posibilidades de realidades alternativas. Nazuna y Norimichi se quedan juntos en la playa, pero Nazuna le dice a Norimichi cómo será el siguiente universo en donde se encuentren, y luego se va. Finalmente, se muestra el colegio a donde asistían, y a la profesora tomando asistencia, Norimichi no está presente y se observa el puesto de Nazuna vacío.

En concreto, *Luces en el cielo*, narra la historia de cómo Norimichi viaja en diversas realidades para evitar que la madre de Nazuna la encuentre. Lamentablemente, *Luces en el cielo* carece de significado, no hay un mensaje, y es solamente una complicada forma de contar una historia de amor. Los personajes son mostrados de manera unidimensional, mientras que sus conflictos son expuestos solamente de manera externa. Lo que más se extraña en *Luces en el cielo*, es el desarrollo de personajes para sentir que Norimichi y Nazuna, realmente, están conectados el uno al otro (ya sea, meramente de manera romántica, o siguiendo la fantasía de la película, destinados el uno al otro).

Continuo a esto, su mayor problema sería el conflicto en sí. Cómo se ha dicho anteriormente en este ensayo, sin conflicto no hay personajes y sin personajes, no hay historia. Aunque *Luces en el cielo*, evidentemente, tiene un conflicto, éste carece de profundidad a nivel narrativo, esto quiere decir, que el protagonista, realmente, no está apostando mucho, no es una situación que requiera mayor esfuerzo de su parte, ya que, la utilización de una canica mágica que lo transporta en el tiempo, hace que él no deba luchar de manera activa contra las fuerzas antagónicas. Esto genera una historia plana, sin la presencia de un punto climático y emocionante, porque desde un inicio se sabe que el protagonista puede lograr su objetivo gracias a los viajes en el tiempo.

Respecto al protagonista, Norimichi es un típico estudiante de colegio. No se presenta alguna cualidad única o una personalidad que le destaque, sino que sigue el estereotipo de héroe que debe salvar a la damisela en apuros (en este caso, a Nazuna). Los conflictos de la historia y del personaje, se deben sentir personales, algo que nazca de ellos y que sea

una necesidad para el protagonista en sí, y en este caso el conflicto llega de una manera externa a Norimichi, la necesidad que se le crea de tener que salvar a Nazuna, no tiene un fundamento: no es *su* necesidad, sino una necesidad *creada*. Esto se debe a la relación que tiene con Nazuna durante el primer acto, ya que solo se puede intuir que son compañeros de clase y que Nazuna siente una leve atracción a ella, sin embargo no se sabe si son amigos, o si se conocen desde hace algún tiempo, o siquiera si han hablado alguna vez anteriormente.

No solamente Norimichi sufre de esta unidimensionalidad, sino que en los otros personajes es más evidente aún, principalmente en la fuerza antagónica que se presenta. Aunque el antagonista del filme, de cierto modo, sería las diferentes realidades paralelas, estas están simplificadas y personificadas en la figura de la madre de Nazuna. Sin la mamá, Norimichi no sentiría la necesidad de *salvar* a Nazuna, sin ella Nazuna no querría huir de su hogar, y así sucesivamente. La figura materna no es desarrollada en ningún momento del filme, sólo sabemos que debido a que contraerá matrimonio nuevamente, deberá mudarse a otra ciudad, por eso el deseo de Nazuna escapar de su hogar.

En definitiva, *Luces en el cielo*, es un largometraje que carece de desarrollo a nivel narrativo, tanto los personajes como el conflicto del filme. Peca de querer abordar una solución diferente a la típica historia de romance, pero no logra ejecutarla de manera satisfactoria. Además de carecer de un mensaje para transmitir a la audiencia, es simplemente una historia más.

Respecto a su arte, responde a una estética 2D de animación japonesa. Aunque rescata varios elementos ya antes vistos en este tipo de producciones, el código funciona por el tipo de narrativa que se proponía contar, y logra ejecutarlo de manera positiva, en donde embellece al largometraje.



Uchiage Hanabi, Shita kara Miru ka? Yoko kara Miru ka? (2017). Fotograma de los personajes frente a los fuegos artificiales.

El nivel de detalle, la animación naturalista y la propuesta cinematográfica atractiva y atrevida, funciona para mantener a la audiencia cautivada, y para agregarle un toque de humanidad a la historia. Sin embargo, en ciertos aspectos decae, principalmente en el departamento de animación. La mezcla entre animación 2D y 3D no fue ejecutada de manera acertada, la mezcla de las técnicas es evidente, ya que el 3D no se funde de manera armoniosa con el resto de la visual, principalmente en los planos donde los personajes fueron animados en CGI. Igualmente, este problema solamente ocurre un par de segundos de la duración total del filme, y no afecta de manera drástica la visualidad de éste.

Además, la mezcla de estas dos técnicas funciona acertadamente en planos donde se utiliza en los elementos del escenario (como en la canica que utilizan para viajar en el tiempo).

El diseño de personajes está insertado en el código anime: personajes con ojos grandes, anatomía realistas, etc. Estos diseños, además de verse atractivos, funcionan para el estilo de relato dramático/fantástico que utilizó el filme. La visualidad más naturalista sirve para la creación de movimientos, ya sea el actuar de los personajes mecánicamente o facialmente, con mayor realismo y así acertar al tipo de narración que se busca relatar.



Uchiage Hanabi, Shita kara Miru ka? Yoko kara Miru ka? (2017). Nazuna.

Además, *Luces en el cielo*, utiliza una propuesta bastante atractiva cinematográficamente hablando. La utilización de secuencias de plano a mayor velocidad con un nivel de detalle superior, o las angulaciones de cámara más atrevidas que le dan dimensión y perspectiva a los encuadres, enriquece la propuesta vista en pantalla. Además de consistir de un nivel de postproducción a gran escala, con la construcción y la mezcla de los fuegos artificiales vistos en varias escenas del largometraje. Debido a esto, también, la utilización de la iluminación en esas escenas, fueron llevadas a cabo de manera exitosa, reforzando el dramatismo y la emoción de los personajes en esas circunstancias, además de agregándole ese realismo que buscaba conseguir el filme.



Uchiage Hanabi, Shita kara Miru ka? Yoko kara Miru ka? (2017). Norimichi y Yuusuke. Utilización de una iluminación más realista.

En conclusión, la fortaleza de *Luces en el cielo* no se ve ligada en su narración, la cual carecía de profundidad a nivel de conflicto y de relaciones interpersonales, sino que recae a su nivel de producción artística. La utilización de un código naturalista, la creación de

composiciones atractivas, entre otros, enriquecen al filme. Lamentablemente, su visualidad no la rescata de su mediocre narrativa.

Finalmente, se analizará el largometraje brasileño *O Menino e o Mundo* (2013), el cual muestra la historia de un niño que, después que su padre se va del campo a la ciudad, decide ir en búsqueda de él.

La recepción ante la crítica de *El niño y el mundo* (título en español), fue altamente positiva. En el portal de críticas, Rotten Tomatoes, fue calificado con un 7,8 de 10 (de un total de 93 críticas) (Rotten Tomatoes, s.f.). En el sitio web Metacritic, recibió un 80 de 100 (de 18 críticas). Finalmente, en el portal web Roger Ebert, crítica Christy Lemire, le calificó con 3 estrellas de 4 (Lemire, 2015).

Se empezará el análisis de *El niño y el mundo*, a través de la estructura de tres actos, para luego continuar con su arte y la relación de sus partes entre sí.

Acto I: Se establece el mundo en donde vive el niño. Lo vemos jugando en el campo y luego compartir con su familia, en esto aparece su padre con una maleta. Ambos, el niño y su madre, ven al padre despedirse y tomar el tren que lo llevará a la ciudad.

1er punto de giro: El niño, tomando una foto de su familia y una maleta, decide ir en búsqueda de su padre, subiéndose al tren durante la noche.

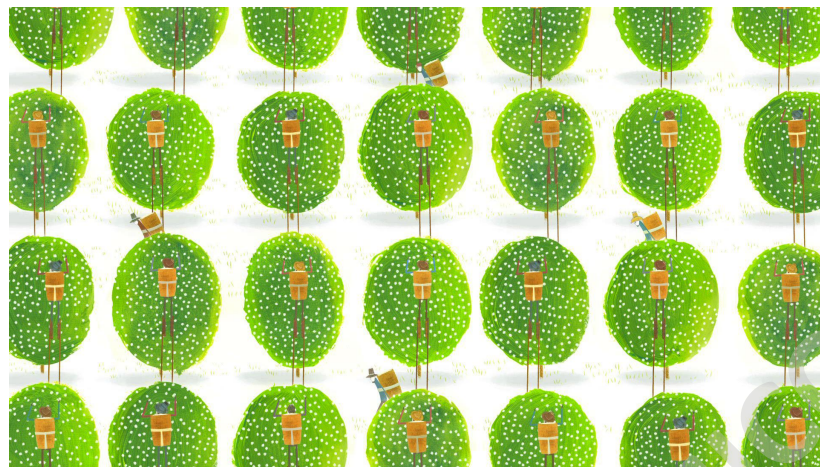
Acto II: El niño, durante su camino, comparte primero con un trabajador del campo que transporta algodón. Luego de ver como el tipo es despedido, ambos se dirigen hacia la carretera, donde el niño se separa al ver un camión donde cree ver a su padre. Entre todo eso, el niño recorre la empresa que trabaja el algodón en búsqueda de su papá. Finalmente, tomando el bus desde la empresa, llega a la ciudad en donde otro trabajador le da hogar.

2do punto de giro: Luego de buscar por todos lados, encontrándose con un tren lleno de personas igual a su padre, un 'carnaval', y un basural; el niño regresa a donde se había separado con el primer trabajador, resultando en que el niño se desvanezca, entendiendo de que el niño era una representación de él mismo.

Acto III: El trabajador recorre su viejo hogar en el campo, que ahora se encuentra abandonado, y deja la fotografía, con la cuál había salido en búsqueda de su padre, colgada en la pared, junto con las otras pocas cosas que traía consigo.

En definitiva, *El niño y el mundo*, se podría decir, habla de un niño y su recorrido por la vida; aunque puede sonar plano y sin mayor profundidad, careciendo de un conflicto, el propósito es crear una historia con un mensaje y una crítica realmente poderosas. *El niño y el mundo* no es una narración clásica en donde sigue al protagonista y cómo él se enfrenta a conflictos, sino que el niño sirve meramente como un guía para que la audiencia pueda evidenciar el mundo en donde el niño habita (es por esto, el título del largometraje). El filme critica a la industria del trabajo, principalmente a la industria textil, en cómo los trabajadores son utilizados como meras herramientas, dejándolos sin vida por vivir debido a las largas jornadas de trabajo, en cómo un simple error puede llevarlos a ser despedidos de un momento a otro, y en cómo la automatización de procesos llega a reemplazarlos en sus

trabajos, dejando a cientos de personas sin un lugar para conseguir dinero, y lo único que les queda es alzar la voz a través de protestas, pero debido a la sociedad separatista y el capitalismo, su lucha es vista sin importancia alguna.



O Menino e o Mundo (2013). Trabajadores en campo de algodón.

Todos estos aspectos mencionados anteriormente, son vistos de una manera sutil, ya que la narración es vista a través de los ojos de un niño que no entiende del todo el tema, pero logra entregar su mensaje de manera exitosa. Se evidencian varios mensajes dentro del filme, el primero se personifica en la figura del padre, quién debe dejar el campo y su familia en búsqueda de mejores oportunidades de empleo. Luego, casi en el final del filme, el niño ve a su padre en la estación de trenes de la ciudad, solo para encontrar que toda la gente que va en el tren es idéntico físicamente a su papá; esto de alusión de cómo hay una población amplia que debe realizar la misma acción de su padre: salir de su hogar en búsqueda de una mejor vida.

Agregado a esto, la crítica hacia el sistema capitalista, está presente en los dos trabajadores que acogen al niño en su búsqueda. El primero, a pesar de trabajar sin parar, en donde no es remunerado de manera adecuada, es despedido por estar enfermo. El segundo, quién el niño conoce en el bus camino a la ciudad, todos los días debe tomar un bus repleto, en cómo este bus recorre una ciudad desarrollada, llena de rascacielos y publicidades, pero que cada vez se aleja más y más de ese centro, hasta llegar a su último paradero en donde todos los trabajadores bajan, y el paisaje ahora es uno distinto: son millones de casas pegadas unas con las otras, hechas de materiales poco resistentes, y una realidad completamente diferente a la que se veía en la ciudad. Además, vemos como el trabajador llega de noche a su casa, insinuando que no le queda día por vivir y su función es meramente trabajar para poder sobrevivir.



O Menino e o Mundo (2013). Ciudad, la punta son los rascacielos, mientras se aleja de la punta, es más población y más hacinamiento. Alusión a cómo son algunos los que viven una vida cómoda, a costa de la mayoría de la población trabajadora.

Otro aspecto que se rescata de esta crítica es el carnaval que el niño ve, tanto cuando va llegando a la ciudad, y luego cuando está en las estación de trenes de la ciudad esperando a su padre. Aunque la audiencia ve a esa multitud de manera colorida, con música y alegría; es porque el público lo experimenta desde la perspectiva del niño, quién no entiende que ese carnaval es una protesta de la clase trabajadora. En el filme vemos como este carnaval es oprimido por las fuerzas armadas, que también está representada con música: una musicalidad de variados instrumentos de bronce, para demostrar la fuerza que tienen). Además, en los medios de comunicación no le dan importancia a la protesta de la clase trabajadora, al ponerla al mismo nivel a la de un partido de fútbol que se realizó ese mismo día.

Además, el filme critica el impacto de las industrias en el medio ambiente. Esto se ve reflejado en variadas situaciones: la primera siendo las grúas que transportan los container al puerto, que están diseñadas para verse iguales que animales (jirafas), insinuando que esos son los únicos animales presentes en una ciudad modernizada. La segunda, es de manera más concreta, en donde el filme utiliza cintas de acción real para mostrar la tala de árboles indiscriminada, la contaminación de las industrias, etc. Y, por último, cuando el niño regresa a su hogar en el campo, podemos ver como el río donde solía jugar en un inicio, ahora se encuentra tapado de basura, y su agua que solía ser azul llena de peces, ahora es gris sin ninguna vida en él.

En pocas palabras, El niño y el mundo es una historia con un mensaje potente, y una crítica al sistema capitalista y la repercusión que tiene en la sociedad y en el medio ambiente. Gracias a esto, genera reflexión en el público, y evidencia un problema de la sociedad moderna de una manera infantil para que sea fácil de digerir. Aunque El niño y el mundo, no utiliza una narración clásica, en el sentido de que el protagonista no tiene un conflicto o una necesidad, es debido a que el propósito del filme no es evidenciar la historia de un niño, sino evidenciar la realidad de una sociedad y la crítica a ésta.

Según su arte, El niño y el mundo tiene una estética bastante simple, son dibujos simulando que fueron creados por un niño, para aportar a la idea que la audiencia está viendo a través del punto de vista del niño. La utilización de un trazado que simula el crayón, o la creación

de objetos y paisajes a través de recortes de revistas, refuerzan la idea de algo orgánico e infantil.



O Menino e o Mundo (2013). Fotograma del carnaval. Se evidencia el diseño simple, la utilización de una textura de crayón, y un coloreado poco pulcro.

Aunque se podría decir que su arte no es convencionalmente bonito o no muy elaborado, la idea de la visual de este filme es fortalecer netamente a la narrativa, ya que el filme se apoya fuertemente en su visualidad para transmitir su mensaje. Aunque tenga este aspecto infantil, es una propuesta artística diferente a lo que se suele consumir comercialmente y funciona, ya que su simpleza, sus colores llamativos, su diseño, va en función del relato.

Una de las técnicas visuales más utilizadas en el largometraje, es la utilización de recortes para generar texturas o nuevos objetos, la cual se forja con mayor fuerza cuando el niño se encuentra en la ciudad, ya que los recortes utilizados responden a la publicidad y al consumismo. Esto se consiguió mezclando la animación 2D tradicional con la técnica cut out, para obtener una mezcla más armoniosa de los elementos casi de revista con el dibujo simple del filme.



O Menino e o Mundo (2013). Carretera. Las publicidades y parte de los buses fueron contruidos con estos recortes.

Las decisiones artísticas de El niño y el mundo, fueron netamente tomadas para que éstas contaran una historia, más aún si se considera que el filme no posee diálogos, el largometraje se debía apoyar en las cosas que se ven en pantalla, y ahí es donde entra el

rol del arte: en *cómo* se ven. La utilización de un lenguaje infantil, la incorporación de códigos reminiscentes al arte que uno creaba cuando pequeño, aunque no le den una visualidad convencionalmente atractiva, es el arte que este filme necesitaba para que se lograra narrar de manera exitosa.

Según lo visto en los análisis previos, se puede concluir en cómo el mensaje que buscaba transmitir el filme, es decir, la narración de los largometrajes, tomó un rol de importancia ante la recepción de críticas para conseguir una puntuación positiva. Sin embargo, esto no quiere decir que lo único destacable de los filmes anteriormente mencionados es su narración, sino que la mezcla armoniosa entre sus partes, es lo que hace que su totalidad funcione y se transmita de manera exitosa.

En dos casos, *Wolfwalkers* y *O Menino e o Mundo*, se destaca su narración y la reflexión que busca instaurar en la audiencia. Aunque ambos realizaron una crítica al medio ambiente, siguieron caminos diferentes, tanto en la forma de su relato como en la utilización del arte para su apoyo. Mientras *Wolfwalkers* destaca por la utilización de un arte trabajado a mayor profundidad que complementa a su narración, *El niño y el mundo* con su arte simple es capaz de transmitir con la misma fuerza un mensaje similar.

Por otro lado, *Uchiage Hanabi*, *Shita kara miru ka? Yoko kara Miru ka?* Aunque contaba con un arte trabajado en profundidad, diseños naturalistas, y un nivel de producción extraordinario, la ejecución de su narración no fue acertada como el de las producciones mencionadas anteriormente, costándole la recepción positiva ante la crítica.

Conclusión:

A lo largo de este ensayo, se investigó la narración y el arte, para luego realizar un análisis a una muestra de largometrajes, y buscar probar la hipótesis de la narración versus estética, donde el primero debería tener mayor importancia ante la crítica de especialistas.

Para empezar, se estudió la estructura de tres actos de Aristóteles, considerando la profundización del tema escrito por Syd Field, quién propone la presencia de los tres actos que conforman una historia, con dos puntos de giro, que marcan hitos de importancia a nivel de desarrollo. Además de esto, se profundiza sobre la figura del protagonista, y su rol activo en una narración: en cómo lleva el conflicto, y mueve la acción. Para definir el rol del protagonista, se recurrió a autores como Robert McKee, además de Rabiger y Hurbis-Cherrier, para demostrar cómo un personaje influye en la historia y el conflicto presente en ésta.

Por otro lado, en relación al arte se abordan las técnicas de animación y cómo influyen en la estética de un largometraje. También, se compara el arte en animación versus en cine de acción real, evidenciando las libertades artísticas que se consiguen en un filme de animación. Y, aunque, en general vemos cómo el arte complementa a la narrativa, existen excepciones, como la animación experimental, ya que su función es netamente artística, resaltando la emocionalidad y la realización de cine de autor.

Luego, se concluye el apartado de información con la función de la crítica en la animación, haciendo énfasis en la definición y fin de una crítica, y en cómo el medio, principalmente en occidente, percibe a la animación como un género dirigido a un público mayoritariamente infantil.

Finalmente, se realiza un análisis a tres largometrajes, considerando los puntos anteriormente mencionados.

El fin de esta investigación, era demostrar la importancia de la narración en producciones de largometrajes de animación, ante la recepción de la crítica. Según el análisis realizado a los largometrajes elegidos, se observa una clara tendencia a críticas positivas para los largometrajes con una narración desarrollada y con un claro mensaje para su audiencia. Mientras que, el largometraje con solo valor estético en su producto final, no obtuvo una recepción positiva; demostrando así que, tener un largometraje solo visualmente atractivo no garantiza su éxito ante la crítica de especialistas.

Aunque, es evidente que la recepción de la crítica se ve altamente influenciada por una narración desarrollada, no es posible separar en partes al filme, y deducir que su éxito fue logrado netamente por su relato. Debido a que, ambas producciones que fueron destacadas por su narración, también lo fueron por su arte. Sin importar que las dos películas se ven completamente distintas la una de la otra, y que la calidad de su arte varía, ya sea debido al presupuesto de la producción o por una propuesta artística diferente, es indudable que el valor estético de ambas producciones jugaron un rol importante ante la crítica.

Siendo el cine animación representado en un medio audiovisual, en donde la imagen toma un papel protagónico para la propagación de un mensaje/retrato, se puede concluir que tener un largometraje con una *buena* historia, no es suficiente. Esto no quiere decir que, se busca que su nivel visual sea alto, entiéndase esto por una calidad de dibujo superior y compleja, sino que innovar con la imagen y buscar soluciones creativas y únicas para contar una historia en la industria de la animación. La calidad visual también se refleja en la cinematografía del largometraje, tomando en cuenta aspectos más técnicos de la producción como composición, movimientos de cámara, iluminación, etc.

Debido a esto, se demuestra la importancia del relato por sobre el arte, ante la recepción de críticas. Sin embargo, esto no quiere decir que con tener solo un buen relato, es suficiente para sustentar una producción de animación. Sino que, la combinación armoniosa y coherente entre sus partes crea un *buen* producto. Aun así, se visualiza una clara tendencia hacia los largometrajes donde la narración toma un rol protagónico, por su desarrollo y mensaje que invita a la audiencia a reflexionar.

No obstante, lo analizado durante esta investigación, tiene el propósito de entender lo que la crítica busca en un largometraje de animación, sin considerar la perspectiva del público no especializado. Estudiar el comportamiento del público ante el cine animación, daría una perspectiva diferente en sí la narración o el arte es lo que prima en un filme de animación. Además, profundizar si realmente la animación es un medio mayormente consumido por un público infantil, considerando que, como lo demuestran los largometrajes analizados, se

constituyen de críticas a sistemas políticos y mensajes complejos, y de ser así, en cómo esto impacta a un largometraje en sus decisiones narrativas y estéticas.

Bibliografía:

Beiman, N. (2007) *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. Tesis. Rochester Institute of Technology.

Berlinale Talents. (2016, Febrero 24). Berlinale Talents 2016 | “Animated gifts: Welcome to Cartoon Saloon” [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=bfbupJsRBNs>

Boy and the World. (s.f.). *Rotten Tomatoes*. Recuperado el 31 de Mayo de 2021 de https://www.rottentomatoes.com/m/boy_and_the_world

Corrigan, T. (2001). *A short guide to writing about Film*. Estados Unidos

Critic Reviews for Boy and the World. (s.f.). *Metacritic*. Recuperado el 31 de Mayo de 2021 de <https://www.metacritic.com/movie/boy-and-the-world>

Critic Reviews for Fireworks. (s.f.) *Metacritic*. Recuperado el 31 de Mayo de 2021 de <https://www.metacritic.com/movie/fireworks/critic-reviews>

Critic Reviews for Wolfwalkers. (s.f.). *Metacritic*. Recuperado el 31 de Mayo de 2021 de <https://www.metacritic.com/movie/wolfwalkers/critic-reviews>

De León Yong, T., Ortiz, A., Narro, C. & García, J.A. (2020). *Animando al dibujo. Del Guión a la Pantalla*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Field, S. (2005) *Screenplay The Foundations of Screenwriting*. Nueva York: Bantam Dell.

Fireworks. (s.f.) *Rotten Tomatoes*. Recuperado el 31 de Mayo de 2021 de https://www.rottentomatoes.com/m/fireworks_2017

Freytag, G. (1900) *Technique of the drama: An exposition of dramatic composition and art*. Chicago: S.C. Griggs & Company

Johnson, B. [Center Row]. (2019, Julio 9). Animation Is Under Appreciated [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=CYUCzG8CgLw>

Lemire, C. (2018). Fireworks movie review & film summary. Recuperado de <https://www.rogerebert.com/reviews/fireworks-2018>

List of animated feature films nominated for Academy Awards. (s.f.). *Wikipedia, the free encyclopedia*. Recuperado el 25 de Mayo de 2021 de

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_animated_feature_films_nominated_for_Academy_Awards#

Mckee, R. (2011) *El Guión: Story, sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. España: Alba.

Mou, T.-Y., Jeng, T.-S. & Chen, C.-H. (2013). From storyboard to story: Animation content development. *Academic Journals*, 8(13), 1032-1047

Pikkov, Ü. (2010) *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Estonia: Estonian Academy of Arts, Department of Animation.

Rabiger, M., Hurbis-Cherrier, M. (2013) *Directing film techniques and aesthetics*. Burlington. Focal Press.

Tallerico, B. (2020). Wolfwalkers movie review & film summary. Recuperado de <https://www.rogerebert.com/reviews/wolfwalkers-movie-review-2020>

Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*.

Wolfwalkers. (s.f.). *Rotten Tomatoes*. Recuperado el 31 de Mayo de 2021 de <https://www.rottentomatoes.com/m/wolfwalkers>

Zahrádka, P. (2020). Research on the normativity of aesthetic judgements in film criticism. *Journal of Aesthetics & Culture*, 12(1), s.p