

EL USO DE ELEMENTOS CINEMATOGRAFICON EN LA ESCENA DE ACCIÓN ANIMADA

Alumno/a: Álvaro Grijalba

Profesor/a guía: Paula Maldonado

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2022

Resumen:

Las escenas de acción animadas cuentan con múltiples elementos cinematográficos para expresar sus historias. Considerando que este tipo de escenas requiere de más recursos que una escena convencional, esta requiere de una justificación para su existencia y debe ser capaz de expresar información de una manera única y atrapante. Se busca encontrar distintas formas relevantes en las que se utilicen los elementos cinematográficos mencionados anteriormente para expresar información narrativa, para esto se analizarán cada uno de los elementos dentro de series acción animadas donde se pueda extraer información narrativa de los elementos estudiados.

Abstract:

Animated action scenes feature multiple cinematic elements to express their stories. Considering that this type of scene requires more resources than a conventional scene, it requires a justification for its existence and must be able to express information in a unique and engaging way. It seeks to find different relevant ways in which the aforementioned cinematographic elements are used to express narrative information, for this each of the elements within animated action series will be analyzed where narrative information can be extracted from the elements studied.

Palabras clave: narrativa; cinematográfico; animación; acción

Key words: narrative; cinematographic; animation; action

Introducción:

La animación desde sus inicios ha necesitado hacer uso del *show don't tell* en tanto no existía una forma de incorporar diálogos sin poner un cuadro con texto en medio de una escena. En esta época, inicios del siglo XX, el cine y la animación eran principalmente de género comedia con *slapstick*. Este es un género que se centra en mostrar la comedia de forma física con golpes exagerados y situaciones ridículas. Ahora bien, durante el año 1903 se lanzó la primera película de acción *The Great Train Robbery* (Porter, 1903), una película bastante inusual para la época que contenía muchas técnicas que no se aplicaban mucho aun durante esa década. Una de las más importantes consistió en el permanente movimiento de la cámara. En este sentido, muchas películas en años posteriores fueron realizadas a partir de la técnica narrativa desarrollada en *The Great Train Robbery*. La composición durante los inicios del mil novecientos se encontraba basada en el teatro, donde los personajes actúan teniendo consciente el punto de vista de la audiencia, centrándose en mostrar de forma clara sus movimientos. Por su parte, la animación durante esta época le seguía los pasos al cine de acción real y también pretendía mostrar las acciones de los personajes de una forma clara que no dejara espacio para dudas. Con el transcurso del tiempo, no obstante, se ha ido desarrollando un lenguaje audiovisual en la animación y en el cine de acción real que se centra en comunicar ideas sin la necesidad de dialogo. Richard Williams comenta cómo las películas mudas constituyen un gran objeto de estudio acerca de la posibilidad de comunicar sin que los personajes verbalicen y aunque tuvieran actuaciones muy cursis, los actores dejaban todo claro. (2001, p. 324)

De manera adicional, a diferencia de otros medios como el teatro o la novela, el cine posee una dimensión extra con la cual se puede comunicar: la cámara. La cámara le proporciona al espectador un punto de vista intencionado a través del cual se pueden manipular parámetros como el ángulo, el lente de la cámara e incluso efectos que se pueden añadir en post producción. De este modo, la mera existencia de la cámara genera un concepto bastante importante en el cine: la composición.

La narrativa se define como una forma discursiva a través de la cual se da a conocer una serie de acontecimientos en un tiempo y espacio específicos. Estas acciones se pueden exhibir y desarrollar a través de una gran variedad de medios y una gran variedad de herramientas. En este ensayo se analizarán específicamente las herramientas utilizadas por artistas en el medio audiovisual de las series animadas. A diferencia de la acción real, la animación gasta recursos por cada segundo que hay en pantalla, considerando que cada dibujo debe ser animado, intercalado, pasado por *clean up* y coloreado; cada proceso toma varias horas, dependiendo del plano; lo anterior significa que resulta imprescindible ser más eficientes con los recursos al momento de dar a conocer la narrativa.

La escena corresponde a una forma reducida de la narrativa en un medio audiovisual, es una historia pequeña que tiene un impacto en la historia general. En este sentido, el propósito de una escena consiste en expresar un cambio que se centra en el objetivo del personaje, las acciones tomadas y el conflicto. En cada escena el personaje tiene un objetivo menor que sirve al objetivo mayor de la historia, el personaje actúa dentro de la escena basado en ese objetivo, encontrándose con obstáculos que le forzarán a actuar de una forma u otra para conseguirlo. Ahora bien, no es necesario que el personaje logre superar estos obstáculos y tampoco intentarlo; cada acción que se desarrolla en la escena es un reflejo de sus valores como persona y de cómo cambian. A lo anterior se le agrega el cambio de situación del personaje, donde sus condiciones materiales o posiciones sociales pueden no ser las mismas con las que empezó la escena. Por consiguiente, si estos cambios no se dan en la escena, significa que no tuvo un impacto en la historia haciendo a la escena irrelevante. Una escena en la cual no existe un cambio corresponde a una que, generalmente, no hace falta y que significaría un gasto innecesario en una producción animada. Comprendiendo lo anterior, resulta fácil inferir porqué estas producciones tratan de mostrar solo lo más esencial en una escena (McKee, R.,1997).

Un aspecto que muchas producciones animadas desarrollaron a fines de la década de los noventa e inicios de la de los dos mil consistió en crear series de comedia que se centraban en mostrar un chiste a base de diálogo que culminaba mostrando una acción; este era un método que se basaba en gastar más recursos en voz y no en animación, lo cual abarata costos y logra el propósito de comunicar lo deseado. Sin embargo, un mejor ejemplo de cómo una serie animada puede comunicar una idea corresponde a las series de del género acción, en tanto estas son series que hacen uso de la acción visual para dar a conocer la historia: “el fundamento esencial del arte cinematográfico no es otro que la acción visual” (Aranda, D.,2006, p. 31). La cita anterior indica como fundamento y como pieza mas importante a la acción visual, pero, tal como señala David Bordwell en 1991: “(...) todos los materiales cinematográficos funcionan de forma narrativa, no solo la cámara, sino el habla, los gestos,

el lenguaje escrito, la música, el color, los procesos ópticos, la iluminación, el vestuario, incluso el espacio y el sonido en off” (p. 20). Teniendo entonces un fundamento del arte cinematográfico y sus propios materiales que pueden aportar a la narrativa resulta más fácil saber dónde buscar para demostrar su uso en escenas de acción.

Ahora bien, las escenas de acción se caracterizan por poseer mucha energía de forma continua, conteniendo acrobacias diversas. A la vez, se utilizan para distintos propósitos, entre estos, el espectáculo, la presentación de un personaje, entregar un mensaje, avanzar la trama, entre otros. Las escenas de acción generalmente conllevan un nivel de riesgo al fracaso, donde los obstáculos que enfrentan los personajes son objetos o representaciones físicas de obstáculos psicológicos.

Para los propósitos de este ensayo se definirá la acción visual como todo acto realizado por un personaje o todo evento que ocurra en la escena. La acción visual no contiene el diálogo del personaje ya que ese aspecto entra en el rango de lo sonoro. Los materiales cinematográficos mencionados anteriormente se considerarán en mayor profundidad a medida que se vayan presentando en el desarrollo del ensayo.

De manera más específica, es posible afirmar que, durante este ensayo, entonces, se estudiará la relación entre la narración y la escena de acción, tratando de encontrar evidencia acerca del hecho de que las escenas de acción son una herramienta relevante para mostrar la mayoría de la información importante de la historia. Para lograr lo anterior se analizarán cuatro episodios de distintas series animadas dirigidas por el director de origen ruso, nacionalizado estadounidense, Genndy Tartakovsky, reconocido en la industria por su forma de dirigir la acción, analizando la etapa previa a la escena de acción y a la escena de acción como tal. Todas las ideas revisadas anteriormente apuntan a responder una pregunta específica: ¿Cómo la animación utiliza recursos cinematográficos en escenas de acción para comunicar información?

Genndy Tartakovsky tuvo su debut de dirección en la serie *El laboratorio de Dexter*, (1999), una serie de ciencia ficción y comedia, donde también fue creador, escritor, artista de guión gráfico, productor de voz, diseñador de personajes y productor ejecutivo. Después de dejar atrás *El laboratorio de Dexter* dirigió la serie de *Las chicas superpoderosas* en el año 1998 y después su obra más notoria *Samurai Jack* en el año 2001. *Samurai Jack* llegó a ser la obra que tuvo el impacto más grande en su carrera, con ella se demostró que se podía producir una serie con un aspecto cinemático y artístico a un público infantil y aun tener éxito. Otro gran hito en la historia de Tartakovsky es su dirección de *Star Wars Clone Wars* el año 2003. En esta época, el estudio Lucasfilms buscaba producir una serie animada situada después del episodio 2 de *Star Wars* para promover la siguiente película de la saga. Tartakovsky fue ganador de múltiples premios con esta realización, incluyendo tres premios Emmy y un premio Annie.

Desarrollo:

Los elementos que se analizarán son la coreografía y las artes marciales en la serie *Samurai Jack*. Por otro lado, se examinarán la composición, elementos del arte y la puesta en escena en la serie *Star Wars Clone Wars*. Finalmente se analizarán la actuación y el lenguaje no verbal y la manera en que se relacionan en la serie *Primal*. Cada uno de estos elementos serán analizados en la serie correspondiente en la cual mejor se aprecian. Esto último no significa que estos elementos no resulten importantes en las series en las cuales no se hará el análisis, solo significa que el elemento no es tan fácil de demostrar.

Cada uno de los elementos anteriores fueron escogidos por su presencia y predominancia en escenas de acción, muchas veces siendo los únicos componentes que son capaces de comunicar ideas y las metas de los personajes. Siendo más específico, las artes marciales y la coreografía son elementos que se dan con más rareza en escenas convencionales, siendo utilizados casi exclusivamente en escenas de acción, el resto de los elementos nombrados fueron escogidos porque son capaces de expresarse en poco tiempo, haciéndolos fundamentales en escenas de acción donde los eventos ocurren más rápido y no existe mucho tiempo para ser expresados en pantalla.

Las escenas de acción suelen tener un gran nivel de riesgo y urgencia haciendo difícil la comunicación verbal entre personajes, quienes tienden a darse gestos y a hablar en frases cortas y concisas, de hecho, estas frases son populares en películas y series de acción, pero al no ser elementos completamente fundamentales, no serán estudiados.

Coreografía

La coreografía consiste en una parte integral de las escenas de acción, es decir, en escenas que no son de acción la coreografía tiende a no presentarse. Sin embargo, existen muchas excepciones y tiende a haber más coreografías en planos de más duración, pero generalmente es un aspecto que se puede omitir en escenas que no sean de acción. Ahora bien, para propósitos de este ensayo, la coreografía se puede definir como un arte donde se planean y ejecutan estructuras de movimientos que se conectan entre sí; estas estructuras de movimientos son de gran variedad, incluyendo bailes, peleas y acrobacias. Para que una coreografía resulte efectiva, al momento de comunicar los personajes y objetos en la escena deben estar posicionados de manera correcta en ella, sin romper la continuidad y deben regirse al margen de tiempo y ritmo que se está buscando. Si un personaje está ubicado en el lugar incorrecto puede cambiar la composición del plano haciendo que se comunique algo distinto a lo que quiere el director; del mismo modo, si un personaje se mueve en un momento no adecuado o se queda mucho tiempo sin moverse, se puede leer como un error en la escena.

La coreografía es un arte complicado con muchas piezas que se mueven por toda la escena haciendo de su ejecución algo bastante difícil de lograr, pero los cineastas manejan formas de simplificar una coreografía para que se pueda leer con facilidad. Por ejemplo, pueden dar a entender que un personaje deja de estar en juego en la escena incapacitándolo de cierta forma o mostrando al personaje siendo removido del espacio que estaba ocupando. Otra forma de simplificar consiste en juntar a los personajes dentro de una misma acción, como puede ser una línea de tiradores donde todos cumplen el mismo propósito de negar una zona

del espacio al protagonista forzándolo a cubrirse, así, lo que pueden ser tres o más personajes se convierten prácticamente en una fuerza opresora.

En consecuencia, un aspecto importante de la coreografía consiste en mostrar el espacio donde ocurren los hechos de una forma clara y presentar los posibles peligros que pueden habitar la escena: si el espacio es una carretera se entiende que existe el peligro de ser atropellado, por ejemplo. Comprender el espacio también nos puede mostrar herramientas que los personajes podrían usar durante la escena, tales como una silla que se puede usar como arma. La coreografía, por lo tanto, es un conjunto de piezas que se van juntando como un rompecabezas, a medida que avanza la secuencia de movimientos en una escena de acción se van juntando estas piezas para darle un sentido a lo que está ocurriendo y por qué. El espectador, si está lo suficientemente atento, puede anticipar cómo se utilizarán estas piezas en la secuencia, generando una sensación de satisfacción como la de resolver un misterio.

Artes marciales

Las artes marciales se definen como prácticas que tienen como objetivo someter a un atacante o defenderse del mismo. En la definición más común no se incluye el uso de armas de fuego, pero en el cine se ha generado el concepto del *gun fu*, que consiste en una mezcla de acrobacias de artes marciales de distintos tipos y armas de fuego; se trata de una práctica que no tiene precedente en la vida real, pero existe en el cine. Para propósitos de este ensayo se considerarán prácticas como el *gun fu* y el *parkour* como artes marciales, ya que cumplen la función básica de un arte marcial en el mundo de la obra. Las artes marciales son muy variadas y tienden a superponerse entre distintas culturas; el aspecto cultural resulta fundamental en muchas de estas prácticas, por ejemplo, el mero conocimiento de los manuales de la espada en la Europa medieval era un símbolo de estatus, este conocimiento no era fácil de conseguir, mucha gente de la época no sabía leer ni escribir y tampoco tenían el poder adquisitivo para conseguir una espada. Como se ha mencionado anteriormente, existen artes marciales “falsas” en el mundo del cine, donde existen técnicas inspiradas en artes marciales del mundo fuera de lo representado, pero que no tienen un uso práctico en la vida real. Sin embargo, estas cumplen su principal propósito que es dar la ilusión de practicalidad y mostrar un espectáculo al receptor (*Accented Cinema*, 2019).

Ahora bien, el uso de las artes marciales en la narrativa es bastante amplio, existen películas como *Karate Kid* en la cual la comprensión de la filosofía del Kung fu se representa de forma física dentro de una pelea y ligada a un movimiento en particular. A la vez, en películas como *Kung fu Panda* el estilo de arte marcial que tiene cada personaje informa el carácter de este, provocando una coincidencia entre el animal de cada estilo y el animal que es cada personaje.

Composición visual

La composición se puede entender como la organización de los elementos artísticos dentro de la escena. La composición no es lo que se ve en la escena, sino cómo la escena está organizada: dos pinturas que tengan iguales sujetos siendo mostrados pueden tener composiciones ampliamente distintas. El artista, al crear la composición debe decidir cuál es el elemento focal de la escena y llamar la atención sobre él, organizando la escena de manera

tal que la mirada del espectador se mantenga en el lugar deseado. En este sentido, existen distintas técnicas que utilizan los artistas para crear una composición que sea visualmente placentera y que dé a conocer inmediatamente el punto focal de la composición. Sin embargo, estas no son reglas de composición: si el artista tiene la intención de romper las convenciones de la composición para desafiar la vista del espectador, puede hacerlo. (Scott, D., 2021)

Como se ha dicho, la composición posee un rol importante en la narrativa, ya que puede comunicar aspectos de la historia solo reorganizando los elementos dentro de la escena; por ejemplo, si el punto focal de la composición es un personaje en particular, se entiende que este personaje es importante dentro de la escena y demanda la atención del espectador. En ese mismo sentido, otro ejemplo es cuando se pierde el balance visual de la composición, dejando un espacio vacío en el cual podría estar un personaje que fue eliminado anteriormente. En definitiva, a diferencia de otros elementos en el medio audiovisual, la composición siempre está presente: una imagen puede carecer de elementos como color, valor, textura, forma y sonido, pero no puede carecer de composición.

Elementos del arte

Los elementos del arte corresponden a las herramientas básicas que utiliza el artista para crear una obra. Estas son: línea, forma, color, espacio, textura y luminosidad. La línea, por su parte, se trata de una marca más larga que ancha que une dos puntos pudiendo tomar cualquier ruta en el camino; también puede demarcar el límite entre distintas formas. La forma es un diseño bidimensional que puede usar otros elementos del arte para aparentar que es tridimensional. La forma se puede usar para informar el carácter de algún personaje u objeto; formas rectangulares se interpretan como estructuradas y firmes, las formas curvilíneas se interpretan como caóticas y adaptables. El color, a su vez, es un espectro de la luz que al entrar en contacto con el ojo humano se puede percibir. El color está formado por el matiz que es el color como tal y que puede distinguir entre rojo, verde y otros; la saturación, que es una cualidad que distingue qué tan lejos está el color del gris y el valor que distingue la cantidad de luz que está siendo percibida. La luminosidad, en tanto, es la cantidad de luz percibida por el espectador con un espectro de negro a blanco. La diferencia de luminosidad es conocida como contraste. El espacio, por su lado, es la relación entre los objetos en la escena y el fondo en el que están. Existe el espacio positivo y el negativo, el positivo es todo espacio habitado por un sujeto y el negativo es todo espacio no habitado por un sujeto. La textura, en tanto, describe la materialidad de una superficie; al estar hablando de material audiovisual la textura solo se puede implicar con señales visuales. (Jourdan, C., 2019)

Varios de estos elementos requieren el uso de otros para poder existir, como la línea y la forma. Cada uno de estos elementos es capaz de comunicar una idea, ya sea por su presencia o carencia, como la falta del color en obras después de que llegara el color a la televisión. Muchas veces la carencia del color se utiliza para mostrar apatía, aburrimiento o la falta de alma dentro de un personaje.

Cabe destacar que la forma en la que muchos elementos son percibidos depende mucho de la experiencia del espectador y de su contexto cultural; de todos modos, existen ciertas

interpretaciones que son universales y que están ligadas a cómo son los humanos biológicamente.

Actuación

La actuación sucede cuando un actor interpreta el rol de un personaje; en el caso de la animación, el que interpreta el rol es el animador y en caso de tratarse de un personaje con voz se le agrega el actor de voz. Actuar consiste en un arte que requiere de un intérprete que conozca ampliamente al personaje que se quiere representar, por un lado. Del mismo modo, debe conocer principalmente qué es lo que el personaje quiere y por qué lo quiere. Asimismo, debe conocer diversas emociones y cómo se expresan en personajes distintos: un ladrón que roba para sobrevivir actúa el miedo de forma muy distinta a la de un millonario que no le hace falta nada. Por otra parte, mostrar los elementos anteriores en el personaje es una habilidad que requiere una internalización de este: el actor deja de actuar y llega a “convertirse” en el personaje, sin embargo, es más importante convencer a la audiencia de que es el personaje, de darle vida a alguien ficticio, pero verosímil. Ahora bien, en la industria de la animación sucede muy comúnmente que los animadores replican las expresiones de los personajes que dibujan o manipulan; algo bastante similar pasa con la actuación de voz de dichos personajes, cuando los actores llegan a moverse y gesticular, a pesar de que lo único que aportan es el sonido de los personajes (*ProZD*, 2018). Por consiguiente, se puede afirmar que el elemento conductor de todo el carácter y personalidad del personaje es el acto como tal: un personaje que no toma una acción es un personaje que no comunica más que su diseño. El mero hecho de si un personaje toma una acción o no, ya comunica bastante de sus objetivos y metas; a esto se le añade la interpretación de un buen actor o animador y se logra una acción que le dice al espectador todo lo que tiene que saber de forma clara y precisa.

Lenguaje no verbal

La pantomima consiste en expresar lo visto en la actuación excluyendo el uso de la palabra, el intérprete se comunica a través de gestos y movimientos únicamente. La pantomima posee la cualidad de ser entendible por un público que no habla un lenguaje en particular, utilizando gestos universales para representar lo que quiere el personaje. En este sentido, una serie ampliamente conocida por su uso del lenguaje no verbal es la de *Mr. Bean*, en la cual el titular es representado por el actor británico Rowan Atkinson, un actor reconocido por su habilidad física para gesticular y moverse. Mr. Bean es un personaje bastante ingenuo que tiende a tener una forma muy inusual de interactuar con el mundo; este personaje rara vez habla, dejando la mayoría del acto a sus gestos y movimientos.

El cuerpo y la expresión facial son importantes para poder comunicar lo que el personaje desea, pero un aspecto esencial de la pantomima son los ojos. Los ojos tienden a ser una de las primeras cosas que los humanos perciben, con eso se puede saber a qué le está prestando atención un personaje relacionándolo con su objetivo en la escena. Los ojos pueden comunicar aun cuando el personaje no los está usando para mirar algo directamente, como cuando se enfatiza en recordar algo que ocurrió anteriormente, sus ojos se moverán de lado a lado asimilando el movimiento que harían si estuvieran buscando algo. Los ojos son sumamente expresivos muchas veces siendo la única parte necesaria para mostrar la intención

y el estado emocional de un personaje, como en la película *The Good, the Bad and the Ugly* (1966) donde en los momentos previos al disparo final de la película lo único que aparece en pantalla son los ojos de los personajes y sus manos cerca de sus pistolas. Comúnmente la diferencia entre una expresión y otra pueden ser un incremento de unos pocos milímetros en el parpado de un personaje y con la libertad que tiene la animación para exagerar las poses y expresiones de los personajes se puede intensificar el nivel de emoción que es capaz de comunicar (Williams, R., 2001. p. 315)

Samurai Jack

Coreografía y artes marciales

Samurai Jack es una historia que parte con Aku “el señor de las tinieblas” desatando la maldad en la tierra, su único obstáculo es Jack un samurai que posee la única espada capaz de derrotar a Aku, pero antes de poder derrotarlo, Aku manda a Jack al futuro donde reina la maldad. Jack trata de volver al pasado pero todos los portales están rotos y su espada se encuentra perdida, haciendo imposible conseguir su objetivo.

La escena que será analizada en *Samurai Jack* es una situada en el episodio noventa y tres, formando parte de la quinta temporada. Para mejor entender cómo esta serie utiliza la coreografía y las artes marciales para aportar a la narrativa, primero debemos saber de qué manera la historia llegó al punto en el que está. Durante toda la serie Jack se ha mostrado como el guerrero más competente, teniendo pocos enemigos que fueran capaces de derrotarlo. Uno de los planes de Aku, el villano de la serie fue entrenar a siete guerreras desde su nacimiento con el único propósito de asesinar a Jack y en la secuencia de acción que prevé a la estudiada, Jack mata a una de las siete. Antes de esta secuencia en particular, Jack nunca había matado a un enemigo que no fuera algún tipo de robot, haciendo que esta muerte, por lo tanto, tenga una gran carga emocional y moral en él. Eventualmente, Jack entiende que va a necesitar hacer uso de la fuerza letal para derrotar a las seis hermanas restantes. Entendiendo lo anterior es posible saber cuáles son las motivaciones y metas de los personajes antes de empezar el enfrentamiento.

La primera información que se puede inferir de las seis hermanas se encuentra en la guardia que estas aplican, siendo guardias donde el arma que utilizan se blande a los lados o detrás del cuerpo. En las artes marciales en las que se utilizan armas, este tipo de guardia indica una intención de atacar o una invitación para ser atacado y así contrarrestar con un ataque propio; la aplicación de esta guardia demuestra la mentalidad con la que empiezan las hermanas esta confrontación, siendo esta agresiva y comprometiendo la seguridad que podrían brindar guardias más defensivas.

Ahora bien, las consecuencias de escoger guardias no defensivas se presentan inmediatamente cuando Jack sale de entre la niebla matando a dos de las hermanas. Durante la pelea, las hermanas demuestran una parte fundamental de su historia antes de la batalla, siendo esta su forma de atacar en conjunto sin dañarse la una a la otra, un aspecto importante cuando se trata de atacar con múltiples aliados. Las hermanas atacan a Jack múltiples veces logrando herirlo y desarmarlo, pero Jack es capaz de quitarle el arma a tres de ellas,

intercambiándolas en una secuencia rápida de movimientos. Lo que demuestra Jack en este intercambio es su adaptabilidad y experiencia para utilizar múltiples armas distintas. La última arma que consigue Jack es un kanabo y es el arma con la que se quedará durante parte de la confrontación. Prontamente Jack entra en la que es conocida como *wrath guard* o *zornhut*, esta es una guardia que le da la opción a quien la utiliza de poder atacar y defenderse en el mismo movimiento; en español se traduce como “la guardia de ira”, demostrando que Jack se encuentra enojado. En este momento las hermanas responden haciendo algo bastante inusual que es juntar sus cuerpos en uno para terminar con una sola hermana con seis brazos, una acción que comunica dos cosas, una es que son prácticamente el mismo personaje reforzando aún más la idea de que fueron inductadas en un culto de personalidad y que poseen algún tipo de habilidad sobrenatural. Jack las logra separar de un golpe continuando la pelea con una serie de ataques que parecen ser defensivos, ataques utilizados ampliamente en las artes marciales relacionadas a la montante o espadón, técnicas desarrolladas para negar el área alrededor del que emplea la técnica, independiente del ángulo en el que se encuentren los atacantes (Gomes, D., 2012, p. 5). La secuencia de movimientos que lleva a cabo Jack muestra su agresividad de una forma defensiva haciéndole entender a las hermanas que no se acercaran a él.

Luego de una corta persecución, Jack acaba en un árbol caído sobre un acantilado, contando solo con la opción de caer o pelear con las hermanas. La primera acción que lleva a cabo Jack consiste en dejar caer su arma, dando la impresión de que se va a rendir, pero inmediatamente asume la guardia ortodoxa de boxeo, insinuando que no va a dejarse matar sin pelear. Acto seguido las tres hermanas que quedan atacan a Jack una a la vez, pero Jack logra derrotar a todas y dejándolas caer a sus presuntas muertes, concluyendo así el enfrentamiento.

El enfrentamiento anterior logra comunicar múltiples ideas y es capaz de mostrar un cambio muy importante para la trama de la serie una vez finalizado. El Jack que existía antes de esta pelea era un Jack que solo había matado accidentalmente a una persona, pero el que surgió luego de la pelea es uno que no solo es capaz de matar para sobrevivir, sino que, a la vez, no duda al momento de hacerlo, rompiendo un precedente que se ha expresado durante toda la ejecución de la serie. El otro gran cambio que existe se encuentra en el único otro personaje que sobrevivió el encuentro, Ashi, ella experimentó todo lo que el culto le había enseñado, entendiendo a Jack como un monstruo asesino que mató a todas sus hermanas.

Star Wars: Clone Wars

Elementos del arte y composición

La escena a analizar se encuentra en el volumen uno de *Star Wars: Clone Wars* acercándose al final de este. Los hechos ocurridos anteriormente en la historia tienen un gran impacto en cómo se percibe a todos los personajes que participan en la escena. Durante eventos ocurridos previos a la escena se ha mostrado a los jedi como increíbles guerreros capaces de enfrentar increíbles números de enemigos por sí solos, incluso sin el uso de su arma icónica, el sable de luz. La fuerza que se opone ante los jedi son los droides, quienes se muestran como simples máquinas de guerra cuya estrategia se basa en abrumar a sus enemigos a base de un mayor número de tropas y armamentos más destructivos. La primera mención que se hace del

antagonista de la escena ocurre justo antes de la misma, con un jedi en apuros informándole al general Kenobi que hay un nuevo general de la armada droide que los está cazando.

Lo primero que se puede apreciar en la escena son los colores predominantes, siendo el rojo, café y naranja, colores que anuncian una situación de peligro inminente. La composición del segundo plano en la escena es una donde el espacio que ocupan los droides es inicialmente lejano, con droides acercándose por el lado derecho llenando el vacío de la escena. Esta es una composición que muestra una situación abrumadora, en la cual los droides están ganando terreno. En uno de los planos posteriores se muestra al general Grievous de espaldas con una mano levantada, la mayoría de su cuerpo se ve obstruido por su capa, generando una forma rectangular, la cual significa que es un personaje sólido, fuerte y confiable. El lenguaje de forma que se utiliza en este plano coincide con la acción del personaje y da a conocer las características principales de Grievous, un general fuerte y estructurado que le da órdenes a sus tropas.

La siguiente secuencia de composiciones muestra a los jedi en planos generales, en los que se ven bastante pequeños, demostrando su insignificancia frente a su actual situación. El momento donde Grievous mata por sorpresa a uno de los jedi, él se levanta, aumentando de tamaño en la composición, dejando al jedi que lo enfrentara diminuto en comparación, reiterando el mensaje de composiciones anteriores. Ahora bien, en el mismo plano se ve a Grievous de frente, mostrando lo que estaba escondiendo la capa, un conjunto de múltiples formas filosas y dentadas. La idea detrás de esta revelación es mostrar que Grievous no solo es el general bien estructurado que pudo maniobrar a sus tropas para dejar a los jedi en una situación difícil, sino que también es este personaje activo y agresivo que está cazando a los jedi. Otro de los aspectos importantes del diseño de Grievous es que es completamente blanco, un color que, dado el contexto, significa que él es frío y vacío, cualidades que lo hacen un depredador despiadado, una antítesis de los jedi quienes actúan de una forma más natural. La paleta de colores que posee cada jedi se encuentra formada principalmente por distintos valores de marrón con dos notables excepciones quienes poseen azules y rojos de piel, los marrones apuntan a su conexión con la naturaleza siendo en este caso la fuerza. Continuando con el uso del color, el tono que tienen los colores de fondo cambia del rojo predominante a uno más frío y a un valor mucho más oscuro haciendo fácil distinguir a cada personaje.

Un aspecto por destacar consiste en la presencia de líneas gruesas en los personajes y la falta de líneas en el fondo. Esta decisión resulta particularmente apropiada en escenas de acción, ya que se pueden mostrar las siluetas de los personajes de manera más clara, sin dejar ninguna duda respecto a lo que está haciendo el personaje en pantalla.

Por otro lado, la composición de múltiples planos donde aparece Grievous matando o hiriendo a uno de los jedi, es una basada en la idea de que él está encerrando a sus víctimas, apoderándose de la mayoría del espacio en el encuadre, dejando un pequeño espacio, una esquina para cada jedi. El precedente de la composición anterior solo se ve desafiado cuando llegan refuerzos para ayudar a los jedi. En este momento, cuando se muestra a Grievous, él se encuentra corriendo hasta casi salir de encuadre, representando una retirada de Grievous

hacia las sombras, haciéndose más pequeño en la pantalla. Sin embargo, él se detiene por un momento, saltando directamente a cámara, llenando el encuadre y volviendo a pelear. La secuencia anterior se interpreta como un desafío por parte de los refuerzos, donde Grievous tiene que llevar a cabo una retirada táctica para volver a estar en una posición en la que pueda atacar. No obstante, el momento en el que la situación realmente cambia es cuando una nave de los jedi irrumpe en la escena, invirtiendo una de las composiciones usadas anteriormente, ahora mostrando a Grievous como el personaje acorralado y marcando la retirada de ambos bandos.

Un detalle importante es el color de los sables de luz que utiliza Grievous, son verde y azul, los mismos que utilizan los jedi, pero, ¿porque utilizaría el mismo color de sus enemigos en vez del mas popular rojo que utilizan los sith? Una pregunta que se responde con una acción que ocurre al final de la escena cuando recupera el sable de uno de los jedi que acaba de matar, esta acción se vuelve mas importante al notar que el diseño de Grievous contiene seis sables de luz en total, indicando que ha matado a múltiples jedi antes de este encuentro.

En la escena anterior, los elementos del arte y la composición mostraban inicialmente una posición en la que los jedi estaban en una clara desventaja, anticipando una inminente derrota que solo pudo ser mitigada por la llegada de refuerzos. Grievous, por otra parte, se presenta al principio como este general inteligente y fuerte, pero termina la escena como un despiadado cazador, quien persigue activamente a los guerreros más formidables de la república. El impacto que tiene esta escena en la narrativa general de la serie es importante, ahora se ven a los jedi como mortales y capaces de perder haciendo todo enfrentamiento posterior mas riesgoso y tenso.

Primal

Actuación y lenguaje no verbal

La serie *Primal* se encuentra en una versión fantástica del pasado donde muchas especies de distintas eras se encuentran viviendo en el mismo ecosistema. Sigue al protagonista llamado Spear después de que pierde a su familia a manos de unos dinosaurios, él lleva solamente una lanza y su conocimiento como cazador.

La escena por analizar se coloca en el primer episodio haciéndola necesaria para entender episodios que existan más adelante. Lo único que se debe entender antes de la escena es que Spear acaba de perder a su familia y sigue con toda la carga emocional que eso significa.

La escena comienza con Spear siguiendo a una tiranosaurio que internamente se conoce como Fang, el sufre una serie de cambios drásticos al ver por primera vez a Fang con un par de tiranosaurios bebés. Spear pasa de actuar de forma violenta y agresiva moviendo mucho su cuerpo a quedarse quieto con una expresión de sorpresa, todo ocurriendo antes de que se muestre a los dinosaurios anticipando de esta forma la presentación de los mismos. Spear parte mostrando a través de su actuación su estado emocional sintiendo una gran ira y teniendo esta intención de venganza, los cambios que se pueden encontrar en la cara y pose

de Spear dan cuenta de un conflicto que siente en su interior, pasando por ira hacia culpa y volviendo a la ira mostrándose cada vez más tenso indicando una intensión de atacar de todos modos, pero se ve interrumpido por la llegada de uno de los dinosaurios que originalmente mató a su familia ahora dirigiéndose a la familia de Fang, quien se muestra con una actuación determinada concentrada en proteger a sus crías.

A medida que van llegando más dinosaurios, que, de momento ignoran a Spear, se le muestra con una cara de intensa preocupación y reiterando el paso a la ira anterior, lanzando su arma. En este punto el espectador puede inferir dos cosas, que él va a atacar a Fang o a los otros dinosaurios, en este caso él decide atacar a los otros dinosaurios traduciendo su actuación iracunda con daño físico a uno de los otros dinosaurios, siguiendo el mismo tipo de actuación Fang hace lo mismo que Spear diferenciándose en como interpretan la violencia cometida a sus enemigos, demostrando concentración a base de sus movimientos precisos y efectivos. La actuación de Fang cambia cuando llega el líder de los otros dinosaurios internamente conocido como Alpha, directamente comiéndose a sus crías, ella repite uno de los rugidos anteriores, pero cerrando los ojos y caminando con menor firmeza denotando inmediatamente el dolor emocional que siente siendo rápidamente aprendida por Alpha. En este punto llega Spear a salvarla poniéndose en una situación de alto riesgo para poder hacerle algo de daño a este dinosaurio, Fang reconoce esta acción y lo va a ayudar. Ahora Fang y Spear se ven sorprendidos y agradecidos por la cooperación del otro poniéndose en situaciones de extremo riesgo para poder matar al Alpha, ambos personajes hacen una serie de movimientos relativamente parecidos terminando en una posición donde Spear se encuentra montando a Fang. En la siguiente serie de planos se pueden extraer dos planos en particular que comunican de forma parecida sentimientos distintos, en el primero de estos planos se muestra puramente el ojo de Fang mostrando una expresión de ansiedad y energía que traduce su intención de acabar con Alpha lo más rápido posible, por otra parte se muestra un plano con el ojo de Alpha en una expresión parecida que logra comunicar una intensión distinta, aquí se puede ver un cambio pequeño en la ceja que da una sensación de preocupación y miedo, reconociendo a sus actuales enemigos como capaces de matarlo. Luego de un corto intercambio de ataques Spear logra matar a Alpha dando como terminada la pelea.

En el enfrentamiento anterior se demuestra como la actuación de los personajes se utiliza para presentar información y para la comunicación entre los mismos, un hecho que es notable considerando que Fang y Spear son de distintas especies y no son capaces de hablar. Lo que la actuación informa en esta secuencia se centra principalmente en el estado de ánimo de los personajes, el cual justifica las decisiones que tomaron, muchas veces siendo irracionales y olvidando su instinto de autopreservación. Otro aspecto que se comunica en base a la actuación es la temporal cooperación entre Fang y Spear, al entender que el motivo principal de ambos es la venganza y esta siendo cumplida al final de la escena, se entiende que no tienen otros motivos para seguir juntos, justificando múltiples eventos que pasan en episodios posteriores.

Cada uno de los elementos analizados en cada serie demuestran ser capaces de entregar información por sí solos, pudiendo ser los objetivos principales de los personajes, la historia

que antecede la escena, la posición social que tienen en el mundo y aún más. Los elementos analizados se encuentran presentes en cada una de las series analizadas y en conjunto entregan la narrativa de una forma completa. La presencia del riesgo en cada escena demuestra como una escena de acción es capaz de forzar a actuar a los personajes bajo presión y encontrando su carácter de manera mas profunda que en una escena convencional, mostrando también series de movimientos y acciones que mantienen la energía y la atención del espectador.

Conclusión:

En el desarrollo se puede ver cómo múltiples aspectos que son predominantes en las escenas de acción animadas pueden comunicar información e ideas. La coreografía junto con las artes marciales son capaces de informar la historia de un personaje y su relación con otros actores dentro de la escena, presentándose de forma coherente en la escena de acción. La composición y el arte son los bloques principales con los que se construye la escena y componen todo lo que se puede apreciar a simple vista. Considerando esto les es posible comunicar información respecto al carácter de los personajes y su posición actual en la historia durante cada momento de la escena, tanto por su presencia como ausencia. La actuación y el lenguaje no verbal son los comunicadores principales de la intención y el estado emocional de cada personaje, siendo fundamentales para entender los objetivos de estos y lo que requieren dentro de la escena, siendo capaces de exagerar sus emociones para comunicar de manera más efectiva.

En la escena de *Samurai Jack* se puede ver cómo la coreografía y las artes marciales muestran las intenciones de cada personaje, justificando sus acciones y expresando los riesgos que están dispuestos a correr cada uno de ellos. Para complementar, se puede inferir la historia previa a la escena en base a las guardias y estructuras de movimientos que utilizan los personajes, evidenciando la comunicación de información que se encuentra fuera del espacio y tiempo de la escena. También se puede apreciar ampliamente la función narrativa en la escena de *Clone Wars* donde todo indica una inminente derrota Jedi antes de que ocurra, dando una sensación de que los jedi están luchando contra un enemigo insuperable, comunicando ideas que van más allá de lo que ocurre en la escena misma. La escena de *Primal* constituye un buen ejemplo de cómo la actuación y la pantomima comunican el estado emocional de cada personaje, tales como la ira de Spear y el sufrimiento de Fang, mostrando de forma clara su objetivo, que consiste en la protección de sus crías y luego, la venganza.

Se puede aseverar que los elementos cinematográficos que predominan en las escenas de acción no solo son capaces, sino que, a la vez, son la forma principal en la que se presenta la narrativa en este tipo de escenas, usándose como una forma de expresión en múltiples aspectos narrativos, aquellos que informan sobre los objetivos, historia y carácter de los personajes, demostrando sus estados de ánimo y justificando sus mismas acciones.

En este sentido, la escena de acción animada cumple la función de entregar información de manera completa, utilizando una gran variedad de métodos y lo logra de una forma en la que el ritmo de la narración mantiene al espectador atento, viendo cómo se ejecuta la escena. De esta forma, se utiliza una mayor cantidad de recursos por segundo de animación, pero cada

segundo animado carga más información que una escena convencional y es también la escena con mayor capacidad de retención en la mente del espectador, haciéndola especialmente efectiva en situaciones en las que no se dispone de mucho tiempo para explicar lo que está ocurriendo, tales como en cortos animados, miniseries, proyectos que no hacen uso de la voz y puntos clave en películas de larga duración.

Durante el desarrollo se pudo presentar las formas en las que las escenas de acción animadas muestran la narrativa; aquellas series analizadas lograron constituir una pequeña pero significativa muestra del uso de múltiples recursos cinematográficos para comunicar información. Sin duda existen muchos más recursos y aún más usos de estos para cumplir el objetivo de comunicar, no obstante, las escenas estudiadas sirven como un acercamiento al amplio mundo de posibilidades que existe dentro de las escenas de acción animadas.

Durante la investigación se notó que cada uno de los elementos estudiados contienen una cantidad amplia de información, logrando referirse a la pregunta de investigación de forma directa e indirecta, siendo la información que se planteaba conseguir la expresada en la etapa de análisis, demostrando cómo estos elementos funcionan respecto a la narrativa dentro del contexto de una escena de acción.

En definitiva, resulta posible afirmar que las escenas de acción animadas constituyen una oportunidad para los cineastas y animadores de crear una escena en la cual se expone la narrativa de una forma efectiva, memorable y expresiva, haciendo el mensaje más significativo en los ojos del espectador.

Bibliografía:

Aranda, Daniel. (2006). *Guion audiovisual*. AV.Tibiadabo, 45-47, 08035 Barcelona: Editorial UOC .

Bordwell, David. (1996). *La narración en cine de ficción*. Mariano Cubí, 2-08021 Barcelona: Editorial Paidós.

Eskelson, Tyrel. (2021). Institutions and Education. En *States, Institutions, and Literacy Rates in Early-Modern Western Europe*. Faculty of Education, Hokkaido University, Sapporo, Japan.: Canadian Center of Science and Education.

Gomes, Diogo. (2012). *The weapon. Memorial Of The Practice of the Montante*.

Inthavong, A. (2018, 20 noviembre). *Voice Actor Shares Secrets To Changing Your Voice (ft. ProZD)*. youtube. Recuperado 13 de abril de 2022, de <https://youtu.be/zg3bdspvliQ>

Jordan, Courtney.. (2019). The Elements and Principles of Art. 20/4/2022, de artists network Sitio web: <https://www.artistsnetwork.com/art-techniques/composition/15-elements-and-principles-of-art/>

Scott, Dan. (2021). A Comprehensive Guide To Composition For Artists. 15/4/2022, de Draw Paint Academy Sitio web: <https://drawpaintacademy.com/understanding-composition-for-artists/>

Williams, Richard. (2001). *The animators survival kit*. Londres: Faber and Faber.

SOLO USO ACADÉMICO