

USO DE LA SIMBOLOGÍA EN EL MEDIO AUDIOVISUAL

**Análisis Narrativo del Grupo de Cortometrajes
*Lucia, Luis y el Lobo (2007-2008)***

POR: RODRIGO SUÁREZ BAGLADI

Tesis presentada a la Facultad de Comunicaciones de la Universidad del Desarrollo para optar al grado académico de Licenciado en Artes Dramáticas Audiovisuales.

PROFESORA GUÍA: Sra. ANTONELLA ESTÉVEZ BAEZA



Santiago, Agosto, 2018

Índice

Agradecimientos	3
Introducción	4
Marco Teórico	7
Estado de La Animación Chilena	8
Narrativa Clásica	10
(Principios de la Animación)	14
Símbolo	23
Narrativa Simbólica	26
Otras Definiciones de Interés	28
Desarrollo	30
Información General de los Cortometrajes <i>Lucia</i> y <i>Luís</i>	33
Narrativa Clásica en <i>Lucia</i>	36
Principios de la Animación en <i>Lucia</i>	38
Símbolos Presentes en <i>Lucia</i>	46
Narrativa Simbólica en <i>Lucia</i>	51
Narrativa Clásica en <i>Luís</i>	54
Principios de la Animación en <i>Luís</i>	57
Símbolos Presentes en <i>Luís</i>	64
Narrativa Simbólica en <i>Luís</i>	69
Conclusión	72
Bibliografía	76
Filmografía	78

Agradecimientos

Primeramente, quisiéramos agradecer a nuestra profesora guía Antonella Estévez, sin la cual esta tesis nunca se hubiera completado. Su tutela y apoyo a lo largo de este proyecto fueron indispensables, y estamos infinitamente agradecidos de haber podido trabajar bajo su guía.

También quisiéramos agradecer a David Vera-Meiggs, cuyos consejos y correcciones, ayudaron a crear las bases de esta investigación. Siempre presentó disponibilidad y entusiasmo por ayudar en este proyecto, por esto, estamos profundamente agradecidos.

Dentro del ámbito familiar, Deseo agradecer profundamente a mis padres Verónica Bagladi y Eugenio Suárez, a mi tía Patricia Bagladi y a mis hermanos Cristian Opazo y Sebastián Opazo. Sin la ayuda de los cuales este trabajo carecería de cualquier estándar de formalidad o pulcritud, y sin el apoyo emocional de los cuales esta ardua tarea habría sido insoslayable.

Nuestra más sincera gratitud va dirigida para Niles Atallah, Joaquín Cociña y Cristóbal León. Quienes, además de crear las piezas audiovisuales examinadas en este trabajo, mostraron un instantáneo interés en este proyecto y dieron de su tiempo para ayudar a nuestra investigación.

También queremos extender nuestra gratitud a nuestros compañeros en el ramo de *Seminario de Grado* Francisco Bilbao y Josefina Pérez García. Su camaradería y apoyo mutuo fue una de las partes más placenteras del proceso investigativo.

Finalmente queremos agradecer a Marcelo Ferrari, a la carrera de cine de la Universidad del Desarrollo y a la biblioteca de la Universidad del Desarrollo, por abrirnos sus puertas y permitirnos realizar este proyecto. Estamos honrados de haber podido estudiar y trabajar bajo esta institución.

Introducción

Chile recientemente consiguió su segundo premio Oscar con *Una Mujer Fantástica* (2017) y pese a la gran relevancia de este hecho, para varios fue una mayor sorpresa que el primer Oscar chileno se lo llevara un cortometraje animado. No solo es uno de los mercados audiovisuales menos desarrollados del país, sino que el estudio académico de la animación en Chile también se encuentra considerablemente poco explorado.

Teniendo en consideración que la atención del país ha aumentado en relación a las producciones de animación y que el interés por estudiar esta carrera ha incrementado notoriamente en los últimos años¹, podemos asumir que esta industria se encuentra en un punto de inflexión histórico.

Dentro del panorama actual de animación en Chile, existe una variedad casi ecléctica de contenido². Sin embargo, los trabajos de la productora *Diluvio* resaltan de entre la multitud. No solo por su interesante experimentación con distintas formas de animación, sino, por su peculiar manera de contar historias. Desde la fascinante producción de *Rey* (2017) hasta la cautivante atmosfera de *Der Kleinere Raum* (2009), y con el ahora inminente estreno de *La Casa Lobo* (2018), resulta interesante el analizar los comienzos de esta casa productora.

En 2007 Niles Atallah, Joaquín Cociña y Cristóbal León fundan la productora *Diluvio* y crean un grupo de cortometrajes llamado *Lucia, Luis y el Lobo*. Éste se conforma de dos cortometrajes, *Lucía* (2007) y *Luis* (2008) ambos contando las perspectivas respectivas de una misma historia, en el formato de falsos planos secuencia animados simultáneamente en Stop-Motion y en dibujos de dos dimensiones representativos de los hechos narrados en voz en off por cada niño.

La historia contada a lo largo de estos dos relatos pareciera estar presentada de forma incompleta, teniendo varias frases que, a primera vista, se ven inconexas o carentes de contexto. Pues pese a que los elementos centrales de la historia son fácilmente reconocibles: Lucia, Luis, el vecino, el lobo, el bosque y la casa del vecino, las conexiones entre estos y el orden cronológico de los sucesos que ocurren dentro del canon de la historia, parecieran ser ambiguos y difíciles de organizar.

Sin embargo, estos cortos han demostrado lograr una resonancia con su audiencia y un reconocimiento técnico no menor en los años subsiguientes a su creación³ (particularmente en el extranjero). Teniendo en cuenta que, a primera vista, *Lucia, Luis y el Lobo* pareciera estar evadiendo las formas comunes de narrar; esto nos habla de una posible innovación del lenguaje presente en estos cortos.

¹ Pablo Aburto H.; 2018. y Rodrigo González M.; 2017.

² Véase ítem “Estado de la Animación Chilena” (pp8), para una exposición detallada.

³ Véase ítem “Información General de los Cortometrajes Lucia y Luis” (pp33), para una exposición detallada.

A la luz de todo lo señalado anteriormente, planteamos la siguiente hipótesis:

El grupo de cortometrajes *Lucia, Luis y el Lobo* no hace uso de una narrativa clásica, ocupando en su lugar una narrativa simbólica.

De este ítem en adelante, este trabajo concentrará sus esfuerzos en comprobar si esta frase es acertada o errada en su suposición y de qué manera.

Para lograr esto, el presente trabajo está dividido y organizado como se detalla a continuación.

Primeramente, en el marco teórico se crearán y presentarán definiciones de los conceptos clave de esta investigación: Entre otras, qué significa símbolo, narrativa simbólica y narrativa clásica. Además de esto nos presentará una contextualización de esta tesis, a través de un análisis del estado de la animación chilena.

Cabe resaltar que, dentro de la definición de narrativa clásica, ocurrirá una bifurcación importante la cual guiará parte de la estructuración del desarrollo. Al separar los elementos de estructura de guion y técnica audiovisual, introduciremos los 12 Principios de la animación de Frank Thomas y Ollie Johnston como un representante de la metodología clásica de animación; debido a su aprobación e impacto mundial en la industria de la animación desde la publicación de su libro *The illusion of life: Disney animation* en 1981.

El capítulo de desarrollo estará dividido en dos análisis separados de cada cortometraje, los cuales tendrán una estructura idéntica:

Primeramente, se analizará si las características narrativas (a nivel de guion) corresponden a la definición ocupada de narrativa clásica. Seguido por un análisis a profundidad de la aplicación (o falta de) de los 12 principios de la animación de Frank Thomas y Ollie Johnston. De esto, se concluirá si el corto en cuestión cumple, o no, con los parámetros necesarios para definirse como en uso de una narrativa clásica.

Acto siguiente, se diseccionarán todos los símbolos reconocibles en el cortometraje; analizando cómo son ocupados y las asociaciones directas que éstos pueden representar.

Finalmente, se analizará cómo los símbolos diseccionados interactúan con la narrativa previamente examinada. Extrapolando posibles alegorías y creando una aproximación a una cronología interna de la historia presentada; concluyendo si existe en efecto un uso de narrativa simbólica que coincida con la definición propuesta en el marco teórico.

Una vez terminado ambos análisis, se procederá a generar una conclusión. Enfatizando los logros y fallos de la investigación, a la vez de considerar elementos que no fueron introducidos al análisis y posibilidades académicas a futuro que abre la información adquirida en esta investigación.

Antes de continuar, se vuelve indispensable el aclarar ciertas características y reglas que se seguirán en este trabajo:

-Con el fin de claridad, de aquí en adelante, cuando nos refiramos a los cortometrajes estudiados éstos estarán en cursivas (*Lucia* y *Luis*), pero cuando nos refiramos a los personajes del mismo nombre, éstos no estarán resaltados (Lucia y Luis).

-A lo largo del trabajo se priorizará el resultado final de los cortometrajes por sobre la intención de los autores. Esto es particularmente relevante, pues al momento de considerar a qué nos referimos por la historia presentada por *Lucia*, *Luis* y *el Lobo*, entonces nos referiremos a la historia que los cortometrajes *Lucia* y *Luis* presentan a la audiencia y no a la historia planeada por Niles Atallah, Joaquín Cociña y Cristóbal León. Si existe o no una diferencia entre ambas no corresponde a este ítem.

Marco Teórico

Estado de La Animación Chilena

Es fácil decir que la animación chilena ha alcanzado nuevos horizontes en su avance de los últimos años, con el éxito de *Historia de un Oso* (2014) en los premios Oscar. Sin embargo, un elemento unificador de las presentaciones de proyectos en *Chilemonos* (2018) es la dificultad con la cual se ven enfrentados los creadores de este arte: al momento de producir los recursos necesarios para realizar sus proyectos y su alta dependencia en fondos audiovisuales.

Teniendo esto en cuenta, es necesario el enfatizar que en esta sección de la investigación solo se presenta un análisis general respecto a la temática del estado de la animación chilena. Un análisis a profundidad que abarcara todas las complejidades de esta temática, podría fácilmente cubrir el cuerpo de una Tesis por sí mismo.

En *Chilemonos* (2018) se ha comentado una esperanza de que el Oscar abra las puertas a nuevos proyectos animados en Chile, ya sea vía la generación de nuevos recursos nacionales para potenciar el desarrollo de éstos o vía interés internacional en los mismos.

Al examinar los proyectos de largometrajes animados chilenos, parecieran ser cada uno de ellos un mundo distinto. Sin embargo, la mayoría de los que han sido llevados exitosamente a la pantalla, tienden a ser películas infantiles o aptas para todo espectador: Desde la primera película animada en Chile (con la ayuda de Walt Disney) *15 Mil Dibujos* (1942), pasando por *Ogú y Mampato en Rapa Nui* (2002), *Papelucho y el Marciano* (2007), *Pulentos, la Película* (2007), *Selkirk, el Verdadero Robinson Crusoe* (2012) (coproducción con Uruguay y Argentina), hasta llegar a la actualmente en producción *Nahuel y el Libro Mágico* de Germán Acuña.

Dejando de lado los largometrajes, tres tipos de proyectos resaltan como los más comunes en el ámbito de la animación chilena: Las series televisivas (generalmente familiares o prescolares), los cortometrajes de autor⁴ (por lejos el campo más prolifero) y los proyectos publicitarios animados. Sin embargo, varios proyectos se encuentran fuera de esta trinidad, por ejemplo, las series *Personas Cetáceas* (2012–) y *Homeless* (2015) pareciera estar orientadas a un público adolescente o adulto joven, teniendo un humor reminiscente de series como *South Park* (1997–) o *Padre de Familia* (1998–).

Una posible explicación a este fenómeno, podría ser la carencia de incentivos económicos para crear proyectos animados para públicos de mayor edad. Lamentablemente, las razones de este fenómeno, se encuentran fuera del área abarcada por esta investigación⁵.

⁴ “La película de autor designa la obra singular y original de un autor, distinguiéndose de este modo de la producción estereotipada industrial o artesanal. Esta expresión no se refiere a una categoría de películas ni, mucho menos, a un género. Afirmo la exigencia de un estilo y el predominio del autor sobre la obra, verdadero creador artístico.” (Pinel, 2006, pp39).

⁵ Aunque, perfectamente podría representar la pregunta de investigación de otros proyectos académicos.

Volviendo al área de los cortometrajes, debido a que la mayoría de éstos son considerados como de autor, existe una gran variedad de estilos, propuestas y públicos objetivos dentro de esta sección. Basta comparar *Waldo's Dream* (2018) con *Y usted quién es?* (2018) o *Here's the Plan* (2017) para dejar en evidencia la variedad presente en esta categoría.

Una de las grandes noticias, que se han asociado al éxito de *Historia de un Oso* en los premios Oscar, es que hoy, cinco proyectos de largometrajes se están produciendo simultáneamente en Chile⁶. Esto es particularmente digno de ser resaltado cuando se considera que existió un periodo de nueve años sin estrenos de largometrajes animados chilenos, sin contar coproducciones (2008-1017). Además, ha habido un incremento significativo de estudiantes interesados en la carrera de animación después de la premiación, como menciona el mismo Gabriel Osorio (director de *Historia de un Oso*) al ser entrevistado por Rodrigo González: "...creo que desde hace unos 15 años que hay demanda por dedicarse a la animación en Chile. Por supuesto que aumentó después del Óscar que obtuvimos por *Historia de un Oso*, pero me acuerdo que cuando yo mismo me metí a estudiar a la universidad, por ahí por el 2003, me encontré con mucha gente que tenía mis mismas inquietudes y quería ser animador. El problema es que entonces no existía la carrera en Chile y los que se interesaban en algo así tenían que estudiar Artes Plásticas, como fue mi caso" (Rodrigo González M.; 2017).

Lo cual podría significar que los mayores efectos de este hito, posiblemente, solo podrán ser apreciados tras el paso de un tiempo considerable.

Cabe mencionar, que la producción de *Ogú y Mampato en Rapa Nui* requirió el entrenamiento de varios de los animadores que terminaron trabajando en el proyecto. Debido a la falta, en la época, de profesionales capacitados para trabajos de esta envergadura⁷.

Con esto podemos apreciar que el periodo de 2007 a 2008, en el que fueron realizados *Luis* y *Lucia*, estaba marcado por una considerable dificultad para financiar proyectos animados y por una industria aun poco desarrollada en esta área.

⁶ Pablo Aburto H.; 2018.

⁷ *Chile animado* (2013). Capítulo 1.

Narrativa Clásica

Teniendo en consideración la metodología de esta investigación, creemos que este es uno de los ítems más relevantes dentro del marco teórico. Debido a que el proceso de análisis del desarrollo de esta investigación comenzará por, y posteriormente se sostendrá en, la aplicación de la definición lograda en esta sección.

La idea de definir Narrativa clásica en su totalidad, podría abarcar varios libros y explayarse en más de una docena de investigaciones, puesto que el término “clásico” en si encapsula un juicio en base a un tiempo y espacio definido. Lo que fue algo innovador y rupturista en su momento, fácilmente puede ser considerado clásico treinta o cincuenta años después.

Sin embargo, nosotros humildemente propondremos el aplicar el trabajo de eruditos en el tema como hombros de gigantes a los cuales subirnó para poder aproximarnos a una definición pertinente, cuyo uso sea práctico para esta investigación, enfocándonos principalmente en cómo este término se presenta en el mundo audiovisual.

No representara una sorpresa para ningún individuo que el elemento principal donde se ha enfocado el análisis de estructura narrativa, en el cine, es el guion. Francis Vanoye, en su libro *Guiones Modelo y Modelos de Guion: Argumentos Clásicos y Modernos en el Cine* nos presenta con un interesante análisis de los objetivos narrativos que posee esta pieza “El guion propone unos contenidos estructurados, por una parte, con la intención de suscitar el interés y la emoción del público y, por otra, con el fin de constituir eventualmente unas formas expresivas estéticas, originales, y adecuadas al tema y a la sensibilidad de los autores” (Vanoye, 1996, pp73). Este paradigma general del guion nos resulta útil para dirimir un punto de vista desde el cual analizar y juzgar el éxito o fracaso de un guion; pero dejando esto de lado, en este mismo análisis Vanoye continúa explicando los distintos dispositivos narrativos usados por distintos guiones, definiendo “El Modelo Clásico” como cualquier narrativa cinematográfica que se adhiere a las siguientes características (Vanoye, 1996, pp80):

- Estructura temporal lineal.
- Narración <objetiva>, o ausencia de narrador explícito, o enunciación <neutral>.
- Existencia de uno o dos personajes centrales y de una intriga principal, complementada a menudo con otra intriga que afecta al mismo personaje y con unas intrigas secundarias que refractan o valoran la intriga principal.

Esta clara y precisa definición nos resulta particularmente útil, pues no solo presenta un marco claro desde el cual comparar la narrativa de cualquier pieza audiovisual, sino que también lo divide en tres elementos fácilmente identificables: Temporalidad, narración y estructura.

Cabe mencionar que el autor demarca en esta definición que una obra puede ser una complejización o reestructuración de este modelo y aún mantenerse en los límites de

pertenecer al mismo. Lo cual nos denota que la simple alteración de algunos elementos de la lista no bastaría para calificar un guion de no usar el modelo clásico, sino, la falta o extrema perturbación de los principios definidos.

Los siguientes trabajos en los que nos afirmaremos son los de los autores Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet quienes en su libro *Estética Del Cine: Espacio Fílmico, Montaje, Narración, Lenguaje* remarcan “La eficacia del cine clásico” de la siguiente manera:

“En el cine clásico se tiende a dar la impresión de que la historia se cuenta por sí misma, y que relato y narración son neutros, transparentes: el universo diegético parece ofrecerse sin intermediario, sin que el espectador tenga la sensación de que necesita recurrir a una tercera instancia para comprender lo que ve” (Jacques Aumont; Alain Bergala; Michel Marie; Marc Vernet; 1985, pp120).

Este análisis, pese a ser de gran interés, no nos resulta particularmente útil para el contexto de la investigación; debido a que se refiere a la consecuencia de una narrativa de cine clásico exitosamente realizada al ser presentada frente al espectador, el cual (probablemente) está ya adiestrado para comprender este tipo de narración, puesto que le resultara más familiar. Debido a esto la única forma aplicable de comprobar esta información sería entonces, el someter al público a la pieza en cuestión y luego comparar su experiencia con la premisa propuesta⁸.

Por suerte para nosotros, los autores del libro exponen su análisis de esta temática y consideran las causas de la reacción que describen, las cuales sí son de gran aplicación para nosotros.

En su libro ellos postulan que esta sensación es debida a la dualidad con la que se presenta el cine clásico, cumpliendo el rol de “Discurso” e “Historia”, de esta forma exhibiendo un punto de vista de análisis autoral, pero manteniéndolo oculto dentro de un ejercicio dramático no metalingüístico; “El cine de ficción clásico es un discurso (el hecho de una instancia narrativa) que se transforma en historia (que hace como si esta instancia narrativa no existiera)” (Jacques Aumont; Alain Bergala; Michel Marie; Marc Vernet; 1985, pp121).

Esta ilusión (cuando es llevada a cabo exitosamente) es la clave para lograr la reacción planteada por los autores, debido a cómo ésta permite que el discurso presentado abra las puertas simultáneamente al espectador a ser analizado y disfrutado, sin que una de las dos acciones interfiera, sea prerequisite o excluya la otra. “El placer obtenido de una película de ficción surge de una mezcla de historia y de discurso, en la que el espectador ingenuo y el conocedor encuentran al mismo tiempo, con una muy ligera separación motivos para estar satisfechos. El cine clásico obtiene de ahí su eficacia” (Jacques Aumont; Alain Bergala; Michel Marie; Marc Vernet; 1985, pp122).

⁸ Pese a que este experimento puede ser de gran interés en futuros análisis, cae fuera de la metodología propuesta por esta investigación.

De este análisis podemos inferir un cuarto parámetro desde el cual juzgar la naturaleza de un trabajo audiovisual; la presencia del intentar esconder la naturaleza del medio en el cual se propaga, ergo:

-No atacar la suspensión del verosímil de la audiencia.

Antes de cambiar de tema, creemos que es importante recalcar que Francis Vanoye presenta en su libro la opción (citando los trabajos de otros autores) de indagar en profundidad el significado y uso correcto de las palabras “objetiva” y “neutral” dentro de su definición de modelo clásico. No obstante, a fin de evitar desviaciones en la presente investigación, ambos conceptos se usaran de acuerdo a sus definiciones estandarizadas.

Tras esta depuración, un listado con el que podríamos trabajar sería considerar narrativa clásica, en lo que a estructura se refiere, de la siguiente manera:

-Estructura temporal lineal.

-Narración objetiva, o ausencia de narrador explícito, o enunciación neutral.

-Existencia de uno o dos personajes centrales y de una intriga principal, complementada a menudo con otra intriga que afecta al mismo personaje y con unas intrigas secundarias que refractan o valoran la intriga principal.

-No atacar la suspensión del verosímil de la audiencia.

Otro autor que podemos considerar para aportar a este proceso de definición, es Robert McKee. Teniendo en cuenta que es uno de los autores más referidos cuando se considera el tema de escritura de guion y de construcción de trama, tomamos de su libro la siguiente cita:

“EL DISEÑO CLÁSICO implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagonistas en la persecución de su deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible” (Robert McKee; 2013, pp67).

A primera vista, esta definición pareciera perfectamente aplicable al proceso de la investigación y pertinente a sumarse al listado de características previamente explicitado. Sin embargo, esta definición se encuentra contextualizada como una de las tres aristas del “Triangulo Narrativo”⁹ (dentro del cual se le refiere como Arquitrama) presentado por el autor, además de que casi todos los términos y características referidas en la definición se encuentran redefinidas según esta estructura, y según la propuesta de análisis narrativo presente en el libro¹⁰; Escritura, acontecimiento, valor, escena, golpe de efecto, secuencia, acto, historia, clímax, trama, entre otras, son redefinidas antes de presentar esta teoría en el libro de Robert McKee y posteriormente a éstas se le suman explicaciones comparativas entre características de las distintas aristas de este triangulo¹¹ (minitrama y antitrama, representando las otras dos aristas), en las cuales se contextualizan y redefinen las

⁹ Robert McKee; 2013, pp65.

¹⁰ Robert McKee; 2013, pp49.

¹¹ Robert McKee; 2013, pp70.

características de finales cerrados frente a finales abiertos, conflicto interno frente a externo, protagonista único frente a protagonistas múltiples, temporalidad lineal frente a no lineal, causalidad frente a casualidad y realidad coherente frente a realidad incoherente; prácticamente cubriendo en estas redefiniciones y contextualizaciones cada termino usado en la definición que presentamos previamente.

Teniendo esto en cuenta, podemos considerar que para incorporar la definición citada y aplicarla posteriormente a la investigación, sería necesario hacerlo en el contexto de la teoría de guion del autor y, por ende, el realizar sucesivamente un análisis de ambos cortometrajes de acuerdo a la teoría de Robert McKee. Lo cual se encuentra fuera de los parámetros de esta investigación y nos imposibilita el abarcar en su totalidad al autor¹².

Debido a esto, mantendremos el uso de la definición ya enunciada en el marco teórico, como nuestro parámetro de qué significa la Narrativa Clásica, para el contexto de esta investigación.

Tras separar a Rober McKee de nuestra definición, sin embargo, aún nos encontramos limitados debido a que ésta solo abarca las características estructurales y literarias que presentaría un guion en el sistema de la narrativa clásica y deja de lado la técnica con la cual ésta es llevada a la pantalla.

Para solucionar este problema y considerando la importancia de estos elementos para el desarrollo de esta investigación; usaremos los Principios de la Animación presentados en el libro *The illusion of life: Disney animation* por Frank Thomas y Ollie Johnston. Considerando que los dos cortos a analizar se auto definen como cortometrajes de animación, usaremos estos principios como un representante de la técnica de animación clásica a la que una narrativa igualmente clásica debería ceñirse para considerarse como tal; debido a que estos 12 principios marcaron un hito en el desarrollo de la animación desde su primera publicación en 1981. Han sido y continúan siendo hoy la base de cientos de clases, críticas, análisis y entrevistas de trabajo alrededor del mundo, puesto que son considerados las bases fundamentales desde las cuales se aprende el arte de la animación.

Cabe mencionar aquí que no presentamos estos principios y el libro en el cual se publicaron como mandamientos frente a los cuales juzgar la calidad de un trabajo animado, sino como una lista representativa de la metodología y reglas características de la animación clásica. Teniendo esto en cuenta, nos corresponde el definir y explicar cada uno de los 12 principios. Estos son descritos resumidamente a continuación:¹³

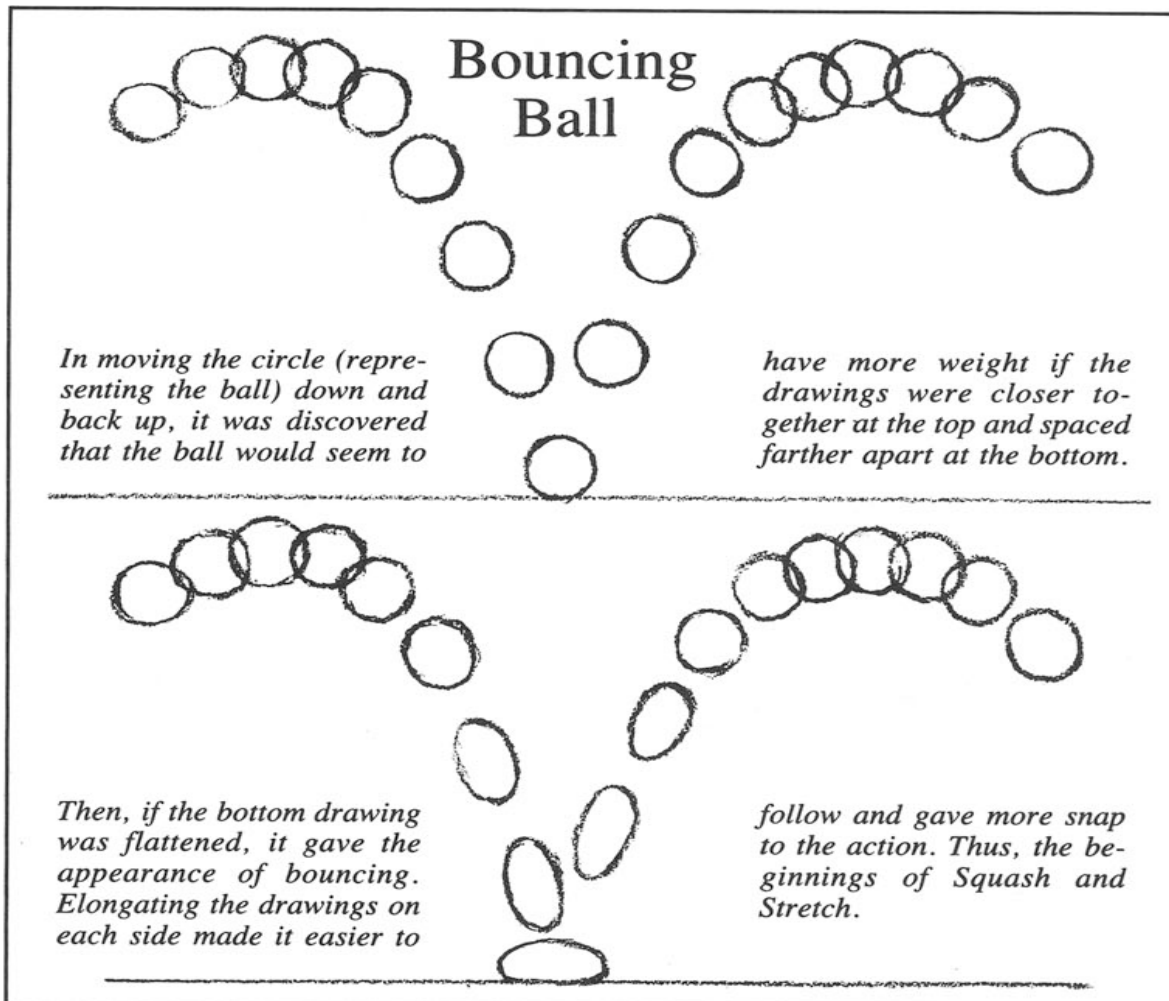
¹² Sin embargo, consideramos que este texto podría ser de gran ayuda para una investigación enfocada en el análisis de guion de los cortometrajes analizados en este trabajo u otros proyectos audiovisuales.

¹³ Para una explicación más profunda de cada principio véase el tercer capítulo del libro en cuestión.

-Aplastado y Estirado¹⁴:

Este principio se refiere a cómo un cuerpo en movimiento comprime y estira su forma, cuando realiza una acción. “Todo aquello que esté compuesto de carne viva, no importa cuán huesudo, mostrará considerable movimiento dentro de su forma al progresar a través de una acción”¹⁵(Frank Thomas; Ollie Johnston; 1981, pp47) esta alteración permite una maleabilidad mayor de los cuerpos tratados y da mayor libertad al animador. Uno de los factores más peculiares de este método es que el volumen de los cuerpos debe mantenerse para para mantener la credibilidad de la escena. Esto se puede ver claramente en el ejemplo del rebotar de una pelota (véase figura 1); la pelota al tocar el suelo se contrae, aplastando su forma, pero al comenzar su rebote esta se estira y posteriormente recupera su forma original, todo esto sin nunca haber cambiado su masa total. La cantidad de Aplastado y Estirado presente en esta acción nos permite tener una idea de la fuerza aplicada sobre el objeto y la constitución de este.

Figura 1



Fuente: “The illusion of life: Disney animation” Frank Thomas; Ollie Johnston 1981.

¹⁴ ‘Squash and Stretch’. (Traducción por Sebastián Opazo)

¹⁵ ‘Anything composed of living flesh, no matter how bony, will show considerable movement within its shape in progressing through an action’. (Traducción por Sebastián Opazo)

-Entradas Lentas y Salidas Lentas¹⁶:

Este es uno de los principios más sencillos de entre los 12, en pocas palabras se refiere al efecto natural con el cual la mayoría de los movimientos empiezan con una perceptible lentitud, aceleran y posteriormente desaceleran al llegar al final de una acción. En animación esto es logrado ajustando la cantidad de dibujos en las distintas partes de la acción, causando que al final e inicio de ésta tome más dibujos o frases, resaltando de esta manera la diferencia en velocidad y causando el efecto descrito previamente. El ejemplo perfecto de esto es el mismo rebote de la pelota (véase figura 1), pues mientras el rebote mismo tiene relativamente pocos dibujos, tanto antes y después de éste la cantidad aumenta y la distancia entre ellos disminuye, a tal punto que al verlos todos en conjunto tienden a sobreponerse entre ellos.

-Arcos¹⁷:

“...el movimiento de la mayoría de las criaturas vivas seguirá un camino levemente circular”¹⁸(Frank Thomas; Ollie Johnston; 1981, pp62). El segundo de los conceptos más simples de entender entre los doce principios son los arcos, a excepción de insectos o maquinaria, la mayoría de los movimientos resultaran en una secuencia de arcos más o menos pronunciados, estos dándole al movimiento una naturalidad clara. Es por esta sencillez de concepto que resulta fascinante descubrir que este elemento es referido cómo uno de los más complejos de ejecutar, pues dibujar continuamente en conciencia de estos representa un desafío hasta para el animador experimentado, particularmente al rellenar un Pose a Pose.

¹⁶ ‘*Slow in and Slow out*’. (Traducción por Sebastián Opazo)

¹⁷ ‘*Arcs*’. (Traducción por Sebastián Opazo)

¹⁸ ‘... *the movement of most living creatures will follow a slightly circular path*’. (Traducción por Sebastián Opazo)

-Anticipación¹⁹:

“Pocos movimientos en la vida real ocurren sin algún tipo de anticipación. Parece ser la forma natural en la que las criaturas se mueven, sin la cual habría poco poder en cualquier acción”.²⁰ (Frank Thomas; Ollie Johnston; 1981, pp53). Esta técnica se refiere a preceder cada acción de carácter mayor con un movimiento que le indique a la audiencia que es lo que va a pasar. Esto cumple tres funciones; primeramente, permite al espectador seguir claramente los sucesos de la historia evitando sorpresas innecesarias, además de esto, resalta la acción de forma de darle mayor poder de impacto y permite al animador el expresar la intención de la acción en cuestión. Un ejemplo clásico es el de arquear el cuerpo de un personaje en preparación a dar un golpe o de comenzar a correr (véase figura 2), dependiendo de la actitud de este movimiento previo (rápida, lenta, segura, dudosa, ausente, etc.) el espectador asociara estas características a la acción principal.

Figura 2



Fuente: “The illusion of life: Disney animation”
Frank Thomas; Ollie Johnston 1981.

¹⁹ ‘Anticipation’. (Traducción por Sebastián Opazo)

²⁰ ‘Few movements in real life occur without some kind of anticipation. It seems to be the natural way for creatures to move, and without it the would be little power in any action’. (Traducción por Sebastián Opazo)

- Escenificación²¹:

Se refiere a la presentación de una idea de tal forma que sea inconfundible para la audiencia “Una acción es escenificada de modo de ser entendida, una personalidad para ser reconocible, una expresión para ser vista, un estado de ánimo para afectar a la audiencia. Cada una está comunicando en su máxima capacidad con el espectador cuando está apropiadamente escenificada”²² (Frank Thomas; Ollie Johnston; 1981, pp53). El particular desafío de este principio es lo amplio que es, en el sentido de que cubre gran parte de los elementos cinematográficos de la animación para lograr una atmosfera, entre otros: encuadre, foco, arte, color, sonido y montaje. El objetivo es que todos estos elementos giren al unísono para lograr transmitir una idea de forma clara, efectiva y continua, capturando la atención de la audiencia y guiándola a través de las acciones.



Fuente: “The Haunted House” Walt Disney 1929.

²¹ ‘Staging’. (Traducción por Sebastián Opazo)

²² ‘An action is staged so that it is understood, a personality so that its recognizable, an expression so that it can be seen, a mood so that it will affect the audience. Each is communicating to the fullest extend with the viewer when it is properly staged’. (Traducción por Sebastián Opazo)

- Acción Directa y Pose a Pose²³:

Estos describen los modelos clásicos de dibujar animación. El primero Acción Directa representa que el dibujante crea un dibujo nuevo por cada cuadro de la acción en orden temporal, comenzando a dibujar el inicio de la escena y deteniéndose una vez esta concluye, lo que permite gran naturalidad en la acción, pero conlleva varios riesgos. Pose a Pose encuadra que el dibujante crea primero los dibujos centrales al movimiento, generando una idea a grandes rasgos del fluir de la escena, y una vez estos están listos, él comienza a rellenar entre estos (o lo pasa a asistentes para que rellenen). Este segundo método permite una planeación mucho más delicada en la cual cada parte de la acción es vista en detalle “Con Pose a Pose, hay claridad y fuerza. En Acción Directa, hay espontaneidad”²⁴ (Frank Thomas; Ollie Johnston; 1981, pp57). Cabe mencionar que una mezcla de los dos métodos era también una práctica común, particularmente el dibujar las poses centrales de la escena, aunque ninguno de estos dibujos se usará en el producto final, resultando como una guía de espacio y dimensión para el proceso de Acción Directa.

- Temporalidad²⁵:

“Ni la actuación ni la actitud podrían ser retratadas sin ponerle especial atención a la temporalidad”²⁶ (Frank Thomas; Ollie Johnston; 1981, pp64). Este principio determina la cantidad de frames que toma realizar una acción, ergo la cantidad de tiempo tomado por ésta. El equilibrio delicado que esto implica es bastante evidente: una acción que toma solo uno o dos frames es abrupta y casi instantánea, refiriéndose a una gran velocidad o impacto en la escena, mientras que una acción de 10 a 15 frames es mucho más calmada y pausada. Sin embargo, esto también se aplica a la cantidad de frames por dibujo; por lo general una escena trabajara con un frame por cada dibujo o dos frames por dibujo (o una combinación de ambas), la elección entre estos tiene peculiares consecuencias sobre la pieza en cuestión. El consenso tiende a ser, el que en movimientos lentos o rápidos se trabajan a dos frames por dibujo, pues esto tiende a ayudar a darle una fluidez clara a la acción, sin embargo, en acciones complejas o cuando existe un movimiento de la cámara, estos se trabajan a un fotograma por dibujo para lograr capturar la complejidad del movimiento.

²³ *'Straight Ahead Action and Pose to Pose'*. (Traducción por Sebastián Opazo)

²⁴ *'With Pose to Pose, there is clarity and strength. In Straight Ahead Action, there is spontaneity'*. (Traducción por Sebastián Opazo)

²⁵ *'Timing'*. (Traducción por Sebastián Opazo)

²⁶ *'Neither acting nor attitude could be portrayed without paying very close attention to timing'*. (Traducción por Sebastián Opazo)

- Exageración²⁷:

El principio de la exageración postula que cada acción puede ser distorsionada o potenciada de tal manera de resaltar la naturaleza de esta “Él (refiriéndose a Walt Disney) creía en ir al corazón de cualquier cosa y desarrollar la esencia de lo que él encontraba”²⁸ (Frank Thomas; Ollie Johnston; 1981, pp65). El punto donde es importante mantener el equilibrio es al instante que esta distorsión pueda atentar contra la credibilidad de la escena. Es importante resaltar que esta exageración no debe volverse una acción en si misma o distraer de la idea central, muy por el contrario, debe ser una reafirmación de esta misma y fortalecerla.

- Acción Continuada y Acción Superpuesta²⁹:

Esta regla abarca el movimiento de los elementos anexados a un personaje en relación al movimiento de este. Ya sean parte del personaje como la carne suelta de las mejillas, orejas largas o una cola, o representen algo el lleva consigo como ropas, maletas u otro personaje (como un bebe en sus hombros); estos anexos reaccionaran de forma independiente a los movimientos del personaje en cuestión. Si un personaje lleva ropas particularmente frondosas al correr y se detiene súbitamente, sus ropas intentaran seguir avanzando y luego rebotaran hacia el personaje. El hecho de continuar la acción del personaje se denomina Acción Continuada y la diferencia creada entre la acción de los anexos y la acción del personaje se denomina Acción Superpuesta. Frank Thomas y Ollie Johnston mencionan en su libro que es casi imposible determinar cuando uno de estos conceptos termina y el otro comienza, haciéndolos simbióticamente dependientes. Finalmente hay dos aclaraciones pertinentes: distintas partes del cuerpo pueden actuar como anexos de otras (mano en relación al brazo, mejillas en relación a la cara) y en caso de que el anexo se demore o arrastre en relación a la acción principal esto se denomina “arrastre”³⁰.

²⁷ ‘*Exaggeration*’. (Traducción por Sebastián Opazo)

²⁸ ‘*He (referring to Walt Disney) believed in going to the heart of anything and developing the essence of what he found*’. (Traducción por Sebastián Opazo)

²⁹ ‘*Follow Through and Overlapping Action*’. (Traducción por Sebastián Opazo)

³⁰ ‘*drag*’. (Traducción por Sebastián Opazo)

- Acción Secundaria³¹:

Esta regla postula que una de las formas de nutrir la idea detrás de la acción primaria de un personaje es añadiendo una secundaria que la enfatice. Ej: una figura triste se limpia una lagrima mientras se aleja. Esto permite darle mayor credibilidad a la acción y complejizar al personaje de una forma percibirle. Encontrar el equilibrio entre la acción principal y su(s) secundaria(s) es un desafío mayor y siempre debe tratarse con cuidado, dado que una Acción Secundaria "...siempre se mantiene subordinada a la acción primaria. Si entra en conflicto o se transforma en algo más interesante o dominante en algún sentido, es una opción equivocada o está inapropiadamente escenificada..." "Cuando se usan correctamente, las Acciones Secundarias añadirán riqueza a la escena, naturalidad a la acción, y una dimensión de personalidad más completa al personaje"³² (Frank Thomas; Ollie Johnston; 1981, pp64). Finalmente cabe mencionar que pueden existir varias acciones secundarias trabajando en unísono y que una acción secundaria puede ser tan leve como un cambio de expresión o de postura.



Fuente: "The illusion of life: Disney animation" Frank Thomas; Ollie Johnston 1981.

³¹ 'Secondary Action'. (Traducción por Sebastián Opazo)

³² '...is always kept subordinated to the primary action. If it conflicts or becomes more interesting or dominant in any way, is it either the wrong choice or is staged improperly' ... "When used correctly, Secondary Actions will add richness to the scene, naturalness to the action and a fuller dimension to the personality of the character'. (Traducción por Sebastián Opazo)

- Dibujo Sólido³³:

Este principio encierra las características que debe tener cada dibujo para aplicarse exitosamente a la animación, haciendo hincapié en el hecho de que este medio tiene requisitos específicos para juzgar estos dibujos. Las tres primeras características referidas son la sensación de peso, profundidad y balance que deben ser logradas por el dibujante, sin embargo, a esto se le suma el delicado trabajo de la posición corporal de los personajes; un personaje lleno de “gemelos”³⁴ (refiriéndose a cuando dos extremidades reflejan la posición de la otra) y con una parada rígida, será altamente ineficiente al momento de ser animado. Los autores mencionan como la búsqueda por plasticidad y dinamismo se volvió esencial para todos los animadores en ese entonces “Necesitábamos una forma que fuera viva, lista para moverse – en contraste con la forma estática”³⁵ (Frank Thomas; Ollie Johnston; 1981, pp67).



Fuente: “The illusion of life: Disney animation” Frank Thomas; Ollie Johnston 1981.

³³ ‘Solid Drawing’. (Traducción por Sebastián Opazo)

³⁴ ‘twins’. (Traducción por Sebastián Opazo)

³⁵ ‘We needed a shape that was a living form, ready to move – in contrast with the static form’. (Traducción por Sebastián Opazo)

- Atractivo³⁶:

“Mientras que el actor tiene carisma, el dibujo animado tiene atractivo”³⁷ (Frank Thomas; Ollie Johnston; 1981, pp68).

Este elemento se define como lo atractivo que es para la mirada el dibujo realizado. Frank Thomas y Ollie Johnston hacen énfasis en que esto no significa el que sea necesariamente tierno o adorable, sino, que simplemente sea cautivante de ver; un villano debe tener “Atractivo” si es que se quiere que la audiencia siga sus acciones con interés. Pese a que el libro no define en profundidad que características de un dibujo permiten cumplir con este parámetro³⁸; dejan claro que el objetivo debe ser el atraer al espectador a la acción y no repudiar su mirada.



Fuente: “The illusion of life: Disney animation” Frank Thomas; Ollie Johnston 1981.

³⁶ *‘Appeal’*. (Traducción por Sebastián Opazo)

³⁷ *‘While the live actor has Charisma, the animated drawing has appeal’*. (Traducción por Sebastián Opazo)

³⁸ Probablemente sometiéndose a la subjetividad de la palabra en cuestión.

Símbolo

“Cualquier objeto, escenario, persona o acción cuya significación o significado exceden su función dramática” (Ira Konigsberg; 2004, pp497).

Esta primera definición del Diccionario Técnico Akal de Cine ya nos plantea la variedad de naturalezas que puede representar el símbolo “objeto, escenario, persona o acción” es una agrupación tan amplia que, abarca casi todas las posibilidades del campo de lo visible dentro de una película. A su vez, también nos presenta el elemento quintaesencia que marca todas las definiciones que citaremos a continuación y una de las pocas constantes entre estas: La naturaleza de la comprensión de un símbolo existe fuera del material donde éste se encuentra, en este caso particular, fuera de su “función dramática”.

Sin embargo, Konigsberg no termina su definición allí, añadiendo: “Además de tener un significado denotativo, un símbolo posee una significación implícita y connotativa que puede surgir a partir de alguna asociación universal enraizada en el espectador y desplegada por éste o a partir del contexto de la obra en que se inserta” (Ira Konigsberg; 2004, pp497). Estas dos variantes son posteriormente ejemplificadas en el texto usando las películas *Intolerante* de D. W. Griffith (1916) y *Citizen Kane* de Orson Welles (1941). En el primer caso, habla de cómo el uso de una imagen universal (una madre meciendo una cuna) une las cuatro historias de la película y representa a la vez un símbolo de la continuidad de la vida. Por otro lado, en el ejemplo de *Citizen Kane*, Konigsberg nos explica que el contexto creado por el film convierte al trineo “Rosebud” en un símbolo representante de la infancia perdida de Kane.

Estas aclaraciones nos permiten hacer dos aseveraciones importantes; un símbolo puede ser creado dentro de una historia y una historia puede hacer uso consiente de símbolos dentro de su narrativa.

Escapándonos un poco del área cinematográfica, el termino símbolo es parte del lenguaje cotidiano y tiende a ser ocupado frecuentemente en críticas de cualquier tipo de arte, sin embargo, su definición es tema de fuerte debate. Dejando aparte la frecuente confusión entre símbolo y signo³⁹, uno de los nombres con los cuales esta investigación más se encontró fue el de Carl Gustav Jung quien es considerado una eminencia en el análisis psicológico y espiritual de los símbolos y posee una bibliografía extensa en el tema. Sin embargo, se consideró que incluir el material de Jung en esta investigación sería contraproducente a la naturaleza de ésta, puesto a que se escapa de sus parámetros y requeriría un énfasis mayor a la psicología del símbolo de lo que es estrictamente necesario para trabajarlo en este proyecto⁴⁰.

³⁹ “Signo: Vehículo e idea que el vehículo representa en cualquier sistema comunicativo. Los signos son las unidades significativas más pequeñas en esos sistemas y las piezas de construcción en las que se basa toda la comunicación” (Ira Konigsberg; 2004, pp496).

⁴⁰ Sin embargo, consideramos que la bibliografía de Jung sería un gran aporte o incluso podría ser la base para otras investigaciones, las cuales abarquen la psicología de este tema a mayor profundidad.

Teniendo en cuenta lo mencionado, una fuente que consideramos importante resaltar es el Diccionario de los Símbolos de Jean Chevalier, particularmente su introducción:

“Los símbolos están en el centro, son el corazón de esta vida imaginativa. Revelan los secretos de lo inconsciente, conducen a los resortes más ocultos de la acción, abren la mente a lo desconocido y a lo infinito” (Jean Chevalier; 2003, pp15).

Pese a no escatimar esfuerzos en su texto al decir que el símbolo es por naturaleza indefinible pues, este autor plantea, que el símbolo (y la forma en que este afecta al hombre) trasciende los códigos del lenguaje y la lógica, a tal punto de decir directamente “El análisis, que fragmenta y pulveriza, es impotente para captar la riqueza del símbolo” (Jean Chevalier; 2003, pp24). En su texto introductorio, el autor nos presenta varias de las características que considera contiene un símbolo.

“Complejos, indeterminados, pero dirigidos” ... “el símbolo supone una ruptura de plano, una discontinuidad, un pasaje a otro orden; introduce un orden nuevo con múltiples dimensiones” (Jean Chevalier; 2003, pp20). Este análisis, nos permite diferir que para que un símbolo cumpla con su función debe existir una descontextualización y recontextualización externa del elemento simbólico por medio del espectador, lo cual suma capas de profundidad a la percepción del objeto inicial. Esto genera resonancia temática y nos permite profundizar en la definición de Konigsberg; pues si previamente habíamos aceptado la separación del símbolo del medio que ocupa (descontextualización), ahora podemos hacernos una idea del proceso que ocurre y cómo este afecta a dicho medio.

Mientras habla de la interpretación simbólica Chevalier denota “En cuanto aparece un vínculo notable entre dos imágenes o dos realidades y una relación jerárquica cualquiera, fundada o no sobre un análisis racional, está virtualmente constituido el símbolo”. Lo que resulta curioso de esta definición de la fabricación de un símbolo, es que nuevamente es compatible y complementa la definición Akal, particularmente el ejemplo de *Citizen Kane* debido a que describe la construcción de “Rosebud” como un símbolo a la perfección, dándonos nueva profundidad en como ocurre el fenómeno y permitiéndonos ahondar en la definición que controlábamos previamente.

Alejándonos de los diccionarios. El libro *Cine y mito: Una Indagación Pedagógica* (Juan Antonio Vela León 2000) nos presenta la siguiente aseveración en relación a los textos, imágenes y sonidos no verbales, en el cine “los materiales enumerados tienen en común que permiten ser utilizados simbólicamente, es decir, en ellos pueden aparecer elementos que remiten un significado diferente del que inmediatamente se percibe: su presencia en un momento del filme refuerza este segundo significado, presente en otros momentos” (Vela León; 2000, pp14) con esto podemos decir que los elementos mencionados por el autor se suman a los que habíamos considerado en la definición del diccionario Akal de Cine, llegando a envolver casi cualquier elemento presente en la película y nos permite aproximar la definición a “cualquier objeto narrativo”. Además de esto, la definición presentada por Vela León reafirma nuevamente características de las definiciones anteriores, particularmente la necesidad de una recontextualización externa, y nos permite entender a

mayor profundidad la naturaleza de la introducción de un símbolo en una pieza audiovisual y la consecuencia de esto.

Además de estas aseveraciones, el texto Cine y Mito, nos presenta con las más frecuentes formas que toma el símbolo en el cine⁴¹:

-Metáfora: Sustitución de un objeto por otro en virtud de una semejanza.

-Metonimia: Sustitución que representa un desplazamiento de significado; un objeto representa a otro con el que mantiene una relación real de contigüidad, causalidad, instrumentalidad, etc.

-Sinécdoque: Sustitución de la totalidad por una parte de esta.

De estas tres formas podríamos desprender como regla general, que el símbolo siempre supondrá una sustitución, la cual mantiene alguna relación con el elemento original o supuesto.

Teniendo todo esto en cuenta podemos basarnos en la enunciación presentada por Konigsberg e incorporar a esta los elementos aprendidos de los otros autores para llegar a la siguiente definición de símbolo, construida a medida de los límites de esta investigación:

Cualquier elemento narrativo, cuya significación o significado (importado a su contexto o creado por éste) exceden su función dramática vía una sustitución del mismo, requiriendo una descontextualización y recontextualización externa del elemento y su contexto para este ser entendido; permitiendo así una lectura multifacética del medio original donde éste se presenta.

Es importante recordar que esta definición es creada en relación a los parámetros de la investigación y busca generar un cuadro comprensible desde el cual trabajar el concepto de símbolo y aplicarlo a un análisis principalmente cinematográfico. Esta investigación no busca presentar esta definición como contenedora de toda la complejidad del concepto en sí, si no, una forma eficiente de presentar la profundidad del término y que nos permita trabajar desde él.

⁴¹ Vela León; 2000, pp15

Narrativa Simbólica

Al momento de enfrentarnos a realizar esta definición, lamentablemente los autores que encontramos en uso de este término exacto, no presentaron esclarecimientos de éste o una definición del concepto. Debido a esto nos vemos en la necesidad de crear una definición propia para ser usada en esta investigación.

De acuerdo a nuestra hipótesis y a la definición que presentamos previamente de símbolo; Narrativa Simbólica podría referirse a cualquier narrativa que haga uso de símbolos dentro de su estructura dramática central, causando que el entendimiento (consiente o no) de éstos por la audiencia sea crucial para la comprensión narrativa de la obra.

Esta primera definición podemos nutrirla del conocimiento de autores respecto al uso e impacto de los símbolos en estructuras dramáticas, con el fin de potenciar nuestro entendimiento y mejorar dicha definición.

“Los símbolos son una forma de enriquecer el significado de una obra, de construir un subtexto⁴² que extienda la significación de los acontecimientos dramáticos que tienen lugar en la pantalla. Cuando una obra está llena de tales símbolos, especialmente de personajes que representan algo más que ellos mismos, y la propia acción principal adquiere un valor simbólico, estamos ante una alegoría” (Ira Konigsberg; 2004, pp497).

Esta definición no solo nos permite tener una idea clara de los usos narrativos del símbolo en una obra cinematográfica, sino que, además nos presenta una propuesta clara de cómo estos funcionarían al apoderarse de la narrativa en cuestión: La alegoría.

“**Alegoría:** Término procedente del mundo de los estudios literarios que, en ocasiones, resulta aplicable a una película en la que los personajes y los acontecimientos parecen reflejar, en una relación de correspondencia exacta, una situación externa a la película o una cuestión moral de carácter universal” (Ira Konigsberg; 2004, pp20).

Este concepto resulta interesante de tratar en esta exposición, puesto que, involucra que todo lo considerado a analizar se considera como un representante de una “cuestión moral de carácter universal” o de una situación externa a la narración en cuestión. Esto presenta una situación complicada, debido a que encasilla el análisis, considerando entonces que para que la narrativa misma de una historia tenga carácter simbólico debe caer en uno de estos dos parámetros, dejando fuera de cuestión que una narrativa tenga carácter independiente de estas dos versiones o de los símbolos presentes en ella, aunque continúe dependiendo de estos mismos símbolos para su entendimiento.

En contrapunto Vela León, tras enumerar ejemplos de símbolos en películas de renombre, nos presenta la siguiente idea “En realidad y más allá de los ejemplos citados se puede decir que *toda película es una sucesión de metonimias*⁴³ en las que se alude indirectamente a lo

⁴² “Subtexto: Significados o ideas que yacen bajo la superficie del texto de una obra literaria, dramática o cinematográfica, sea bajo su lenguaje, bajo su trama, bajo algún personaje o bajo sus imágenes” (Ira Konigsberg; 2004, pp524).

⁴³ Reemplazar el significado de una palabra por otra, a través de una relación asumida o causal.

que forma parte de la narración, pero no se muestra -uso del fuera de campo, elipsis, primeros planos y planos en detalle, etc.” (Vela León; 2000, pp16). Posteriormente en este mismo texto el autor se refiere al lenguaje cinematográfico (junto con otros lenguajes) como “Fundamentalmente simbólico” y que su esencia recae en las alusiones indirectas⁴⁴.

Esto parecería ir en directa oposición a lo específico de la propuesta de alegoría en el Diccionario Akal de Cine, aparentemente proponiendo que todos los elementos de narrativa Cinematográfica son por naturaleza simbólicos. Lo cual podría fácilmente extrapolarse a decir que toda narrativa llevada a cabo vía estas técnicas es por naturaleza simbólica a su vez. Sin embargo, consideramos que esta (probablemente) no es la posición planteada por el autor, sino, el dar un juicio de valor de el lenguaje de narración las películas, separándolas de la historia o mensaje de éstas.

Esto por su parte nos permite ver una posible diferenciación entre lenguaje simbólico y alegoría; separando el hecho de que una historia use símbolos para contarse, del que ésta se vuelva a sí misma una representación simbólica. El problema que presentaría esta útil separación es que corre el riesgo de igualar narrativa simbólica con alegoría, términos cuya diferenciación es necesaria para que nuestra definición final de este ítem sea aplicable al resto de la investigación.

Bruno Bettelheim pareciera concordar con esta visión de la existencia del lenguaje simbólico, sin embargo, en su libro *Psicoanálisis De Los Cuentos De Hadas* (1977) nos da una visión más clara de cómo éste se representa en una forma más global; “Existe un acuerdo general al opinar que los mitos y cuentos de hadas nos hablan en el lenguaje de los símbolos, representando el contenido inconsciente. Su atractivo se dirige a nuestra mente consiente e inconsciente a la vez, a sus tres aspectos -ello, yo y superyó- y también a nuestra necesidad de ideales del yo. Esto hace que el cuento sea muy efectivo, puesto que, en su contenido, toman cuerpo de forma simbólica los fenómenos psicológicos internos” (Bettelheim; 1977, pp53).

Esta cita nos trae nuevamente al concepto de subtexto, pero nos permite realizar una nueva asociación; el subtexto de una obra puede generar resonancia simbólica (consiente y/o subconsciente) en la audiencia, sin necesidad de que la temática en si sea alegórica, siempre y cuando el uso del lenguaje simbólico esté presente y sea efectivo, esta narración será recibida (de forma consiente y/o subconsciente) por la audiencia. “Un cuento se relata y escucha una y otra vez, con gran interés, solo si reunía las exigencias consientes e inconscientes de mucha gente” (Bettelheim; 1977, pp53).

Esto nos permite sostener la idea de dependencia simbólica narrativa que planteamos en nuestra definición hipotética. Lo que sumado a los elementos que hemos planteado hasta ahora nos permitirían proponer la siguiente definición trabajable de Narrativa simbólica:

Narrativa simbólica se refiere a cualquier narrativa que dependa del uso de lenguaje simbólico dentro de su estructura dramática central, causando que el entendimiento (consiente y/o subconsciente) del subtexto de la obra por la audiencia sea crucial para la comprensión narrativa de ésta.

⁴⁴ Vela León; 2000, pp16

Otras Definiciones de Interés:

-Cine de Animación:

En *Los Géneros Cinematográficos: Géneros, Escuelas, Movimientos y Corrientes en El Cine* Vincent Pinel nos presenta una definición general de una película animada:

“La película de animación se basa en una técnica cinematográfica original que consiste en crear un movimiento artificial filmando imagen a imagen, fotograma a fotograma, en contraposición al uso habitual de la cinematografía, que tiene por objeto captar el movimiento mediante la filmación” (Pinel, 2006, pp27).

Posteriormente, en su libro, Vincent Pinel divide este género cinematográfico en tres variantes principales y la animación experimental. Estas tres variantes son el dibujo animado, la animación de marionetas y la pintura sobre película, refiriéndose a la primera de la lista como la forma más desarrollada de entre las tres y definiéndola de la siguiente manera:

“El dibujo animado utiliza series de dibujos o de documentos gráficos que presentan entre sí una ligera variante. Fotografiados unos tras otros, al ser proyectados, se convierten en un solo dibujo que cobra vida” (Pinel, 2006, pp95).

Esta definición se ve respaldada por la definición que nos presenta Preston Blair en *Cartoon Animation*; “la animación es el proceso de dibujar y fotografiar un personaje – una persona un animal, o un objeto – en sucesivas posiciones para crear movimientos que parecen vivos. La animación es arte y manualidad; es un proceso en el cual el dibujante, ilustrador, artista, guionista, músico, operador de cámara, y director combinan sus habilidades para crear una nueva clase de artista – el animador”⁴⁵ (Blair, 1994, pp6). Con esta definición clara, podemos continuar con las otras dos versiones mencionadas.

Pintura sobre película se refiere a una técnica de animación en la cual el pintor (usando pinturas especiales para el celuloide) pinta directamente sobre el film, soslayando la necesidad de grabar⁴⁶.

Finalmente, la animación de marionetas se refiere a la evolución de teatro de marionetas el cual, con la ayuda del stop-motion, pudo darles vida a sus personajes sin la necesidad de cuerdas o soportes⁴⁷.

Como último punto de aclaración, el stop-motion, referido como filmación fotograma a fotograma, representa una técnica fundamental para el género de animación. En

⁴⁵ *animation is the process of drawing and photographing a character – a person, an animal, or an object – in successive positions to create lifelike movements. Animation is both art and craft; it is a process in which the cartoonist, illustrator, fine artist, screenwriter, musician, camera operator and motion picture director combine their skills to create a new breed or artist – the animator’.* (Traducción por Sebastián Opazo)

⁴⁶ Pinel, 2006, pp235.

⁴⁷ Pinel, 2006, pp189

consideración extenderemos la definición de esta dentro de los parámetros de este ítem; primeramente, el uso general del término se define en el *Diccionario Técnico Akal de Cine* de la siguiente manera:

“Cualquier técnica cinematográfica que utiliza la constante parada y puesta en marcha de la cámara para permitir un cambio en el sujeto durante el intervalo en el que la cámara no está filmando, lo que producirá cierto efecto cuando la película positivada se proyecte de forma continua” (Ira Konigsberg; 2004, pp223).

Posteriormente, a esto se le suman diversos ejemplos del uso de esta técnica. Para esta investigación en específico, nos nutriremos exclusivamente de la quinta versión de esta técnica, referida al campo de la animación:

“(5) una técnica básica en el trabajo de animación que otorga movimiento a dibujos o miniaturas; en ambos casos, se utilizan cámaras especiales que pueden filmar un fotograma cada vez; en el primer caso, los dibujos individuales, cada uno con un ligero cambio en la posición del sujeto, se filman individualmente; en el segundo, se filman las miniaturas un fotograma cada vez, y sus posiciones se alteran ligeramente entre fotogramas. Cuando las fotografías se proyectan de forma consecutiva, las figuras dibujadas o modelos parecen moverse con un movimiento continuo” (Ira Konigsberg; 2004, pp223).

-Cine Experimental:

En *Los Géneros Cinematográficos: Géneros, Escuelas, Movimientos y Corrientes en El Cine* Vincent Pinel nos define una película experimental de la siguiente manera:

“Para calificar el cine <<dominante>>, los cineastas experimentales utilizan tres adjetivos, narrativo, representativo e industrial, con las siglas NRI. Se posicionan oponiéndose: el simple añadido de una negación permite definir la película experimental como no narrativa- (se niega a contar una historia), no representativa (rechaza la figura naturalista), no industrial (no pertenece a la economía del espectáculo de masas)” (Pinel, 2006, pp134).

Un punto a considerar es la ausencia de un “y” o un “o” entre las dos últimas características, nos abre a la pregunta de si la definición se refiere a cuando todas las características son cumplidas o solo un porcentaje de ellas. Posteriormente en el texto, se dice lo siguiente:

“Poco o mal en las salas, por este último motivo, ausente de la pequeña pantalla, la película experimental representa sin embargo un campo sembrado de experiencias apasionantes y de éxitos indiscutibles, un laboratorio de ideas de formas y de libertades de las que el NRI ha sabido en ocasiones sacar provecho” (Pinel, 2006, pp134).

Gracias a esta aclaración del texto, podemos denotar que una película experimental puede exhibir un éxito económico e incluso llegar a formar parte del espectáculo en masa. Esclareciendo entonces, que no todas las características mencionadas inicialmente se deben cumplir para que la definición anterior aplique. Por ende, podemos definir el cine experimental como un cine posicionado en oposición al cine dominante y a las características NRI de este.

Desarrollo

Ficha *Lucía*

Año: 2007

País: Chile

Directores: Niles Atallah, Joaquín Cociña, y Cristóbal León.

Guionistas: Niles Atallah, Joaquín Cociña, y Cristóbal León.

Productores: Niles Atallah, Joaquín Cociña, y Cristóbal León.

Asistencia de Escenografía: Natalia Geisse

Voz de Lucía: Paula Florencia Navarrete

Casa Productora: Diluvio

Premios:

(2010) – “Grand Prix” and “Audience Award” at the Festival Court-Bouillon in France. – “ASIFA Austria Award” and “Audience Award”, International Competition Animation Avantgarde, Vienna Independent Shorts International Film Festival, Vienna, Austria. – “Grand Jury Prize”, Disposable Film Festival, San Francisco, California, USA. (2009) – “Grand Prix Wooden Wolf Prize”, Animated Dreams, Animation Film Festival, Tallinn, Estonia. – “1st Prize, Best International Film”, Fantoche International Animation Film Festival, Baden, Switzerland. – “Grand Jury Prize for Best Short Film”, FIBABC (Festival Iberoamericano de Cortometrajes ABC), Madrid, Spain. – “Special Mention Jury Prize”, 160 Valdivia International Film Festival, Valdivia, Chile. (2008) – “Literaturwerkstatt Berlin Prize, Zebra Poetry Film Festival, Berlin, Germany. – “2nd Place Award”, Fair Play Film and Video Award Festival, Lugano, Switzerland.

Ficha *Luís*

Año: 2008

País: Chile

Directores: Niles Atallah, Joaquín Cociña, y Cristóbal León.

Guionistas: Niles Atallah, Joaquín Cociña, y Cristóbal León.

Productores: Niles Atallah, Joaquín Cociña, y Cristóbal León.

Asistencia de Escenografía: Natalia Geisse

Voz de Luís: Paula Florencia Navarrete

Asistencia de voz: Gabriela Aguilera

Casa Productora: Diluvio



Premios:

(2010) – Guggenheim YouTube Play, Top 25 Video exhibited at the Guggenheim Museum, New York. – “Grand Prix” and “Audience Award” at the Festival Court-Bouillon in France. – “Cinematou Award” Cinematou International Animation Film Festival, Geneva, Switzerland. – “ASIFA Austria Award” and “Audience Award”, International Competition Animation Avantgarde, Vienna Independent Shorts International Film Festival, Vienna, Austria. – “Special Award”, Animafest Zagreb 2010 World Festival of Animated Film, Zagreb, Croatia.



Información General de los Cortometrajes *Lucia* y *Luís*

Tras decidir hacer su primer proyecto animado juntos, Joaquín Cociña y Cristóbal León conocieron a Niles Atallah, incorporándolo al proyecto de *Lucia*; quien coincidentemente se encontraba escribiendo su primera película también llamada *Lucia* (2010).

El proyecto comenzó con Joaquín Cociña enviando un escrito básico con la idea de general de la historia a Niles Atallah y Cristóbal León. Posteriormente los tres crearon un texto propio alrededor de la idea, el cual desorganizaron, para finalmente unir los tres textos en el guion de la *voz en off*⁴⁸ de Lucia.

Postularon y obtuvieron un fondo del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, pero debido a circunstancias de tiempo, no ocuparon este dinero para la producción de *Lucia*, decidiendo invertirlo en la producción de *Luis*, en su lugar.

Una vez grabado y editado el audio de la voz en off, comenzaron a trabajar en la locación; ocuparon elementos baratos, prestados o conseguidos, utilizando incluso carbón de asado para los dibujos. Esto era a su vez una decisión estética “Utilizar cosas viejas o usadas, hace que inmediatamente te hagan la mitad del trabajo, ya vienen con información” (Joaquín Cociña; entrevista con investigador)

Niles Atallah, Joaquín Cociña y Cristóbal León realizaron la mayoría de los trabajos de la filmación de *Lucia* y *Luis*. Tanto en fotografía, sonido, arte, producción y organización, pese a que recibieron ayuda de externos, los tres eran responsables simultáneamente de casi todos los aspectos de los cortometrajes.

El cortometraje fue grabado con el uso de una cámara digital, en forma lineal y cronológica. Esto, sin embargo, no significó que no tuviera un periodo de montaje y posproducción, pues entre otras cosas, se corrigieron ritmos y se crearon algunas secuencias de fotogramas que se repetían para extender escenas.

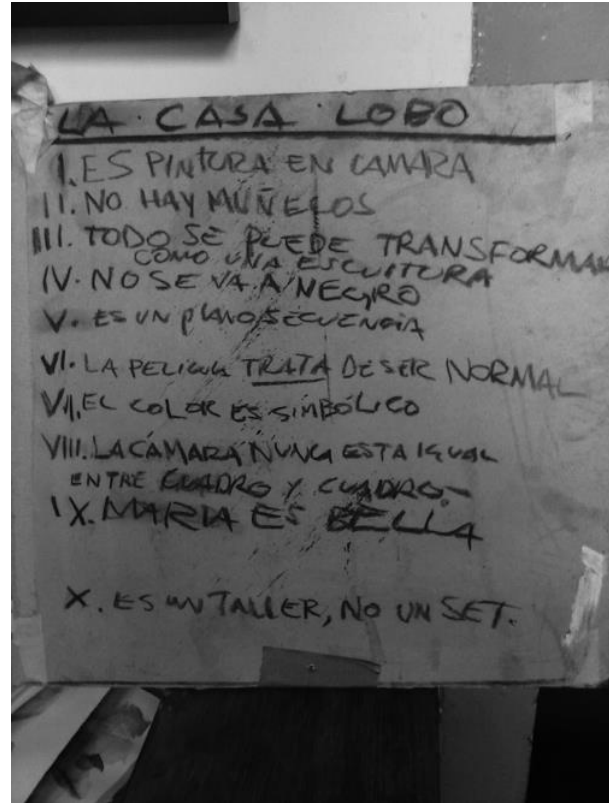
Cabe mencionar el que los directores nunca definieron una línea de tiempo oficial de los sucesos que transcurren al interior del universo de la obra. Prefiriendo tener un concepto de la atmosfera y una idea central de la historia, desde lo cual improvisar en set.

El proceso de *Luis* fue bastante parecido, aunque con una mayor planeación previa. Entre otros elementos, se creó una lista de reglas a seguir en el set, una lista de eventos importantes dentro de la historia y una serie de dibujos básicos de referencia para momentos clave de la historia. Además de esto, se decidió que no se utilizarían encuadres⁴⁹ donde se perdiera de vista la dimensión de la habitación.

⁴⁸ “**Voz en Off:** Locución que se inserta en la película sin mostrar la imagen de quien habla.” Carvajal, L.; Pinto, G.; Rosa, M. y Silva, M.; 1985; pp41

⁴⁹ “**Encuadre:** Delimitación exacta del espacio que se desea reproducir en cada fotograma.” Carvajal, L.; Pinto, G.; Rosa, M. y Silva, M.; 1985; pp23

Varias de las técnicas usadas en este proyecto serían posteriormente refinadas por Joaquín Cociña y Cristóbal León: el uso de elementos reciclados o de basura se volvió una marca de su trabajo, la idea de una serie de reglas principales se convirtió en su uso de decálogos en futuros proyectos y el hecho de que el movimiento de la cámara constante, dando la impresión de un falso plano secuencia⁵⁰, se originó inicialmente debido simultáneamente a la dificultad de mantener un trípode estático a lo largo de sus filmaciones y a la decisión estética de buscar un movimiento más animalístico en la cámara, esto se mantuvo presente en sus futuros proyectos animados como *La Casa Lobo*.



Decálogo usado en *La Casa Lobo*. Fuente: Corpus Somnium (<http://corpussomnium.com/la-casa-lobo-decalogue/>).

Una vez terminados, el grupo de cortometrajes *Lucia*, *Luis* y *el Lobo* obtuvo el “Grand Prix” y el “Audience Award” (Festival Court-Bouillon in France) junto al “ASIFA Austria Award” y al “Audience Award” (International Competition Animation Avantgarde, Vienna Independent Shorts International Film Festival, Vienna, Austria). Además de ambos cortos recibir una variedad de premios individualmente⁵¹.

Estos proyectos son los pilares iniciales de la productora *Diluvio*, desde su fundación a manos de Niles Atallah, Joaquín Cociña y Cristóbal León. Viéndose claramente representados por la misión planteada por ésta “Diluvio une realizadores y artistas para apoyar la creación de trabajos audiovisuales que típicamente permanecen fuera de las prácticas de la producción cinematográfica estándar”⁵²

⁵⁰ **Plano Secuencia:** Acción más o menos extensa, filmada en una sola toma. Carvajal, L.; Pinto, G.; Rosa, M. y Silva, M.; 1985; pp36.

⁵¹ Véase las fichas de cada corto para una lista completa.

⁵² ‘Diluvio unites filmmakers and artists in order to support the creation of audiovisual works that typically remain outside the practices of standard cinema production’. (Traducción por Sebastián Opazo) (<http://diluvio.cl/about-diluvio/>)

Sinopsis Oficiales:

Lucia:

LUCIA is the 1st short video of the series LUCIA, LUIS Y EL LOBO (LUCIA, LUIS AND THE WOLF). The video was shot frame by frame with a digital photo camera. Materials: charcoal, dirt, flowers, found objects and cardboard. The second video in this series is LUIS.

Luis:

LUIS is the 2nd short video of the series LUCIA, LUIS Y EL LOBO (LUCIA, LUIS AND THE WOLF), it is a follow-up to the short video LUCIA. The video was shot frame by frame with a digital photo camera. Materials: charcoal, dirt, flowers, found objects and cardboard.

Narrativa Clásica en *Lucia*

Para determinar si el cortometraje *Lucia* califica o no en el uso de narrativa clásica, aplicaremos la definición creada en el marco teórico, como lente para juzgar su historia y cómo ésta es contada. En pos de mantener fluidez en la examinación, este corto será analizado individualmente de su corto hermano y secuela *Luís*, pese que ambos son dos partes de una misma narrativa.

Estructura temporal lineal:

Este punto en particular es interesante de analizar en *Lucia* debido a que la temporalidad del corto podría dividirse en tres partes: la pieza, la voz y los dibujos,

Por el lado de la habitación misma, el plano secuencia da a entender una temporalidad lineal clara. Por otro lado, la voz de Lucia (interpretada por Paula Florencia Navarrete) nos cuenta una historia de su pasado (la cual vemos en los dibujos), enfocándonos solo en su voz, esta historia pareciera estar desordenada según como el personaje la va recordando y salta de los ruidos de la casa, al vecino, a una mujer que no le creyó su historia y a Luís, siguiendo un hilo narrativo de la emoción de la niña en cuestión más que un orden lineal. Finalmente, los dibujos poseen un trato mucho más surrealista; representando fragmentos de la historia de Lucia y saltando entre ellos generalmente guiados por la voz de ella, transformándose fluidamente de una situación a otra a través de las paredes de la habitación.

Considerando todo esto podemos dirimir que, pese a que el corto se presenta como un falso plano secuencia, la narrativa de este no es de estructura temporal lineal y se guía por las emisiones de la protagonista por sobre las leyes temporales.

Narración objetiva, o ausencia de narrador explícito, o enunciación neutral:

Teniendo en cuenta que se nos presenta con una narradora protagonista, los elementos que debemos descartar son si ésta es objetiva y/o neutral. La objetividad de Lucia se descarta fácilmente al darnos cuenta de que el texto resalta que es una niña contando una historia lúgubre desde su propia inocencia subjetiva, esto se enfatiza en las confusiones que Lucia tiene al no entender del todo los acontecimientos que vivió (¿Era Luis un hombre lobo o era una broma?). Por otro lado, la neutralidad es algo más específica, mientras nos narra, Lucia nos comenta constantemente sus emociones y opiniones; el miedo que sentía durante las noches en las que se oían ruidos en su casa, el hecho de que no le gusta el vecino, como ella siente que Luís se guarda sus problemas; todo esto se suma al ya mencionado cambio de ritmo sobre la historia que Lucia da la impresión de alterar según su propia preferencia y recolección.

Teniendo estos elementos en cuenta podemos definir que *Lucia* presenta una narración protagonista subjetiva y parcial.

Existencia de uno o dos personajes centrales y de una intriga principal, complementada a menudo con otra intriga que afecta al mismo personaje y con unas intrigas secundarias que refractan o valoran la intriga principal:

Dentro de este espectro podemos decir que la historia que nos relata *Lucia* tiene potencial de coincidir con los requisitos definidos:

Existe una intriga principal, pese a que el ritmo de ésta es peculiar, su existencia es clara “Sucesos extraños le pasan a Lucia” es una forma de encapsular el centro de la experiencia del personaje, pero una versión más comprensiva sería “Lucia se ve aproblemada por sucesos extraños, tal vez sobrenaturales, que parecieran girar en torno a su amigo Luís y a su vecino, cuando trato de comentarlos a una mujer ella no le creyó y ahora Lucia piensa que si revela el resto de la historia nadie le creerá”. Este resumen nos presenta una gama de personajes centrales, la intriga principal que los conecta y una intriga secundaria que los afecta y que permite un valorar la intriga principal.

A través de este análisis, podemos concluir que la historia del corto *Lucia* cumple con los requisitos planteados por este ítem.

No atacar la suspensión del verosímil de la audiencia:

Este ítem en particular, resulta llamativo de analizar; podemos ver inicialmente que el personaje de Lucia, en su narración, nunca ataca la suspensión del verosímil, pues siempre se mantiene dentro de su personaje y su mundo según como éste es expresado. Por otro lado, un argumento podría realizarse considerando que ella pareciera estarle narrando directamente al espectador y no a un personaje del mundo narrado que la está escuchando, pero esto es algo común en narradores, sean estos protagonistas o no. Con esto en consideración, no podemos acusar a la protagonista de un ataque a la suspensión del verosímil.

Con Lucia descartada como posible atacante, el siguiente sospechoso vendría a ser la metodología narrativa misma, y he ahí el culpable del ataque a la suspensión del verosímil: Esto se debe a que el falso plano secuencia de la habitación nos hace consiente como audiencia de que los dibujos que aparecen en ésta y la destrucción de la misma, representan los eventos de la historia narrada por la niña y nos hacen presentes de los instrumentos narrativos usados para contarlos. Mientras esto no atenta a decirnos que estos eventos sean falsos en su naturaleza, si nos dice que la forma en que los vemos representados es falsa y nos revela la metodología narrativa como tal y no como ilusión de realidad.

Atendiendo a lo anterior, podemos decir que el cortometraje *Lucia* ataca la suspensión del verosímil en la audiencia.

Sumando lo dicho, podemos inferir que el cortometraje *Lucia* Presenta una historia base que tiene el potencial de pertenecer a la estrategia clásica, pero que su narrativa irrumpe sustantivamente en oposición a las características enunciadas en nuestro marco teórico y debido a esto podemos decir que no presenta una narrativa clásica.

Principios de la Animación en *Lucia*

En primer término, debemos considerar el cómo aplicar los principios planteados por Frank Thomas y Ollie Johnston a la animación híbrida presente en *Lucia*, esto se debe a que, pese a que los principios son usados por diversas escuelas de animación, se ven pensados principalmente en el tratamiento de un personaje en un contexto determinado. En pos de acomodar esta perspectiva y de simultáneamente mantenernos fieles a la naturaleza de la obra, nos enfocaremos primariamente en la animación dibujada en carboncillo en las paredes, tratando como background a la habitación misma y a la animación stop-motion de la destrucción de la pieza.

Teniendo esto en cuenta, a continuación, presentamos el análisis de los 12 principios de la animación en *Lucia*:

Figura 3

Aplastado y Estirado:

Primeramente, el tratamiento de Squash and Stretch se ve bastante ausente en los dibujos y esto pareciera ser por diseño. El dibujo de Lucia altera su nivel de detalle según la necesidad del plano (véase figura 3), pero en cada una de estas interacciones de su apariencia, su forma no se expande o contrae al moverse, por el contrario, ya sea un movimiento rápido o lento, la figura de Lucia se ve estable y se desplaza de forma constante al moverse. Esto, sin embargo, logra un contraste significativo con la ductilidad surrealista con la que se dan las transiciones de un a escena dibujada a otra, contrastando también con el caos de la habitación en stop-motion. Finalmente, este movimiento tiene un paralelo interesante con la forma en la que se mueve la cámara, al ésta siempre estar avanzando en cada fotograma, cuando se centra en un dibujo de Lucia, las velocidades del movimiento de ambos parecieran estar sincronizadas, permitiendo que la mirada del espectador siga sus acciones con facilidad.



Figura 4 (1x2 frames)



Entradas Lentas y Salidas Lentas:

Similarmente a Aplastado y Estirado este elemento se ve claramente ignorado, para representar este punto llamamos la atención a la siguiente secuencia (véase figura 4); al Lucia levantar su vela, desde el primer fotograma en que ésta entra en cuadro hasta que el brazo de Lucia se encuentra completamente levantado; el movimiento es estable y no presenta notables cambios, en contradicción a la transición de Entradas Lentas y Salidas Lentas planteada por Frank Thomas y Ollie Johnston. Otros momentos donde esto es claramente apreciable es cuando la silueta de Lucia corre en la parte superior de las paredes, según el principio, cada paso debería tener varios cambios de velocidades notables, sin embargo, el desplazamiento pareciera ocurrir siempre a la misma velocidad., el mismo efecto también es visible cuando Lucia se frota la nariz (Véase figura 5). Tomando todo esto en cuenta podemos juzgar que el cortometraje ignora claramente el principio de Entradas Lentas y Salidas Lentas.

Figura 5 (1x2 frames)



Arcos:

Este elemento se presenta algo errático al analizar el cortometraje. Por un lado, si miramos las secuencias referidas en el análisis de Entradas Lentas y Salidas Lentas (véase figuras 4 y 5) podemos notar como los brazos de Lucia siguen un arco claro, sin embargo, esto podría contrastarse con momentos en los que la animación es menos detallada (Véase figura 7), en estos casos se nos presentan movimientos los cuales son rápidos y carentes de cualquier arco. Consideramos que la aplicación más clara de esta dualidad está en la aparición de él lobo



Figura 6 (1x10 frames)

(Luis) en los matorrales (véase figura 6) inicialmente las ramas siguen un arco al moverse y al separarse, pero al aparecer Luis en imagen, los movimientos de éste son considerablemente rectos y si no fuera por el acompañante desplazamiento de la cámara, probablemente resaltarían como robóticos. En consideración de esto, concluimos que el cortometraje *Lucia* hace un uso inconsistente de este principio.

Anticipación:

A diferencia de Entradas Lentas y Salidas Lentas, este principio pareciera ser constantemente usado a lo largo de las acciones realizadas en la historia. Volviendo a la acción de la figura 4, (Lucia prende una vela) en el corto podemos apreciar cómo, Lucia claramente enciende con ambas manos la vela antes de levantarla y como su postura se acomoda antes de realizar esta acción, volviendo a la figura 6 vemos como Luis mueve su quijada y mira en la dirección en la que va a desplazarse antes de moverse, incluso en una acción tan pequeña como la mostrada la figura 7 podemos ver como Luis arquea su cuello entre cada ladrido en preparación. El único momento en que podríamos decir que este principio no es aplicado es cuando vemos a Lucia salir corriendo de la casa del vecino, esto probablemente se debe a que es uno de los pocos dibujos en los que la cámara no se enfoca ya que esto ocurre en solo unos pocos cuadros.

Figura 7 (1x1 frames)



Escenificación:

De todos los principios podríamos decir que este es el más clara y efectivamente aplicado. Primeramente tomando de nuestro análisis de la narrativa presente en *Lucia*, establecimos que la emocionalidad del personaje guía la narración por encima temporalidad lógica, reorganizando la historia para enfocar las emociones de Lucia; esto es igualmente presente en casi todo los demás elementos de la película, la habitación se destruye consecutivamente con el avance de la historia y las transiciones emocionales de Lucia, la representación de ésta varía en forma, según es más efectiva para representar la emoción, (véase figura 3), cada transición entre escenas es utilizada de tal manera a que calce con el ritmo de la narración en ese momento.

Sin entrar al campo de las representaciones simbólicas que pueden estar siendo usadas para potenciar este ítem (debido a que esto recae en otra sección de esta investigación), la atmosfera lúgubre lograda por el corto resulta clara y el tratamiento de ésta está presente desde el estilo de los dibujos, hasta la forma en que se resalta la innaturalidad de los movimientos en stop-motion. Todo esto acompañado de un tratamiento sonoro en perfecta concordancia con esta propuesta, el cual resalta las presencias de los distintos objetos y genera una sensación de temor y ansiedad. En palabras de Frank Thomas y Ollie Johnston “Si se desea un sentimiento ‘escalofriante’, la escena se llena con símbolos de una situación escalofriante. Una casa vieja, viento soplando, hojas o papeles susurrando en el jardín, nubes flotando a través de la luna, cielo amenazante, quizás ramas sin hojas agitándose o raspando una ventana, o una sombra moviéndose adelante y atrás – todas estas cosas dicen ‘escalofrío’. Una flor brillante estaría fuera de lugar”⁵³ (Frank Thomas; Ollie Johnston; 1981, pp53). Por lo tanto, podemos decir que Staging es usado en el corto *Lucia*.

Acción Directa y Pose a Pose:

Teniendo en consideración lo que ya sabemos de la metodología de filmación de este cortometraje podemos inferir que el método que usas es el de Acción Directa, debido a que la constante improvisación presente en el rodaje, que requería por necesidad que cada nuevo dibujo por fuera creado por separado. Algo que aquí es importante tomar en cuenta es que este principio se refiere a cómo se realiza cada acción y no a como se trabaja la totalidad de una pieza, por lo cual los dibujos referenciales usados para guiar la producción no representan un trabajo de Pose a Pose, esto solo sería el caso si los dibujos animados en *Lucia* tuvieran poses pre hechas en las paredes para cada acción, lo cual podemos claramente descartar, debido que si tomamos en cuenta que los fotogramas del cortometraje fueron fotografiados de manera lineal, se abrían visto los dibujos intermedios en el material final.

⁵³ ‘If a “spooky” feeling is desired, the scene is filled with symbols of a spooky situation. An old house, wind howling, leaves or papers rustling through the yard, clouds floating across the moon, threatening sky, maybe bare branches rattling or scraping against a window, or a shadow moving back and forth – all of these say “spooks.” A bright flower bed would be out of place’. (Traducción por Sebastián Opazo)

Temporalidad:

Antes de abarcar la naturaleza de la duración en fotogramas de las acciones en el corto *Lucia*, podemos determinar que la cantidad de cuadros por dibujo está en una relación de 1x1, ergo, cada cuadro representa un dibujo nuevo; esto refiriéndose a un cambio en el dibujo a lo largo de cada acción; podemos fácilmente comprobar lo anterior cuando tomamos en consideración que podemos seguir cada frame debido a que la cámara siempre se está moviendo, lo cual se vuelve evidente al momento de una acción ocurrir en el dibujo, pues ésta tiene un cambio notorio en cada fotograma. En segundo lugar, es importante mencionar que los espacios en que un dibujo deja de moverse y la cámara continua su viaje por la habitación, determinan el final de una acción y no entra dentro del análisis de la Temporalidad de dicha acción.

Con estos puntos aclarados podemos observar los movimientos presentes en los dibujos como un uso subversivo e inconsistente de este principio; esto se debe a que usa libremente la velocidad de los movimientos de los dibujos según sea necesario narrativamente para la historia. Podemos ver ejemplos de los dos extremos en las figuras 5 y 7; en la primera, podemos apreciar cómo se utilizan varios dibujos (cada uno tomando un fotograma) para realizar lentamente una acción, mientras que la segunda acción, esta es casi instantánea, tomando solo dos dibujos en completarse. Pero el ejemplo más representativo del uso de timing en el cortometraje está en la secuencia representada por la figura 8, en este falso primerísimo primer plano⁵⁴ de cara de Lucia, podemos ver como sus labios se mueven a una velocidad tal de que estén sincronizados con la voz en off, pero las lágrimas (acción secundaria) caen a una velocidad mucho más acelerada y parecieran ser mucho más fluidas en movimiento. Con esto en cuenta, podemos decir que Niles Atallah, Joaquín Cociña y Cristóbal León usan este principio, pero varían libremente en su aplicación, probablemente según pensaron que sería más útil para narrar su historia.

Figura 8 (1x27 frames)



⁵⁴ "El rostro del personaje llena la pantalla" (Carvajal, L.; Pinto, G.; Rosa, M. y Silva, M.; 1985, pp30).

Exageración:

Pese a que podría argumentarse que el trabajo de estrategia narrativa, de cómo la habitación se destruye y cambia según las emociones y desarrollo de la historia, es una exageración en si misma; el principio en cuestión se refiere a acciones individuales y cómo éstas son exageradas para reforzar su esencia. Teniendo esto en cuenta se vuelve claro que este principio es particularmente ignorado en el cortometraje, pues casi todas las acciones de Lucia o Luís a lo largo del cortometraje son bastante simples en ejecución y no presentan una exageración notable. Las dos excepciones válidas de analizar son las visibles en las secuencias representadas por las figuras 8 y 6, en la primera podemos apreciar como las lágrimas se vuelven lágrimas negras y luego son exageradas en un líquido negro que cubre a Lucia, fortaleciendo la acción inicial, incluso podemos incluir el río de tierra que emerge de la boca de Lucia como otra exageración, pese a que ésta se encuentra fuera del dibujo mismo. En el segundo caso, la exageración se ve en la forma en que está encuadrado el dibujo, enfatizando el tamaño de Luís como lobo y la presencia aterradora de éste. Finalmente, podemos decir que el cortometraje usa este recurso efectivamente, pero solo lo aplica en situaciones clave, dejando la mayoría de las acciones carentes de exageración.

Acción Continuada y Acción Superpuesta:

Este elemento, si se analiza exclusivamente el dibujo de las paredes, está completamente ausente. Sin embargo, al combinar los dibujos de las paredes con el stop-motion de la habitación, podemos distinguir una versión leve pero efectiva de este principio. En la figura 9 podemos ver cómo, cuándo Lucia se sienta en la silla, su pasaje abre levemente la puerta del armario y hace caer una cartera roja. Hay varios efectos similares de cómo el mundo reacciona a las acciones presentes en los dibujos; desde el paso de Luis por la cama, a el paso de Lucia por la parte superior de las paredes mientras el resto de la pared es pintada en sucesión a su movimiento, este ejemplo en particular cayendo más en Acción Secundaria, pero ilustrativo del punto en cuestión. El cortometraje descarta el uso de este principio, según como esta presentado en *The illusion of life: Disney animation*, pero lo reemplaza notoriamente con el sustituto de usar acciones en su otro medio animado paralelo (el stop-motion) para enfatizar el impacto de sus acciones en los dibujos. Esto nos conecta con el siguiente principio de acción secundaria.

Figura 9 (1x8 frames)



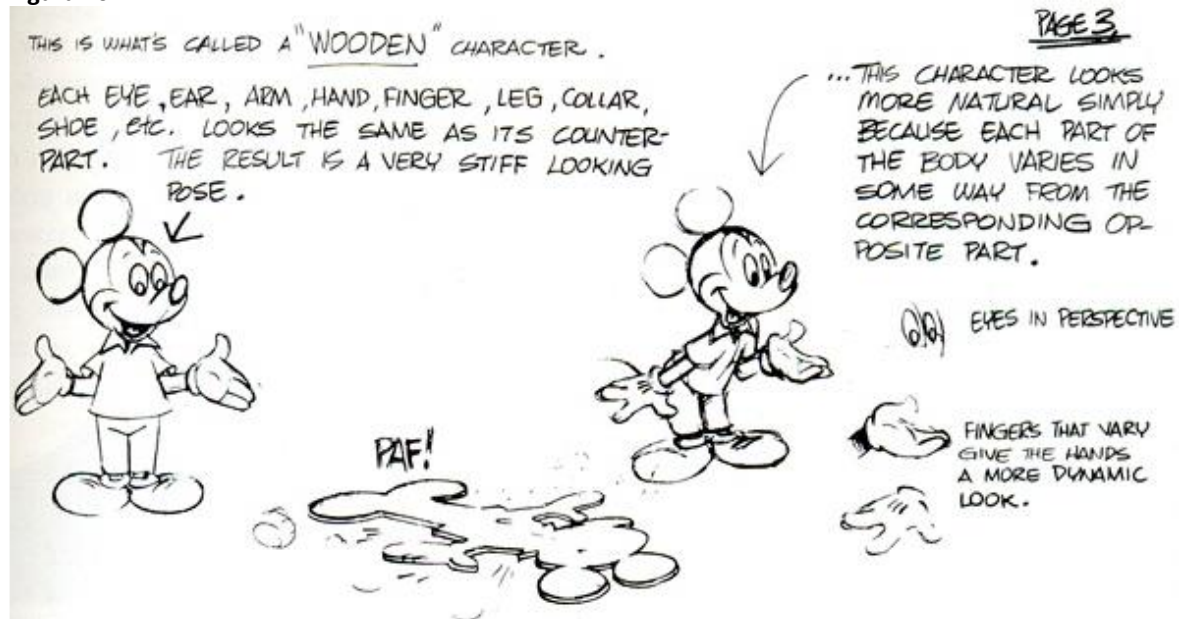
Acción Secundaria:

De todos los principios, podría discutirse que este es el más utilizado en esta pieza audiovisual. En la figura 5 podemos ver como Lucia acompaña su acción primaria (hablar) con varios movimientos de sus brazos, también esto está presente en la ya analizada instancia cuando prende una vela y aún más claramente en su falso primerísimo primer plano, al considerar las lágrimas y el “vómito”. También está presente cuando Luis ajusta su mirada y quijada antes de desplazarse. Pero todo esto resulta menor al sumar el elemento que especificamos en el análisis del principio anterior; casi toda acción dibujada está apoyada por una acción de stop-motion y/o por una transición simultánea del mismo dibujo, como en el movimiento de Luis por la habitación, tomando la forma de stop-motion al pasar por la ventana, mientras las paredes se tiñen al él avanzar. Pese a que, en este ítem nuevamente vemos como la naturaleza híbrida de animaciones es usada para reforzar el efecto buscado por el principio, además se nos presenta que el principio está siendo usado en el dibujo mismo. Teniendo esto en cuenta, podemos confirmar que *Lucia* hace uso efectivo de este principio, apoyándolo simultáneamente con su estrategia narrativa.

Dibujo Sólido:

Es fácil el dilucidar que este principio no es respetado en este cortometraje. No solo Lucia es representada con constantes “Gemelos” (particularmente sus piernas), pero el diseño de los personaje y ambientes es muy lejano a dar la sensación de una realidad tridimensional, generando (según Frank Thomas y Ollie Johnston) que los dibujos se vean considerablemente menos reales (véase figura 10). Un argumento que podría hacerse es que este efecto es precisamente lo que los directores buscaban al hacer la pieza y que la abstención de aplicar este principio fue una consiente, con el objetivo potenciar la atmosfera del corto.

Figura 10



Fuente: “The illusion of life: Disney animation” Frank Thomas; Ollie Johnston 1981.

Atractivo:

Teniendo en consideración la naturaleza subjetiva de este ítem, podemos recaer en lo que no debe representar “Lo feo y repulsivo puede capturar la mirada, pero no habrá ni construcción de un personaje ni identificación con la situación que se necesita. Hay valor de sorpresa, pero no fortaleza en la historia”⁵⁵ (Frank Thomas; Ollie Johnston; 1981, pp68). Pese a que la historia busca una atmosfera lúgubre y algo perturbarte, el diseño de los personajes nunca resulta repulsivo y mantiene una consistencia. Particularmente podría decirse que los estilos usados, desde los más simples a los más complejos (véase figura 11), resultan consistentes con esta estética y simultáneamente parecieran ser atractivos a la mirada. Tomando esto en consideración, para los parámetros de esta investigación, podemos decir que este principio es respetado dentro de este cortometraje.

Figura 11



Finalmente, tras considerar el uso de todos los 12 principios, podemos concluir en esta sección que *Lucia* no se guía por los principios clásicos de la animación. Pese a que varios de estos son usados, la mayoría de ellos son trabajados de una manera que muta el paradigma original. Esto sumado a la omisión de algunos principios, nos permite definir que esta pieza audiovisual no usa animación clásica o clásicamente, sino, que genera alteraciones y omisiones según le parezca necesario.

Esta conclusión sumada a la misión establecida por la casa productora Diluvio: “Diluvio une realizadores y artistas para apoyar la creación de trabajos audiovisuales que típicamente permanecen fuera de las prácticas de la producción cinematográfica estándar”⁵⁶ nos permite clasificar a *Lucia* como un corto de animación experimental.

⁵⁵ *‘The ugly and repulsive may capture your gaze, but there will be neither the building of character nor identification with the situation that will be needed. There is shock value, but not story strength’.* (Traducción por Sebastián Opazo)

⁵⁶ *‘Diluvio unites filmmakers and artists in order to support the creation of audiovisual works that typically remain outside the practices of standard cinema production’.* (Traducción por Sebastián Opazo) (<http://diluvio.cl/about-diluvio/>)

Símbolos Presentes en *Lucia*

Debido a la variedad de orígenes y usos del símbolo que describimos en el marco teórico, a continuación, enumeraremos símbolos posiblemente presentes en el cortometraje *Lucia*, posteriormente determinando si éstos son símbolos importados, usando el Diccionario de los símbolos de Jean Chevalier, o si son símbolos creados por el contexto presentado en la historia.

Figura 12



Lobo:

De acuerdo al diccionario de símbolos, el símbolo del lobo posee tres facetas; como destructor, como protector, y como fecundador⁵⁷.

Como destructor se habla de que “Evoca una idea de fuerza mal contenida, gastándose con furor, pero sin discernimiento” (Jean Chevalier; 2003, pp 653) y de cómo las fauces del lobo representan la destrucción absoluta (Jean Chevalier; 2003, pp 654), esto nos muestra la ferocidad entendida globalmente en relación a la criatura y a la amenaza que ésta significa.

El carácter del lobo como protector se muestra en varias religiones y mitos, como la loba que cría a Rómulo y Remo. Principalmente se refiere al lobo como un protector contra el resto de la naturaleza, lo cual se menciona, puede devenir de su relación con el perro.

El aspecto fecundador del lobo por su parte, está representado en la asociación del animal con la pasión sexual “La voracidad del animal se expresa por la relación del lobo con el pecado y de la loba con la pasión, el deseo sensual” (Jean Chevalier; 2003, pp 653). Este aspecto peculiar está presente en rituales de fertilidad a lo largo de la historia⁵⁸.

⁵⁷ Jean Chevalier; 2003, pp652, 653, 654.

⁵⁸ Jean Chevalier; 2003, pp653.

Es importante el entender aquí que estos aspectos del símbolo no representan oposición o combate entre ellos y pueden coexistir en su representación⁵⁹.

La apariencia de lobo de Luis pareciera calzar con la idea de destructor y fecundador a primera vista, pues se nos presenta como algo temible (véase figura 12) pero también se nos comenta que está en una relación romántica con Lucia. Sin embargo, la idea del lobo como protector se vuelve visible cuando vemos el contexto de la historia; Luis es sugerido a estar en oposición al vecino, cómo podemos ver en la figura 12 y por el contexto del dialogo de Lucia “como que no decía todo lo que le pasaba, o al menos esa impresión me daba a mí” (refiriéndose a Luís) ... “Lo que pasa es que el vecino no me gusta, porque es muy extraño y por las noches algo sonaba raro fuera de la casa”... “y cuando se le murió el perro, que no se murió de verdad, lo mataron con algo duro, pegándole en la cabeza” (refiriéndose al vecino), si a esto le sumamos el hecho de que Lucía encontró a Luís en forma de lobo cerca de la casa del vecino, podría suponerse, según esta interpretación simbólica, que Luis estaba tratando de protegerla de éste. Esto se refuerza cuando consideramos la frecuencia con que Lucia nos reitera su disgusto por el vecino y por la forma intimidante en que se muestra la casa de éste en la historia, incluso mostrando a Lucia escapando de ésta.

Podríamos decir, en retrospectiva, que el cortometraje *Lucia* importa el símbolo del lobo y que una posible presentación de la historia podría expresarse a través de este símbolo

Niño / Niña:

“Infancia es símbolo de simplicidad natural, de espontaneidad...” (Jean Chevalier; 2003, pp753)

“Infancia es símbolo de inocencia: es el estado anterior a la falta.” (Jean Chevalier; 2003, pp752)

Esta idea de la inocencia infantil es bastante aceptada globalmente, pero llama particularmente a la atención la segunda aseveración que se nos presenta, “el estado anterior a la falta”, en nuestro análisis narrativo, hemos mencionado anteriormente el que la destrucción de la pieza presenta una especie de corrupción, sin embargo, esta aseveración nos podría permitir profundizar esa temática.

“La imagen del niño puede indicar una victoria sobre la complejidad y la ansiedad, así como la conquista de la paz interior y la confianza en sí mismo” (Jean Chevalier; 2003, pp 753) Es evidente que Lucia concuerda con la imagen de inocencia y espontaneidad referida en el diccionario, pero es posible discernir que el contexto de la historia no se refiere a una victoria como está descrita en la cita, pero podría interpretarse como una derrota o confrontación entre ambas fuerzas; La inocencia del personaje Lucia se ve amenazada por acontecimientos y circunstancias complejas o sobrenaturales, está perdida de inocencia podría verse representada en la destrucción de esta habitación.

⁵⁹ Jean Chevalier; 2003, pp653.

Es claro que tras el transcurso de la historia Lucia generara una nueva desconfianza hacia la gente (pensando que la llamaran mentirosa) y podría asumirse como un nivel de maduración o aprendizaje a partir de los hechos narrados. Por ende, podemos asumir que esta historia hace uso importado del símbolo del niño y lo ocupa para dar a entender la confrontación de Lucia con nuevas situaciones complejas y desconocidas.

Figura 13



Casa:

Este elemento tiene dos posibles usos; la habitación donde se presenta la historia y la casa del vecino.

Refiriéndonos primeramente a la habitación la idea del hogar como el ente central de la vida familiar y “Símbolo de la vida en común” (Jean Chevalier; 2003, pp 572), se puede unir con la idea del símbolo del muro o pared⁶⁰ el cual se enfatiza como la idea de protección contra lo desconocido y separación de dos mundos. Estos elementos en conjunto nos permiten razonar que la destrucción de esta habitación y la invasión de ésta por elementos externos, tales como la tierra y la noche (analizada a continuación), como una irrupción y traspaso de estos mundos. Combinando este análisis con lo dicho previamente sobre la inocencia del personaje de Lucia, podríamos concluir que esto puede representar la complejidad irrumpiendo en la inocencia.

En relación al vecino, la asociación de una casa con su propietario está mencionada en el diccionario de símbolos⁶¹, sin embargo, el resto de las aseveraciones simbólicas de la casa y el hogar, como lugares sagrados y de convivencia positiva⁶², no parecieran sincronizarse con cómo la casa del vecino es representada en la película. Con esto en mente, podemos ver en las imágenes 7 y 13, la forma en que esta casa se vuelve simbólica del vecino mismo es generada debido a la asociación causada por la sincronización de sus apariciones en la historia, con las descripciones de Lucia sobre el vecino en cuestión, la cámara en cuadrando la maqueta, de forma perfecta para dar la apariencia de una a escala de tamaño realista,

⁶⁰ Jean Chevalier; 2003, pp738.

⁶¹ Jean Chevalier; 2003; 2004, pp258.

⁶² Jean Chevalier; 2003, pp257, 572.

cuando es mencionada (véase figura 7) y apareciendo en dibujo justo cuando la narración vuelve a introducir al vecino.

Tras este análisis podemos concluir que *Lucia*, hace uso el símbolo importado del “hogar” en relación a la habitación física en la que transcurre el cortometraje, pero crea (en relación a su contexto) el símbolo de la casa del vecino.

Noche:

“... entrar en la noche es volver a lo indeterminado, donde se mezclan pesadillas y monstruos, las ideas negras” (Jean Chevalier; 2003, pp754)

La noche como símbolo está representada en el diccionario como un representante de lo desconocido⁶³, pero que simultáneamente tiene una naturaleza híbrida en su interpretación simbólica, entre la representación de los miedos y una acogedora surrealidad “Engendra igualmente el sueño y la muerte, las ensoñaciones y las angustias, la ternura y el engaño” (Jean Chevalier; 2003, pp753).

Esta dualidad de significado se acentúa con una de sus asociaciones más claras siendo el servir como un representante de la muerte, a tal nivel que se menciona que en ciertas culturas el símbolo de la muerte, la noche y la tierra es intercambiable.

Tomando esto en cuenta nos es posible analizar los distintos modos en que este símbolo está presente en la historia.

El único caso en el que podríamos referirnos a la perspectiva más acogedora y ensoñadora de la noche, sería en el hecho de que el romance aludido entre Lucia y Luís ocurre siempre de noche, cuando ellos se juntan. Pese a que esta parte de la historia no es representada o narrada en el cortometraje, sí es referida en la narración de Lucia. El uso del símbolo de la noche, podría entonces, ayudar a inferir la naturaleza de ese romance secreto de una mejor manera a la audiencia.

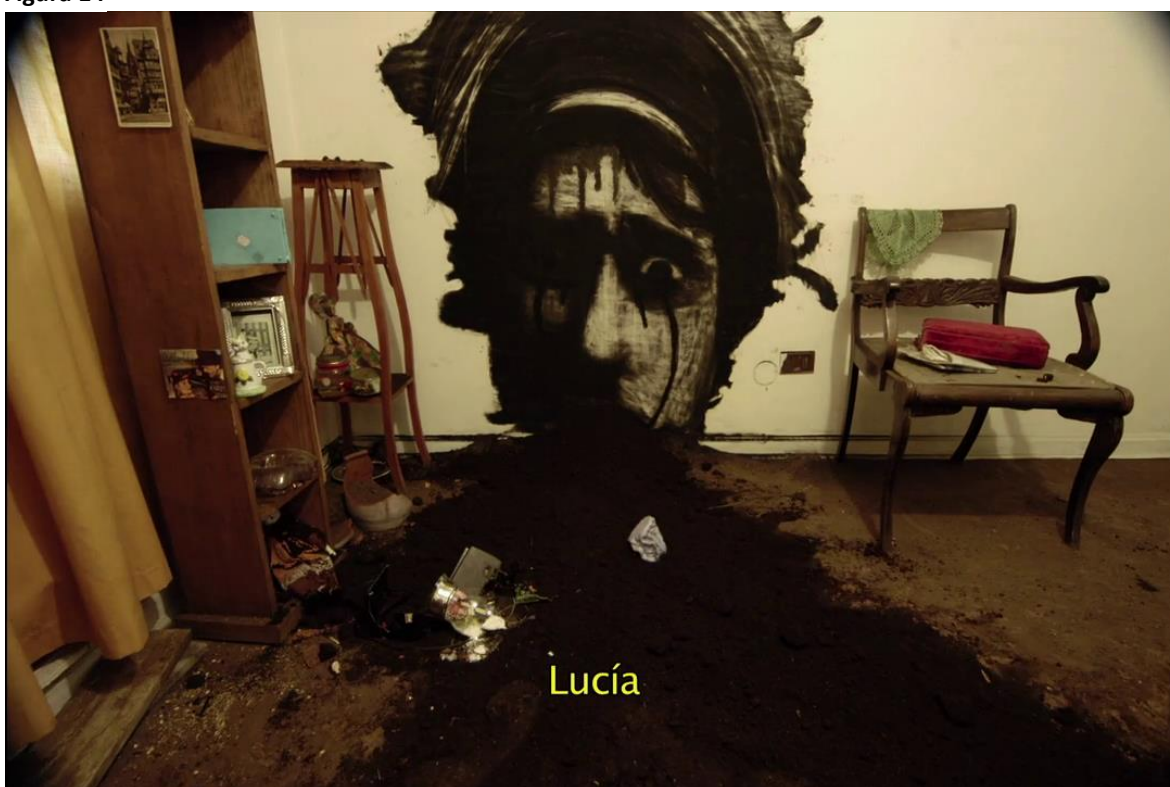
Por otro lado, podemos ocupar la lógica que hemos usado en los símbolos anteriores para juzgar la integración de los otros aspectos del símbolo, de la noche, en la narrativa de la historia. Teniendo en cuenta de que los sucesos sobrenaturales y los sucesos dibujados, en los cuales se puede dirimir un fondo, todos parecieran o confirman ocurrir de noche; al estos sucesos ser narrados y dibujados, vemos como la invasión a la habitación es también la invasión de la noche, convirtiendo las paredes blancas en el fondo negro que necesitan las escenas. Si a esto sumamos el entendimiento simbólico de la noche como asociación a la muerte o a la posibilidad de ésta y a lo desconocido, podemos sumarlo entonces al ataque a la inocencia de Lucia el miedo que esta nueva realidad compleja y desconocida causa en ella y como esta ruptura de mundos se ve reforzada al la noche entrar a su, simbólico, hogar. En esto cabe sumar como la tierra y la muerte siguen asociadas a la noche y al color negro en la película, particularmente en la figura 14, aquí podemos ver como el vómito de tierra puede

⁶³ Jean Chevalier; 2003, pp753

asociarse con esta invasión de la noche y así mismo el líquido negro en el cual Lucía pareciera desaparecer, podría verse como un refuerzo de cómo la noche y todo lo asociado a esta invasión, la consume en el momento narrado en la historia (el primer suceso sobrenatural que ella vive).

Con este análisis podemos proponer que el cortometraje hace uso del significado simbólico importado de la noche, tanto de forma directa como en asociación de escenas no descritas y en correlación a los otros símbolos para generar un mensaje alegórico.

Figura 14



Narrativa Simbólica en *Lucia*

Teniendo en cuenta el que la disección de este ítem requiere por necesidad estructural el retomar el análisis de la narrativa del corto mismo, analizaremos las tramas principales y secundarias según sus características narrativas y simbólicas, a partir de los análisis previos.

Trama principal:

Emociones de Lucia y la pérdida de confianza

Como hemos estipulado antes la emotividad de Lucia representa el hilo conductor central de la historia y narrativa de esta pieza audiovisual. Teniendo esto en cuenta, podemos plantear la siguiente línea como la intriga principal: Lucia, enfrentada a sucesos extraños y/o sobrenaturales, aprende a desconfiar de la gente. Esto se relaciona claramente con la idea alegórica que hemos planteado en los análisis anteriores, la destrucción de la habitación y la irrupción de la noche en su hogar representando la corrupción de la inocencia de Lucia y el miedo de ella frente a estas nuevas experiencias. Este proceso, en el cual el personaje de Lucia deja de confiar en las personas que la rodean, es representado gradualmente en el desarrollo del cortometraje y es potenciado con las intrigas secundarias planteadas por la narración.

Tramas secundarias:

Luís y Lucia

En orden cronológico, la primera intriga secundaria que se nos presenta es el romance entre Luís y Lucia. Como explicamos previamente, el valor simbólico de Luís como lobo y de que esta relación ocurre de noche, permitiría teóricamente a la audiencia generar una idea de la forma de este romance, pese a que este solo fue referido y nunca mostrado. La única información concreta que se nos entrega sobre su relación (además de que sus juntas ocurren de noche) es que Lucia sospecha que Luís le guarda secretos “como que no decía todo lo que le pasaba, o al menos esa impresión me daba a mí” (Lucia hablando de Luís). Esto representa primera vez que el tema de la confianza y honestidad es presentado en el cortometraje. Posteriormente sus sospechas serán confirmadas y esto potenciara su pérdida de inocencia.

Luís y el vecino

Esta intriga está dividida en tres partes. Pero antes de cubrirlas por separado, es importante considerar que abarcan todos los sucesos sobrenaturales que ocurren en la historia, lo cual nos permite calificar a Luís y al vecino como los únicos personajes directamente relacionados con lo sobrenatural.

Tras considerar la relación causada por el contexto y el símbolo del lobo, consideramos que Luís y el vecino están siendo establecidos por la historia como enemigos. Esto sumados al hecho de que Lucia escuchaba constantemente ruidos por las noches, el que ella pensaba que él tenía un perro (lo cual es demostrado como un error más adelante) y el que Luís tenía secretos que guardaba de Lucia; es inferible que Luís y el vecino han tenido encuentros en el pasado, los cuales Luís ha mantenido en secreto.

El segundo evento, marca uno de los puntos de inflexión más grandes en la historia. Cuando Lucia escucha su nombre y asustada huye de su casa, siguiendo a Luís y lo ve, transformado en lobo, en la casa del vecino. Pese a que, al igual que Lucia, la audiencia no conoce los detalles de esta confrontación entre Luís y el vecino, si pueden asumirla como una confrontación debido al contexto (simbólico y narrativo) que hemos descrito previamente.

El último evento de esta intriga secundaria, solo es referido en la narración de Lucia. La confrontación entre Luís y el vecino, en la cual Luís es herido. La narración de Lucia es ambigua al momento de demarcar el resultado definitivo de esta batalla, sabemos que Luís fue golpeado fuertemente en la cabeza y que el “perro”, al que se refería Lucia previamente, se dio por muerto, pese a que Lucia menciona saber que este no murió realmente. De esto podríamos interpretar que Luis sobrevive el encuentro, pero, si lo sumamos a la frase inicial de Lucia “Ese verano tenía mucho miedo, más que ahora incluso. Estaba contenta porque Luís me quería y eso era muy lindo” (Lucia hablando de su romance con Luís), nuevamente nos enfrentamos a una ambigüedad, pues como audiencia no sabemos si Lucia se refiere a que nunca volvió a ver a Luís después de ese verano o a que su relación con éste se volvió menos feliz después de la experiencia (y su representada pérdida de confianza en él y en otros). Teniendo esto en cuenta, tres posibles conclusiones para este sub trama son posibles; Luis sobrevive y continua su relación con Lucia, pero ésta extraña cuando su vida era más inocente. El vecino asesinó a Luis cuando éste es un lobo y la frase de Lucia se refería a que no murió de causas naturales, si no que fue asesinado. Luis es herido por el vecino y nunca vuelve, pero sigue vivo.

Finalmente, es importante recordar que esta trama secundaria, pese a ser bastante compleja y a ser parte del punto de inflexión de la historia, no es tratada como una trama principal. Esto queda claro cuando consideramos el que grandes pedazos del conflicto no son narrados, lo cual se debe a que Lucia no conocía su contexto, ya que es su trayecto emocional en reacción a como ella interactúa con ésta (y las subsiguientes) tramas secundarias, lo que marca el centro de la historia y del cortometraje.

Lucia y la mujer

Esta intriga es probablemente la más corta de todas, pero, su importancia no es menor. Después de haber visto el encuentro entre Luís y el vecino, Lucia le cuenta a una mujer lo sucedido, pero ésta no cree su historia y le dice que ésta está solo en su imaginación. Este suceso se vuelve fuertemente relevante, cuando consideramos que, probablemente debido a esta reacción inicial, Lucia decide nunca contarle esta historia a nadie externo a estos sucesos, porque asume que no le creerán. Esta pequeña interacción, potencia fuertemente la trama principal y ayuda a entender las motivaciones y evolución del personaje de Lucia.

Lucia y el vecino

El último suceso que podríamos definir como intriga secundaria, nuevamente solo se nos es referenciado y no mostrado. Tras el encuentro con Luís, el vecino va a la casa de Lucia a hablar con ella. No se nos da una explicación clara de qué ocurre en esta interacción, pero dos elementos de esta se nos hacen claros, el hecho de que el vecino sobreviviera el encuentro con Luís y que posteriormente pudo juntarse con Lucia (a quien le disgusta el vecino en cuestión), nos permite intuir que la misión simbólica de proteger a Lucia por parte de Luís fracasó.

Sumando todas estas tramas, podemos unir la cronología de la historia de Lucia:

Lucia una niña inocente y confiada con un vecino que le desagrada., tiene una relación romántica nocturna con Luís, un hombre lobo, quien le esconde su verdadera identidad y conflictos que tiene con este vecino. Una noche, asustada por ruidos y escuchar a alguien llamar su nombre, Lucia escapa de su casa y ve a Luís convertido en lobo cerca de la casa del vecino. Ella vuelve a su casa y posteriormente le cuenta a una mujer lo sucedió, quien no le cree, diciéndole que todo lo ocurrido es solo su imaginación. Luís es herido en un conflicto con el vecino y como consecuencia el vecino va a la casa de Lucia a hablar con ella.

Sin embargo, debido a que el centro del cortometraje es la emotividad de Lucia y no la transición directa de estos sucesos, la narrativa de esta película nos da a entender un mensaje complementario:

La inocencia de Lucia es invadida por miedo e inseguridad, cuando ella pierde su confianza en la gente. Viéndose forzada a adaptarse a un mundo complejo.

Tomando todo lo dicho previamente en este ítem, apoyándonos de los ítems anteriores y recordando la definición de narrativa simbólica que presentamos en el marco teórico; podemos confirmar que *Lucia* usa una narrativa simbólica para contar su historia. Decido a que el lenguaje simbólico dentro del cortometraje, resulta insoslayable en el camino a entender los sucesos cronológicos de la historia, al igual que la narrativa de esta.

Narrativa Clásica en *Luís*

De la misma manera que trabajamos el corto *Lucia*, examinaremos el cortometraje *Luís* individualmente de su pieza audiovisual hermana. Sin embargo, debido a que *Luís* es considerado por los mismos autores como una secuela⁶⁴, en este caso particular nos reservamos la posibilidad de utilizar el cortometraje *Lucia* como referente en este análisis e incorporar al mismo posibles conexiones a considerar entre ambas tramas. Todo esto teniendo en cuenta que el enfoque del análisis está direccionado a las características narrativas de *Luís* como cortometraje.

Estructura temporal lineal:

Nuevamente podemos separar la narrativa del corto en las mismas tres secciones claras que presentaba *Lucia*: La habitación (en este caso un aparente Living), la voz (nuevamente interpretada por Paula Florencia Navarrete) y los dibujos.

El monólogo de Luís nos enfrenta con un proceso similar al de Lucia, nuevamente saltando de tema a tema y cambiando la dirección del relato según la emotividad que el narrador presenta. Sin embargo, la diferencia de formato entre estos dos se vuelve clara cuando incorporamos los últimos diálogos de Luís, pues éste deja la historia de lado y se dedica a maldecir y amenazar a alguien (que posteriormente en la investigación identificamos como el vecino de Lucia), llevando la priorización de la emotividad por sobre la estructura temporal de la historia a una claridad mucho más precisa. Con respecto a los dibujos, éstos nos presentan momentos que, pese a estar relacionados, no parecieran ser necesariamente recreaciones directas de los momentos narrados por Luís en su voz en off, contando una sección distinta de la historia que tiene el potencial de ser complementaria a la narración principal. Finalmente, la habitación se encuentra en una circunstancia temporal difícil de especificar, pues pese a que ésta nuevamente es un plano secuencia, en esta ocasión comienza destruida y es reconstruida a lo largo del cortometraje, dejando en duda si el tiempo en este espacio ocurre en reversa o en forma lineal.

Tomando todo esto en cuenta, podemos claramente concluir que la estructura temporal en el cortometraje *Luís* no es de carácter lineal.

⁶⁴ <http://diluvio.cl/projects/luis/>

Narración objetiva, o ausencia de narrador explícito, o enunciación neutral:

Existen similitudes entre los narradores de ambos cortometrajes, pero el caso de Luís nos presenta un suceso que elimina cualquier duda de que esta regla no es cumplida en su narración. Las amenazas y maldiciones expresadas al final del cortometraje muestran una parcialidad y falta de objetividad en la situación narrada evidente. Además de esto y de igual manera que Lucia, el resto de la narración muestra la parcialidad del protagonista hacia ciertos personajes y acontecimientos (en este caso la apreciación positiva de su propia relación con Lucia) y con la ya mencionada priorización de la emotividad del narrador por sobre la causalidad lineal de los eventos transcurridos.

Considerando esto, podemos efectivamente categorizar al cortometraje *Luís* de no cumplir este ítem.

Existencia de uno o dos personajes centrales y de una intriga principal, complementada a menudo con otra intriga que afecta al mismo personaje y con unas intrigas secundarias que refractan o valoran la intriga principal:

Este ítem resulta particularmente interesante de analizar en *Luís*, esto se debe a que por sí mismo, pareciera no presentar una historia propia consistente con este principio, pese a que trabaja con la misma gama de personajes centrales (excluyendo a la mujer mencionada en *Lucia*) la estructura de la historia resulta difícil de unir sin los conocimientos previos de *Lucia*; generando una serie de anécdotas interconectadas: Luís es un niño que pareciera vivir en el bosque y observa a Lucia por su ventana, Luís conoce a Lucia y empiezan una relación, Luís se transforma en hombre lobo, Luis maldice a alguien. Lo que resulta peculiar es que no es claro qué suceso ocurre primero y por ende no se nos establece el orden en el que estas anécdotas ocurren.

El elemento que complejiza más este análisis ocurre cuando incorporamos el conocimiento de la narrativa de *Lucia* en esta ecuación. Esto se debe a que al sumar la información que ya teníamos de los personajes y nuestro entendimiento previo de la relación entre Luís y el vecino; estas anécdotas se nos presentan como un relleno de los vacíos en la historia que originalmente nos presentaba *Lucia*, pero no contribuyen a la intriga de ésta, si no que nos presentan la perspectiva de cómo Luis vivió estos acontecimientos, sin darnos un contexto preciso que nos presente al personaje dentro de su propia narrativa.

Tras este análisis podemos concluir que las anécdotas narradas en *Luís* no se corresponden con los requisitos planteados por este ítem.

No atacar la suspensión del verosímil de la audiencia:

Este punto en particular pareciera ser una reflexión perfecta de su contraparte en el análisis de *Lucia*.

De esta misma manera podemos concluir que el monologo de Luís, en sí, no ataca la suspensión del verosímil, pero que la técnica utilizada de reconstruir la pieza e incorporar representaciones en forma de dibujos de la historia narrada en la voz en off, nos presenta un contexto narrativo que causa un ataque en sí, debido a que evidencia los dibujos (y posiblemente la habitación misma) como representantes y no como la verdadera historia.

Concluimos de esta manera que, al igual que *Lucia*, este cortometraje ataca la suspensión del verosímil de su audiencia.

Sumando lo analizado en los ítems previos y teniendo presente las estipulaciones del marco teórico; podemos concluir que *Luís* no cumple con las características de una narrativa clásica, debido a que irrumpe sustantivamente contra la definición estipulada de ésta.

Principios de la Animación en *Luís*

Pese a que ambos cortometrajes presentan los mismos animadores, directores y visiblemente el mismo estilo de animación. Es importante el analizar el cómo este estilo es aplicado y la posible existencia de cambios entre ambas piezas. Debido a esto, realizamos el siguiente análisis de los principios de animación en *Luís*, pero mantenemos a su cortometraje hermano *Lucia* como punto de comparación.

De la misma manera que en el caso de *Lucia*, el análisis de la animación presente en *Luís* priorizará la animación a carboncillo creada en las paredes y considerará en segundo plano la animación stop-motion presente en el plano secuencia de la habitación.

Aplastado y Estirado:

La primera diferencia que podemos notar en la animación de *Luís*, comparada a *Lucia*, es que el diseño de Luís como personaje es mucho más consistente en sus apariciones, como podemos apreciar en la figura 15; la apariencia física de Luís se mantiene estable a lo largo de la narrativa.

Sin embargo, pese a esta nueva consistencia en representación, la maleabilidad del cuerpo continúa siendo similar a la de Lucia en su respectivo corto. Al Luís moverse o realizar acciones, su cuerpo no se estira o comprime notoriamente, el ejemplo más claro de esto podría apreciarse en la figura 16 donde observamos que los brazos de Luis mantienen una relación constante de tamaño y (al igual que Lucia) parecieran desplazarse en su movimiento más que alterar su forma física para adaptarse a éste.

Si a lo previamente dicho le agregamos que el cortometraje *Luís* también presenta la sincronía con la velocidad de cámara y el contraste de su movimiento al ser comparado con la fluidez de sus transiciones, ambas características ya expresadas en el análisis de *Lucia*; podemos concluir de la misma manera que no se hace uso de este principio.

Figura 15

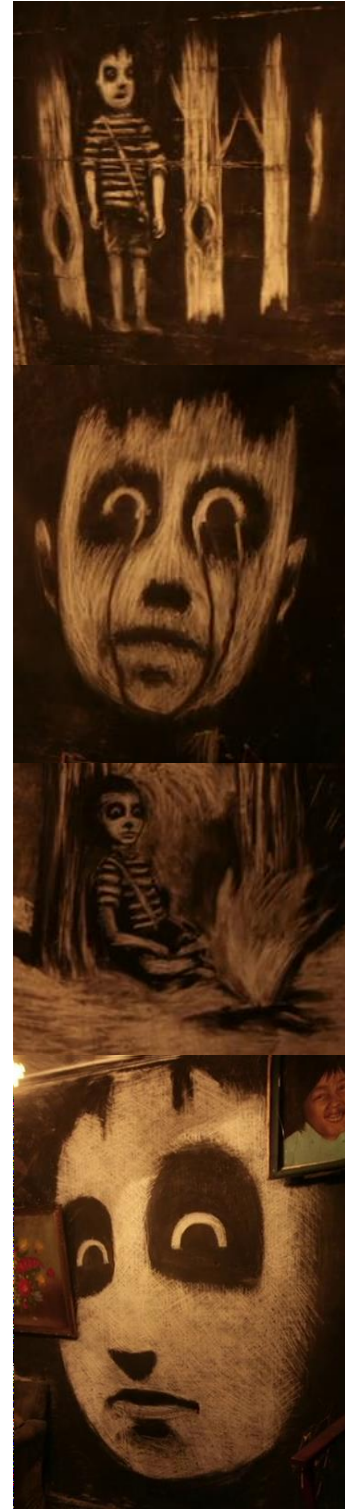




Figura 17 1x1

Entradas Lentas y Salidas Lentas:

Este principio es claramente ignorado dentro de la animación presente en el cortometraje. Si vemos nuevamente la figura 16 y la comparamos con la figura 17, podemos ver claramente cómo ambos movimientos ocurren a velocidades constantes y no presentan alteraciones internas en la cantidad de dibujos (nuevamente a una correlación de un dibujo por fotograma) que toma realizar el inicio, medio y final de cada acción.

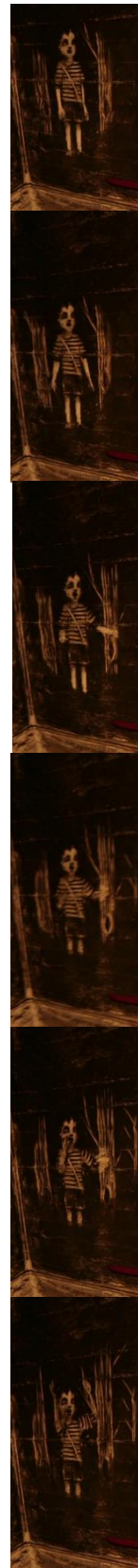
Arcos:

Al analizar este elemento, notamos una diferencia notable con cómo este mismo principio es tratado en *Lucia*. Vemos una aplicación mucho más constante de arcos tanto en la cantidad como en la calidad de éstos; pese a que la velocidad de la animación genera que varios movimientos sean demasiado rápidos para generar un arco claro y vivido, prácticamente todos los movimientos del cortometraje ocurren en un arco, desde un brazo a una lágrima. Ambos ejemplos vistos previamente (figuras 16 y 17) muestran claramente arcos, pero incluso en la figura 18 que muestra una transición, podemos ver cómo cada movimiento de la acción de ponerse de pie y caminar en Luis, tiene un leve arco presente que lo acompaña.

De esta manera podemos concluir que el principio de los arcos es usado claramente en *Luis*, aunque la mayoría de éstos tienden a ser cortos y leves.

Anticipación:

Este principio refleja los resultados que obtuvimos al analizar *Lucia*, nuevamente nos encontramos con un uso constante de anticipaciones, la mayoría de los movimientos realizados tienen una leve anticipación notoria, en el caso de la figura 16 podemos ver como la acción está dividida en levantar los brazos hasta la cintura y posteriormente el concretar la acción

Figura 16
1x1



llevándolos sobre la cabeza en un giro, también en la figura 18 podemos apreciar como Luís se asoma detrás del mueble antes de empezar a desplazarse lejos de éste, y como ejemplo más claro, en la figura 19 podemos apreciar claramente cómo el movimiento de transición lateral de Luis es anticipado por un giro de su cabeza y una mirada en la dirección en que se moverá posteriormente (efecto reminiscente de la misma acción hecha por Luís en forma de lobo en el corto *Lucia*).

Sin embargo, estas anticipaciones tienden a sufrir de un efecto similar al principio anterior, ya que la velocidad de los movimientos (como en la figura 16) tiende a ser alta, el tiempo entre la anticipación y la acción fluctúa notoriamente de una acción a otra.

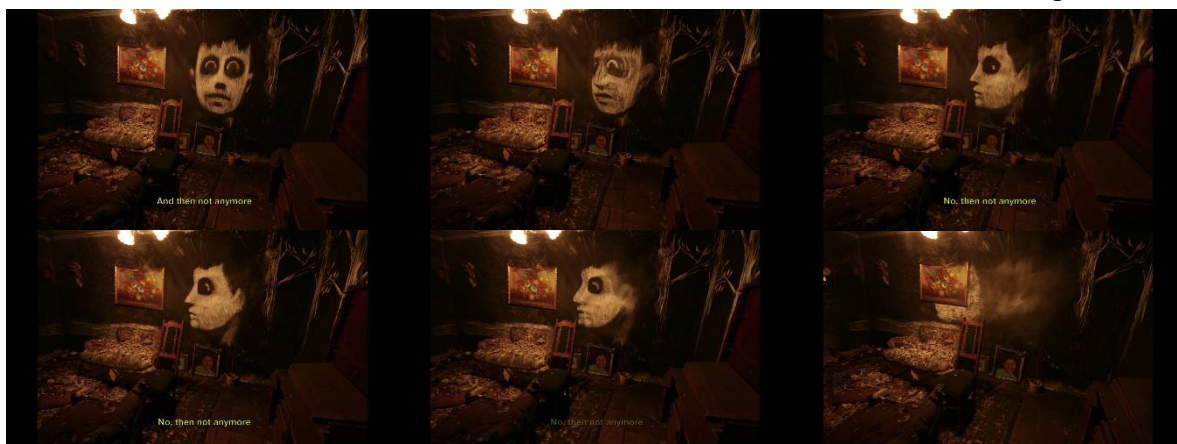
Pese a esto, es apropiado concluir que este principio es usado a lo largo del cortometraje.

Escenificación:

Similarmente a la exitosa aplicación de *Lucia* de este principio, *Luís* también ocupa casi todos sus elementos en pos de la Escenificación.

Nos presenta una atmosfera igualmente lúgubre a la de *Lucia*, reforzada por el diseño de los personajes y de la habitación, además de verse soportada por dos pilares centrales representados por el sonido y el trabajo de cámara.

Figura 19 1x8



Un elemento interesante es que mientras la habitación de *Lucia* era únicamente destruida, la habitación que se nos muestra en *Luís* tiene un proceso más complejo; mientras que los elementos físicos solo se reconstruyen, las paredes parecieran volverse corrompidas por el color negro hasta el final del corto, donde súbitamente cambian a blanco. Esto puede interpretarse vía el efecto que el trabajo de atmosfera genera, pues tanto el sonido como las paredes parecieran volverse un bosque, en el cual no vemos ni oímos a otro personaje que no sea Luís⁶⁵, lo cual incrementa la sensación de soledad expresada en el monólogo del protagonista, hasta que es súbitamente vuelto al blanco al final del corto. Detendremos este análisis de significados atmosféricos hasta el análisis de los símbolos, particularmente debido a que el cambio súbito de la desaparición del bosque es empezado por el símbolo de la casa del vecino y las implicaciones de esto no pertenecen en esta sección del análisis.

Teniendo esto en cuenta podemos definir que este principio está presente en el cortometraje y es usado en su totalidad,

Acción Directa y Pose a Pose:

Nuevamente, debido a la naturaleza de la producción de estos cortometrajes, podemos confirmar que ambos usan Acción Directa como proceso de animar sus dibujos, debido a que la cámara se mueve cada cuadro, cada cuadro correspondiendo a un dibujo y a un fotograma, y puesto que Pose a Pose requeriría que existieran dibujos de las poses clave de cada acción previamente al resto, lo cual sería visible en las paredes debido a que el proceso de filmado es lineal para generar el efecto de un falso plano secuencia.

Temporalidad:

Puesto que sabemos que cada fotograma de la película representa un movimiento de cámara, podemos separarlos e identificar claramente que, al momento de animar las acciones de los personajes y su entorno, los directores trabajan nuevamente a una equivalencia de un dibujo a un fotograma en una relación 1x1.

Tras esta aclaración, podemos darnos cuenta que el uso de este principio es casi idéntico a su equivalente en *Lucia*; si volvemos a apreciar la figura 17 podemos ver cómo cada parte de la acción toma un nuevo dibujo mientras que, de la misma manera que la figura 16, se ocupan pocos dibujos para cubrir una acción compleja. Esto se contrasta con lo que vemos en figura 19 en la cual podemos observar cómo se utilizan varios dibujos para hacer la acción más lenta y fluida.

Pese a que *Luís* presenta menos acciones donde se ocupa una cantidad mínima de fotogramas para representar una acción (como fue el caso de la figura 7 en *Lucia*), podemos igualmente concluir que hace un uso constante pero inconsistente de este principio.

⁶⁵ Las únicas otras criaturas vivientes representadas en el cortometraje son una figura canina (probablemente un lobo) que pasa detrás de Luís cuando éste está sentado frente a una fogata; y dos pájaros que emergen del árbol que Luís corta. La única entidad que pareciera interactuar con Luís es la luz de una linterna de la cual desconocemos la persona que la sostiene.

Exageración:

Nos enfrentamos a un caso peculiar al analizar este ítem en el cortometraje, debido a que ya establecimos en el análisis previo que la fortificación temática ejercida por la animación en stop-motion no significa necesariamente una exageración, debido a que el ítem está descrito por Frank Thomas y Ollie Johnston como una manera de enfatizar acciones. Sin embargo, en el caso de este cortometraje, se nos presenta una acción de los dibujos exagerada narrativamente por una reacción de los elementos de la habitación:

Como podemos ver en la figura 20 la respiración de Luís es exagerada gracias a cómo ésta afecta a la habitación y pareciera ser la causante de la aparición de la casa. Este interesante efecto representa una excepción en el lenguaje de la obra, debido a que, en la mayoría de otras instancias de animación, se nos presentan gestos directos y acciones simples, sin exageración adicional.

Debido a esto, podemos dirimir que Luís no hace uso de este principio de forma uniforme y que solo está presente en momentos específicos.

Figura 20 1x14



Acción Continuada y Acción Superpuesta:

Este principio es probablemente el más fácil de identificar como ausente en el cortometraje, debido a la estética de los personajes, podemos claramente apreciar que, en toda acción, los movimientos no se ven acompañados de una Acción Continuada o de una Acción Superpuesta, sino que los cuerpos se mueven como una unidad a través de la acción, aun cuando la escala crece (véase figuras 19 y 20) las mejillas o pelo de Luís nunca reaccionan a los movimientos de éste y los movimientos múltiples de su cara no son reacciones uno de otro, perteneciendo entonces a la categoría de acciones secundarias. Pese a que comparte con *Lucia* el que la animación stop-motion tiende a acompañar y verse afectada por las acciones en los dibujos, de la misma manera que en el análisis anterior; debemos concluir que este principio no está en uso en el cortometraje.

Acción Secundaria:

Como Podemos apreciar en las figuras 17 y 18, existe uso de este principio en los dibujos presentes en el corto; en la figura 17 vemos como la acción de usar el hacha es acompañada de expresiones faciales notorias y en la figura 18 como la figura de Luís acompaña su acción principal de caminar con una acción secundaria de mover y ajustar sus brazos.

A esto podemos sumarle el que, al igual que su corto hermano, hace uso de la animación stop-motion en la habitación para lograr uno de los efectos buscados por este principio (potenciar el significado de la acción primaria), además de aprovechar cada transición en el mundo de los dibujos para afectar el espacio de la habitación.

A través de esta lógica, podemos deducir que el principio se encuentra usado de manera visible según como fue propuesto en *The illusion of life: Disney animation* y potenciado adicionalmente por la animación en stop-motion.

Dibujo Sólido:

Nuevamente se nos hace evidente la ausencia de este principio. Pese a que Luís presenta un diseño mucho más constante y definido que Lucia (véase figuras 3 y 15), además de mantener una coherencia interna con la atmosfera y estética del cortometraje, este diseño sigue siendo incompatible con las características propuestas por Frank Thomas y Ollie Johnston. Resultando en una consistente ausencia del uso de este ítem.

Como consecuencia debemos sostener que el dibujo presente en *Luís* no calza con las características de Dibujo Sólido.

Atractivo:

Pese a la atmosfera lúgubre e inquietante presentada en esta pieza audiovisual, ésta nunca pareciera apuntar hacia la repulsión. Incluso el aspecto cadavérico presente en Luís, resulta en un resalte de sus ojos y (acompañado de una apariencia lúgubre) lo hace más llamativo a la vista (véase figura 21). Lo mismo podría decirse de todos los elementos siniestros o presentados de forma tétrica a lo largo del cortometraje; ninguno pareciera buscar que la audiencia no desee ver lo que ocurre en pantalla, sino que parecieran estar tratados de tal manera que atraigan la mirada del espectador, ya sea vía posiciones y/o movimientos de cámara o luces, o por el tratamiento atmosférico del sonido y el contexto de las acciones. Todas las apariciones de Luís, de la casa del vecino y del bosque cumplen con estas características.

Tomando esto en cuenta, podemos concluir que esta pieza audiovisual sigue el principio de Atractivo.

Incorporando los análisis de los 12 principios, podemos entonces concluir que el cortometraje *Luís* no se guía por las ideas propuestas por Frank Thomas y Ollie Johnston, debido a que aplica algunos principios de forma total o parcial, mientras ignora otros según su propuesta estética y según la conveniencia de la emoción del protagonista,

Teniendo todo lo dicho anteriormente en esta sección del análisis, podemos llegar a la conclusión de que al igual que el cortometraje *Lucia*, este cortometraje no presenta una narrativa clásica en su historia o en la técnica a través de la cual la transmite, lo cual nos permite determinar que pertenece a la categoría de animación experimental.

Figura 21



Símbolos Presentes en *Luís*

A continuación, describiremos los símbolos posiblemente presentes en *Luís* y cómo éstos podrían estar siendo usados.

En pos de no repetir información entregada en el análisis anterior, en los casos de aquellos símbolos que ya fueron analizados secciones previas de esta investigación, no repetiremos su definición y trabajaremos exclusivamente en cómo éstos se presentan en *Luís*. Al igual que en las otras áreas del análisis de este cortometraje, nos daremos la libertad de comparar con el cortometraje *Lucia*, debido a la característica de *Luís* como secuela.

Figura 22



Lobo:

Pese a que la narración nunca nos menciona al lobo directamente, la idea de transformación en hombre lobo se vuelve evidente en la animación de los dibujos (véase figura 22), logrando a través de este mecanismo generar un vínculo directo entre el personaje de Luís y este símbolo. Una vez logrado este vínculo, podemos apreciar cómo nuestra previa división en destructor, protector y fecundador, vuelve a hacerse presente en este corto:

Lo primero que nos informa la narración del personaje Luís es que observa la ventana de Lucia, que está solo y que comienza una relación con ella, la cual toma un mal giro; esto nos conecta a la idea del fecundador, pues nos presenta esta relación romántica desde sus ojos y la coloca en el contexto de cómo ésta es su escape a la soledad.

La idea del destructor queda sedimentada en el final del corto, cuando Luís tiene su arrebato de ira maldiciendo y amenazando al símbolo del vecino, sin embargo, la imagen que se nos presenta del lobo en sí tiende a ser mucho menos agresiva comparada con la del mismo Luís en este momento (véase figura 20). Además de esto, esta fracción del símbolo nos permite analizar ciertas frases; “quise entrar dentro de un traje de un animal protegido” ... “así podría estar libre y moverme por el bosque sin miedo” (Monólogo de Luís) la libertad afirmada por nuestro protagonista pareciera referirse al poder, probablemente destructivo o temible, que permite esta transformación.

El carácter de protector solo podría incorporarse si se ve a través del contexto proporcionado por el cortometraje anterior, pero si este ejercicio se realiza nos permite contextualizar nuevamente los dos factores anteriores; si unimos la búsqueda de poder y la soledad de Luís junto al romance con Lucia (su remedio contra la soledad), al conflicto e ira establecidos con el vecino; podríamos aproximar la posibilidad de que el personaje del vecino se interpone de alguna manera en el romance entre Luís y Lucia, y que Luís busca hacer uso específico de las capacidades destructivas del lobo para poder destruirlo y superar su soledad.

Finalmente en relación a este símbolo, podemos nutrir una de las dudas pendientes en el análisis del mismo en *Lucia*, gracias a la frase “Al principio no me acercaba a su ventana ... de lejos porque me daba miedo de que alguien escuchara, o los perros ”, al sumar esta información a la que nos presentaba Lucia respecto a los posibles perros del vecino, podemos dirimir que el vecino probablemente tenía perros, que Luís tuviera que pasar cerca de éstos (y por ende del vecino) para poder ver a Lucia y que cuando el vecino fue a hablar con Lucia bajo la excusa de su perro muerto, es probable que estuviera refiriéndose de alguna manera al conflicto con Luís.

Profundizaremos en esta posible estructura narrativa en ítems próximos de esta investigación, pero la unión del símbolo del lobo con la narrativa pareciera, posiblemente, conectar la causalidad de las acciones de los tres personajes centrales de las dos obras, al analizar su efecto en el conjunto de ambas.

Niño / Niña:

Este símbolo es peculiar de analizar a lo largo de este cortometraje, pues si volvemos a analizarlo desde los lentes de “estado anterior a la falta”⁶⁶ no pareciera calzar con el personaje de Luís según como se nos presenta, pero al sumar esto con la idea de la inocencia que presenta este símbolo, podríamos realizar la siguiente suposición: tras considerar las emociones principales que presenta el protagonista a lo largo del cortometraje: miedo, soledad, amor, impotencia e ira, podríamos definirlos como emociones claras y directas, casi simples en su presentación, esto nos permite ver a un personaje inocente que se encuentra sufriendo debido a su contexto. Con esto en consideración, podemos ver a Luís como un niño que se ve enfrentado a la falta; primeramente a través de su soledad en el bosque y posteriormente debido a los sucesos que transcurren con Lucia y el vecino.

Teniendo lo anterior en cuenta podemos reincorporar la idea de “victoria sobre la complejidad y la ansiedad”⁶⁷ y volver a considerar el uso del símbolo como una representación de una derrota en el contexto de la historia, cuando se considera los posibles finales que se han discutido para esta trama.

⁶⁶ Jean Chevalier; 2003, pp752

⁶⁷ Jean Chevalier; 2003, pp753

Casa:

Recuperando las divisiones que usamos en el cortometraje anterior para este ítem (Habitación y maqueta), podemos empezar analizando la habitación:

En este caso particular se nos presenta una inversión y alteración de la estrategia narrativa alrededor de este símbolo. Por un lado, la habitación se encuentra destruida al inicio de la obra y las paredes comienzan de negro, siendo transformadas a lo largo del cortometraje en el panorama de un bosque nocturno, hasta que, tras la introducción de la maqueta, cambian repentinamente a blanco, durante el tiempo de lo cual la mueblería y todos los elementos internos se han reconstruido. Si extrapolamos de la circunstancia de *Lucia* en que el estado de la habitación nos habla del proceso del protagonista de cada corto, podemos generar la suposición de que estos sucesos funcionarían de la siguiente manera:

Al Luís ya estar enfrentado a la “falta”, debido a su soledad en el bosque, su habitación comienza corrompida, pero al éste empezar a volverse uno con este mundo (posiblemente refiriéndose a su transformación a lobo) las paredes comienzan a personalizarse como un bosque para marcar su influencia y nuevo poder. El problema con esta teoría es el hecho de la reconstrucción de la habitación, sin embargo, Luís pareciera revelarse contra esta reconstrucción, al soplar fuertemente comienza a causar una nueva destrucción a través de la cual pareciera manifestar la maqueta. Si incorporamos la simbología de esta maqueta como el vecino y consideramos que esta hace la imagen de la cara de Luís desaparecer junto al resto del negro de las paredes, podríamos incorporar a la teoría previa al hecho de que la reconstrucción de esta habitación puede ser representativa del vecino; si consideramos esto podríamos ver estas transformaciones contradictorias como una alegoría de la lucha de fuerzas presente en la historia, la cual finalmente resulta en la victoria del vecino.

Noche:

Volviendo a las características estipuladas en el análisis previo, podemos incorporar en Luis los elementos de la noche como representante temible de la muerte y como espacio ensoñado. Primeramente, podemos apreciar que toda la historia pareciera transcurrir de noche, no solo esta es mencionada en el monólogo de Luís: “en la noche todos los ruidos son más fuertes y uno escucha su propia respiración”, sino que todos los ambientes dibujados parecieran calzar con esta hipótesis, incluso reforzando esta idea debido a que se ocupan fuentes de luz intradiegticas⁶⁸ en la mayoría de las escenas animadas (particularmente una linterna y una fogata). Con esto en mente, podemos apreciar como la idea del espacio ensoñador está representado no solo por las habilidades de Luís y como estas son descritas, sino que está nuevamente presente en la idea del romance nocturno de los protagonistas de estos cortos. El caso de la muerte, está presente implícitamente en las amenazas que libera Luís hacia el vecino y en cómo se refiere a su forma de lobo como un “traje de animal muerto”, sin

⁶⁸ Dentro del mundo narrado.

embargo, la muerte más probable está representada en este caso por la victoria del vecino, al su símbolo destruir la cara de Luís y pintar la habitación de blanco.

Para abarcar este problema podemos reincorporar la idea de que esta noche, en vez de representar una corrupción como en el caso de *Lucia*, representa a Luís como personaje, esto se ve apoyado en cómo Luis pareciera encarnar ambas características de representación de la muerte y de lo ensoñado (o en este caso lo sobrenatural). Esto podría estar relacionado a cómo esta noche pareciera estar siempre acompañada del bosque y a cómo la cara de Luís pareciera resemlar el diseño de una calavera, pero ambos símbolos serán analizados a continuación. por lo cual no podemos explicar su contexto en esta sección.

Figura 23



Bosque:

Similarmente al símbolo de la noche, el bosque presenta una dualidad en su representación, que es expresada en el Diccionario de Símbolos "... misterio ambivalente del bosque, el cual genera a la vez angustia y serenidad, opresión y simpatía" (Jean Chevalier; 2003, pp195). Esta cualidad es especificada en profundidad en el mismo texto al incorporar las características primarias que la generan de la siguiente manera: "... una inmensa e inagotable reserva de vida y un conocimiento misterioso" (Jean Chevalier; 2003, pp196). Con esta estructura podemos generar un entendimiento claro de este símbolo, lo cual nos permite asociarlo fácilmente a la historia.

Teniendo en cuenta que el bosque y la noche se presentan casi en unísono, manteniendo esta relación a lo largo de todo el cortometraje, podemos asumir que sus mensajes generan una relación simbiótica entre ellos. De esta manera si combinamos la idea de la muerte y el ensueño con el misterio y una reserva de vida (la cual puede ser apacible o temible), y lo incorporamos con el hecho de que ambos símbolos son asociados con el miedo a lo desconocido⁶⁹; podemos generar la idea de un hermoso y desconocido mundo, lleno de vida, misterios y peligros.

Finalmente, podemos sumar a nuestra teoría previa la consideración de que la transformación de las paredes a un bosque nocturno representaría a Luís volviéndose uno con este mundo y el poder que gana a través de éste, pues el hogar del símbolo del lobo siempre es el bosque⁷⁰.

⁶⁹ Jean Chevalier; 2003, pp195 y pp754

⁷⁰ Jean Chevalier; 2003, pp653

Cráneo:

“Símbolo de la muerte física” (Jean Chevalier; 2003, pp353)

Este elemento posee una universalidad clara como representante simbólico de la muerte. Si tomamos como base de comparación el diseño del personaje de Lucia en su propio cortometraje, podemos ver claramente cómo el rostro de Luís pareciera poseer características muy similares a las de una calavera (véase figura 21), particularmente la cuenca negra alrededor de sus ojos.

Considerando las variables expuestas previamente, podemos conectar definitivamente la relación simbólica de Luís con el boque y la noche, al conectarlo adicionalmente a través de la relación que los tres símbolos poseen con la muerte.

Sin embargo, una característica de este símbolo se vuelve importante de resaltar: el cráneo es relacionado varias veces con la idea del contenedor de la energía vital y que quien obtenga el cráneo de otro (Ej. un cazador tribal y su presa) obtendría con esto la energía de éste⁷¹. Esto nos permitiría conectar la apariencia de Luís con su contexto sobrenatural, pues si volvemos a considerar la descripción de “traje de un animal muerto”, podríamos extrapolar que el método a través del cual Luís obtuvo sus poderes involucro de alguna manera la muerte de un animal (casi seguramente un lobo) y la transferencia de la energía vital de éste al niño, dejando en él esta peculiar marca.

A modo de conclusión de esta sección de la investigación, podemos confirmar que *Luís* hace uso importado de todos los símbolos listados, además de incorporar los que fueron creados por contexto en *Lucia*, generando relaciones alegóricas entre estos.

⁷¹ Jean Chevalier; 2003, pp352

Narrativa Simbólica en *Luís*

Tramas secundarias:

Luís y el Lobo

Pese a que poseemos información limitada respecto a esta línea, podemos generar conjeturas relevantes a su alrededor. Luís, un niño en un bosque nocturno, se ve enfrentado a la falta y, tras la muerte de un Lobo, absorbe la energía vital de esta criatura, convirtiéndose en un (marcado) ser sobrenatural con nuevos poderes (la habilidad de transformarse en un Lobo). Esta trama, aunque nunca exployada en la historia, es esencial para entender la relación de Luís con el bosque y cómo éste adquiere las características del Lobo en el bosque nocturno, sin perder su carácter simbólico de niño inocente.

Luís y el Bosque Nocturno

Podría decirse que esta trama es de la cual menos información poseemos, pues al referirnos a cómo Luís se encontró a sí mismo en este bosque y al por qué éste solo pareciera aparecer de noche, nos vemos enfrentados a una falta total de recursos para generar una explicación consistente. ¿Es Luís un niño “normal” que se perdió un día en este bosque? ¿es él un espectro del bosque nacido en éste o tal vez el fantasma de otro niño? Probablemente no podamos responder estas preguntas, sin embargo, hay elementos que podemos rescatar del contexto que se nos presenta:

Luís solo es visto de noche en este bosque, nunca de otra manera. Esto nos permitiría extrapolar que tanto la casa del vecino como la de Lucia deben estar en o ser aledañas a este bosque, si a esto sumamos nuestro entendimiento previo de que Luís debe por necesidad pasar por o cerca de la casa del vecino de Lucia para llegar a ella, logramos generar una idea cercana a la topografía en la que ocurre esta historia. Finalmente, si tomamos en cuenta lo previamente dicho podemos suponer que la naturaleza sobrenatural de Luís lo conecta intrínsecamente con este bosque tanto dentro del universo de la historia como en su representación alegórica en el cortometraje.

Luís y Lucia

Un elemento que se nos presenta antes de introducir esta trama como tal es el que su actual vida en el bosque, causa en Luís una sensación de soledad. Esto nos presenta con la segunda instancia en que él se ve enfrentado a la falta. Esta se ve superada gracias a Lucia, una niña a quien conoce en el bosque y con la cual comienza una relación romántica, sin embargo, este romance se ve detenido por alguna circunstancia. En base a nuestro conocimiento adquirido en el análisis de Lucia como personaje, podemos considerar como factor el hecho de que Luís no fuera completamente honesto con ella, pero también podríamos incorporar nuestra previa teoría que posiciona al vecino como un impedimento en esta relación; pese a que ya establecimos el que la casa del vecino probablemente se encuentra en el camino por el que Luís debe pasar para ver a Lucia, existe la posibilidad de que este conflicto tuviera una relación directa con el carácter protector de Luís como lobo en relación del vecino quien disgusta a Lucia.

La segunda característica importante de esta trama es su preludio, Luís observaba a Lucia a través de su ventana durante las noches. Además de esto podemos fácilmente inferir que esta acción era realizada en su forma de lobo, gracias a que sabemos que Lucia escuchaba ruidos durante las noches los cuales confundía con los perros del vecino. Teniendo esto en cuenta podemos deducir una característica interesante del personaje de Luís; para tratar de superar su “falta”, en este caso la soledad, recurrió primeramente a usar sus poderes sobrenaturales, los cuales lo ayudaron a superar otra “falta” (probablemente supervivencia) en situaciones previas. Esto podría referirse a una dependencia que el personaje tiene en sus poderes, la cual se vuelve razonable si se tiene en consideración la inocencia ya pre establecida en este, esta posible inmadurez también pareciera reflejar las características del símbolo del Lobo “Evoca una idea de fuerza mal contenida, gastándose con furor, pero sin discernimiento” (Jean Chevalier; 2003, pp 653).

Luís y el vecino

Pese a que esta trama pareciera ser la más intensamente representada en el cortometraje, se vuelve necesario importar el contexto proporcionado por el cortometraje *Lucia* para poder analizarla claramente. Si consideramos todo esto, podemos integrarla de la siguiente manera a nuestra ya existente narrativa:

Luís se veía asustado por los perros del vecino, pero pese a ellos se acercaba a la casa de Lucia para observarla por las noches, esto continuo incluso después de que Lucia conoció a Luís y empezaron una relación romántica. Un evento ocurre que se interpone en este romance lo que causa una confrontación mayor entre el vecino y Luís, a resultado de lo cual Luís es herido y talvez muerto. Con este contexto en mente podemos denotar que el evento debe por necesidad lógica estar relacionado con el vecino, esto podría referirse a la escena narrada en Lucia, donde ella sigue los ruidos que escucha fuera de su casa y se encuentra con Luís en su forma de Lobo junto a una fuente cerca de la casa del vecino. Cabe entonces a considerar que

este encuentro puede haber sido ente los tres personajes “... y después los encontré” (Lucia describiendo parte de su experiencia en la fuente).

Incorporando entonces la inmadurez ya hablada de Luís y su dependencia en sus poderes para superar la “falta”, podemos entender por qué este personaje, frente a la idea de perder a Lucia, podría tomar la decisión de querer destruir al vecino con sus poderes de lobo: El obstáculo que siempre estuvo ahí, entre él y Lucia, quien a ella le desagrada.

Trama principal:

Tras los previos análisis de este ítem e incorporando las conclusiones y teorías de ítems previos, podemos intentar organizar la estructura tentativa presente en estos cortometrajes:

Luís un niño sobrenatural y aun inocente que posee el poder de transformarse en un lobo, vive solo en un bosque. Cada noche cruza en forma de lobo por la casa de un hombre, para ver por la ventana de la vecina de éste, una niña llamada Lucia, a la cual le asustan los ruidos que empieza a escuchar por las noches, sin saber que se trata de Luís. Eventualmente Luís y Lucia se conocen en el bosque y comienzan un romance nocturno, para el cual él debía seguir cruzando por la casa de este vecino, sin embargo, Luís no le revela su verdadera naturaleza a Lucia. Ella sospecha que Luís le esconde sus problemas y una noche, asustada por los ruidos, va a buscar a Luís, pero se encuentra con él en forma de lobo en una fuente cerca de la casa del vecino. Una interacción negativa ocurre entre los tres personajes que amenaza con terminar el romance entre ambos niños. Lleno de ira, Luís ataca al vecino y resulta herido en la cabeza (o muerto) en la batalla. Tras esto, Luís y Lucia no vuelven a reunirse, el vecino esconde el incidente diciendo que uno de sus perros ha muerto y ocupa esto como una excusa para reunirse con Lucia, quien no se atreve a contarle la verdad a nadie, pues ha perdido confianza en la gente después de haberle contado su historia a una mujer, la cual no le creyó.

Finalmente, podemos concluir que el cortometraje *Luís* no solo hace uso de narrativa simbólica, sino que se nutre del lenguaje simbólico de su precuela, además del suyo mismo, para contar su historia; esta está construida como una contraparte y compleción de la historia presente en *Lucia*. Teniendo en cuenta que el entendimiento de ambos lenguajes simbólicos es necesario para comprender este relato, podemos además concluir que el grupo de cortometrajes “Luís, Lucia y el Lobo” usan narrativa simbólica como medio para transmitir su historia.

Conclusión

A lo largo de esta investigación la necesidad de contextualizar este trabajo en el contexto del mundo audiovisual chileno, nos fue un arduo desafío. No debido a una dificultad intrínseca de esta acción, sino, por la naturaleza del investigador. Pues nos resulta más intuitivo el trabajar en un ámbito puramente teórico, desconectado de contextos inmediatos.

Esto es una de las razones de porque el análisis de los cortometrajes priorizó constantemente la información presentada por éstos y no por los autores en relación a ellos. Permitiendo la generación de un espacio puramente analítico de las características y elementos presentes en *Luis y Lucia*.

Sin embargo, para este estudio tener cualquier grado de relevancia, requiere el que su contexto se haga presente al momento de analizar el efecto de estas piezas audiovisuales y de este proyecto.

En Chile hoy en día, la animación se encuentra en un punto de inflexión histórico. Tras el Oscar de *Historia de un Oso*, el interés en esta área del mercado audiovisual se ha multiplicado de manera impresionante⁷², lo cual ha causado que la cantidad de estudiantes, profesionales, espectadores y medios de distribución para este arte se encuentren aumentando cada día, siendo un excelente ejemplo de ello el éxito online de *Personas Cetáceas*. Es debido a esto que es importante el analizar los trabajos de animación realizados por el país, pues la identidad nacional de este medio aún está siendo construida.

Teniendo esto en cuenta, *Lucia, Luis y El Lobo* resalta de entre los otros proyectos debido a su singularidad; no solo presenta una innovadora y fluida integración de dos estilos de animación, si no que su lenguaje narrativo es igual o mayormente subversivo, cuando se lo compara con la norma.

Si este estilo prolifera a lo largo del producto nacional o si se vuelve una nota al pie de la historia de la animación chilena, será algo que solo podrá analizarse en retrospectiva, años en el futuro. Aunque, también llama al interés saber si, talvez, *La Casa Lobo* será el representante de este posible cambio, pues no solo será una pieza de mayor longitud, si no que tiene el potencial de ser vista por una mayor cantidad del público chileno, debido a su planeada exhibición en salas de cine comercial, y no solo eso, si no que pareciera (según el material liberado al público en entrevistas y noticias) haber heredado varios aspectos de sus cortometrajes predecesores.

Volviendo al espacio teórico, nos enorgullece haber podido demostrar la hipótesis planteada.

El proceso de comprobar la naturaleza clásica o experimental de *Lucia* y *Luis* fue inicialmente una constante dificultad en los primeros momentos de la investigación, debido a la complejidad de generar definiciones apropiadas para ambos términos, y aunque esto fue

⁷² Véase ítem "Estado de La Animación Chilena". pp8.

efectivamente difícil, la incorporación al análisis de diferenciar qué significa una narrativa clásica y una técnica clásica, nos permito “dividir y conquistar” esta dificultad. Particularmente en el mismo estilo, la incorporación de los doce principios de la animación se volvió a su vez una manera de generar un análisis general de la técnica de animación y audiovisual de ambos cortometrajes, lo cual se volvió un pilar de apoyo para el posterior análisis narrativo y simbólico.

Al momento de trabajar el qué significa la naturaleza del término símbolo y la aplicación narrativa de éste, nos vimos enfrentados a tener que hilar herramientas de análisis en una forma traducible a una metodología investigativa. Logrando definiciones útiles y aplicables las cuales nos fueron invaluable al momento de enfrentarnos al cuerpo de la tesis.

El desarrollo presentó una sorpresa fascinante para la investigación, pues a lo largo que la escritura de éste avanzaba, las conclusiones previas se volvían natural y fluidamente bases para las conclusiones de los ítems siguientes; generando un interesante efecto piramidal, donde cada desarrollo se apoyaba en todos los anteriores. Lentamente esto se fue traduciendo en la constante construcción de una línea temporal interna de la historia, la cual fue gradualmente avanzando hasta verse “completada” en el ítem de narrativa simbólica del análisis de Luis⁷³, y fue uno de los sucesos personalmente más disfrutados de toda la investigación.

Sin embargo, también cabe mencionar algunas características o recursos, frente a las cuales nos sentimos atraídos a incluir en la investigación, pero que por diversas razones no se integraron al cuerpo de este trabajo.

Uno de los momentos que resultaron particularmente difíciles, fue la decisión de no incorporar a dos autores, que mencionamos a lo largo del marco teórico, al cuerpo de la investigación. Jung y Mckee fueron una constante tentación al momento de trabajar el cuerpo del proyecto, pues la cantidad de análisis bibliográfico que cada uno poseía en su respectiva área, llamaba constantemente a ser incorporados a comparaciones hechas en el análisis. Pese a que señalamos el por qué no pudimos abarcar a cada uno de estos gigantes académicos en el marco teórico, es necesario reconocer el potencial analítico asociado con embarcar la bibliografía de estos autores a una investigación de este tipo y lo mucho que lamentamos tener que excluirlos.

Finalmente, de entre todos los elementos que quisiéramos haber incluido en esta investigación, el más relevante vendría a ser un análisis de la relación de los cortometrajes con los cuentos de hadas; particularmente las versiones de los hermanos Grimm de “*La Caperucita Roja*” en relación a *Lucia* y “*Los Tres Cerditos*” en relación a *Luis*. No solo fue una constante inquietud a lo largo de la investigación, si no que Cristóbal León y Joaquín Cociña mencionaron compartir varias de las comparaciones que se habían realizado con estos cuentos, a tal punto de considerar cómo el vecino refleja el personaje del leñador y cómo los tres soplidos de Luis (que hacen aparecer la casa del vecino) reflejan los tres soplidos del lobo cuando trata de derribar las casas de los cerditos. Además de esto, la representación de

⁷³ Véase ítem “Narrativa Simbólica en Luis”. Pp69.

los personajes de estos cuentos es tan antigua, que podría incluirse dentro de cómo las perspectivas de los símbolos han sido afectadas por estos cuentos en la sociedad de hoy y cómo estos nos podrían permitir hacer un análisis más profundo del misterioso personaje del vecino a la luz de esta nueva asociación simbólica. Pese a todo esto, sin embargo, decidimos no seguir este camino pues significaba incorporar un innecesario tercer esquema de análisis (el cual requeriría una expansión del marco teórico y un análisis a profundidad de cómo las representaciones simbólicas interactúan con su representación en estos cuentos en relación al imaginario social) para responder una pregunta que no requería de éste para ser abarcada.

Junto a lo anterior, uno de los elementos que más se repitieron a lo largo de esta investigación es la suposición que varios espectadores sostenían, sobre que Lucia es posiblemente violada; esto está generalmente asociado con la corrupción que se muestra en el cortometraje de ésta, pero también se presenta cuando se le compara con la idea general de representación de La Caperucita Roja como una idea de advertencia contra la bestia sexual que es el lobo y como ésta es “castrada por el leñador”. Esto, sin embargo, se contradice con el hecho de que el sospechoso más común de ejercer la violación en la historia, según la mayoría de la gente que mencionaba esta posibilidad, es el vecino. Eventualmente, tomamos la decisión de que esta temática tenía muy poco apoyo en el texto mismo de la historia y en los símbolos ocupados (a menos que se incorporara la lectura de cuentos de hadas) para justificar introducirlo en la investigación propiamente.

Una muy interesante idea tomo forma cerca del final de la investigación, cuando nos encontrábamos analizando los elementos dibujados que no se encontraban explicados, o que no logramos encontrar una explicación para ellos, dentro de la historia:

-Cuando vemos a Luis sentado en la fogata, un animal canino pasa detrás de él y poco después Luis se aleja apurado del lugar. Esta escena podría representar tanto el encuentro inicial con el lobo que le dio sus poderes o a uno de los perros del vecino, pero nunca tuvimos suficiente evidencia para relacionarla directamente con ninguna de estas opciones.

-Tras Luis transformarse en humano es alumbrado por una linterna y éste pareciera enojarse y cortar un árbol. Nuevamente se nos presenta con dos opciones, pues esto pudo perfectamente ser un encuentro entre Luis y el vecino o el primer encuentro entre éste y Lucia. Y nuevamente nos encontramos carentes de evidencia para generar un enlace suficiente con cualquiera de estas propuestas.

-Final y probablemente más importante, cerca del final del cortometraje Lucia puede ser vista saliendo de la casa del vecino. En este caso, el suceso se encuentra tan aislado del resto de la trama mencionada que solo se puede integrar vía suposiciones extrapoladas; el encuentro entre los tres personajes puede haber ocurrido dentro de la casa del vecino y Lucia escapa antes (o después) de la resolución de éste, o este fue un encuentro del pasado de la historia que explica el por qué a Lucia le disgusta el vecino (tal vez la violación).

Sin importar cuanto teorizamos alrededor de estas tres escenas, nunca pudimos incorporarlas al análisis de narrativa como tal.

Pero pese a esto, una idea empezó a tomar forma en relación a un término que surgió en nuestra entrevista con Cristóbal León y Joaquín Cociña el “Efecto Rorschach”⁷⁴ presente en los cortometrajes. Pese a que el término está mal usado en este contexto, la idea base se refiere a cómo los espacios “vacíos” o inexplorados dentro de los cortometrajes, permiten al espectador rellenar estas carencias con sus propias teorías y asunciones, y cómo la falta de estos sucesos transcurridos en el universo interno de la historia llama a la audiencia a intentar completar la cronología.

Lo que nos resultó cautivante de esta idea, es que esta misma investigación sirve como prueba de que pese a que estos espacios “vacíos” pueden servir como un cuadro en blanco a pintar por el público, el lenguaje simbólico y el trabajo audiovisual de los cortometrajes guían esta pintura. Generando que, pese a este factor, la historia tenga una consistencia temática apoyada en el imaginario creado por la misma obra.

Esto se relaciona a otro punto que fue discutido en la entrevista a raíz de que el largometraje “La Casa Lobo” iba originalmente a ser la tercera parte de “Lucia, Luis y el Lobo”, la idea de si estos cortometrajes presentaban una narrativa “completa” o si son una trilogía sin terminar. Curiosamente fue gracias a este factor “Rorschach” que nuestras opiniones coincidieron en que estos cortometrajes son sustentables narrativamente por si solos y que la película no habría sido una necesidad, sino una adición a un producto ya formado. Pese a que la historia tuvo un factor grande de improvisación y experimentación en su creación, el producto final muestra un mundo coherente cuyo lenguaje (audiovisual y simbólico) nos invita a profundizar su contexto y llenar sus “vacíos”.

Tras todo lo dicho en este ítem final, no nos queda más que mirar nuevamente a la pregunta que empezó este análisis: Si *Lucia, Luis y el Lobo* no usan una narrativa clásica ¿están usando una narrativa simbólica?

Y finalmente podemos responder que sí, existe un uso claro de narrativa simbólica en estos cortometrajes experimentales.

Pese a que existan elementos de algunas técnicas clásicas de animación y narrativa que han sobrevivido dentro de *Lucia y Luis*, esta investigación sirve como evidencia del resultado concluido y esperamos, si el destino lo permite, que resulte útil para nuevas investigaciones en las áreas tratadas en estas páginas, ya sea en nuevos estudios alrededor de la animación o sobre el uso de la simbología en el medio audiovisual.

⁷⁴ “El Test de Rorschach fue impreso por primera vez en 1917. Fue entonces cuando Hermann Rorschach presentó sus famosas manchas de tinta, asumiendo que se trataba de estímulos inestructurados, sobre los cuales cada persona podía “proyectar” su mundo interno”, Opazo, R., 2018; pp 486

Bibliografía

- Aburto, P. (2018).** *El impulso que le dio el Oscar a la industria de la animación en Chile.* Diario Financiero, Santiago de Chile.
- Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M. y Vernet, M. (1995)** *Estética Del Cine: Espacio Fílmico, Montaje, Narración, Lenguaje.* Tercera Reimpresión. Edit. Paidós. Barcelona
- Bettelheim, B. (1977)** *Psicoanálisis De Los Cuentos De Hadas.* 11º Edición. Edit. Crítica, Barcelona.
- Blair, P. (1994)** *Cartoon Animation.* Laguna Hills: Walter Foster Publishing. EEUU.
- Carroll, N. (1990)** *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart.* Edit. Routledge. New York.
- Carvajal, L.; Pinto, G.; Rosa, M. y Silva, M. (1985)** *El Abece Del Cine.* Edit. Amadeus, Santiago, Chile.
- Chevalier, J. (2003)** *Diccionario de los símbolos.* Séptima Edición. Edit. Herder. España.
- González R. (2017).** *Gabriel Osorio Director de Historia de un Oso "Hace años hay interés por la animación, pero nuestro Óscar fue la gota que rebasó el vaso"* Diario La Tercera, Santiago, Chile.
- Gubern, R. (1996)** *Del Bisonte a la Realidad Virtual: La escena y el Laberinto.* Edit. Anagrama, Barcelona.
- Konigsberg, I. (2004)** *Diccionario Técnico Akal de Cine.* Ediciones AKAL S.A. Madrid.
- Matus Leighton M. I. (2016)** *El Montaje: Narrar o Ensamblar Historias. Un Acercamiento al Trabajo de la Montajista Andrea Chignoli.* Universidad del Desarrollo. Facultad de Comunicaciones. Escuela de Cine. Santiago, Chile.
- Merino-Bianqui, R. (2015)** Entrevista a los artistas visuales Joaquín Cociña y Cristóbal Leon. Facultad de Artes UC (www.youtube.com/watch?v=4QCYNC4W7Kg)
- Opazo, R. (2018)** *Psicoterapia Integrativa EIS: Profundizando la Comprensión – Potenciando el Cambio.* Andros Ltda, Santiago, Chile.
- Pinel, V. (2006)** *Los Géneros Cinematográficos: Géneros, Escuelas, Movimientos Y Corrientes en El Cine.* Ediciones Robinbook. Barcelona.
- Sánchez, R.C. (1970)** *Montaje cinematográfico: arte de movimiento.* Universidad Católica de Chile. Edit. Pomaire. Santiago, Chile.
- Tarkovski, A. (2005)** *Esculpir en el tiempo.* Séptima Edición. Ediciones Rialp, S. A., Madrid.

Thomas, F y Johnston, O. (1981) *The illusion of life: Disney animation*. Edit. Walt Disney Productions. Italia.

Vanoye, F. (1996) *Guiones Modelo y Modelos de Guión: Argumentos Clásicos y Modernos en el Cine*. Edit. Paidós. Barcelona.

Vela León, J. A. (2000) *Cine y mito: Una indagación pedagógica*. Séptima edición. Edit. Ediciones del Laberinto CL, Madrid.

Vera-Meiggs, D. (2010) *La Caverna Audiovisual o Las Razones del Cine*. Edit. Universitaria. Santiago, Chile.

Von Franz, M.L. (2002) *Símbolos de redención en los cuentos de hadas*. Edit. Luciérnaga.

Entrevista a Niles Atallah por el autor. (2018)

Entrevista a Joaquín Cociña y Cristóbal León por el autor. (2018)

Entrevista a David Vera-Meiggs por el autor. (2018)

Filmografía

Berlinale Meets: Cristóbal León & Joaquín Cociña on La Casa Lobo (Berlinale); 2018.

Chile Animado (Erwin Gómez); 2013.

CINEVITOR ESPECIAL - 6º Olhar de Cinema / REY / Debate com o diretor Niles Atallah (Vitor Búrigo); 2017

El Castillo de la Pureza - Cociña + León (Visioner TV); 2014.

Entrevista a Joaquín Cociña y Cristóbal Leon (Rafaela Merino-Bianchi); 2015

Hello! My Name Is: Diluvio; Part 1 (Miguel del Moral); 2014.

Hello! My Name Is: Diluvio; Part 2 (Miguel del Moral); 2014.

Interview: Niles Atallah director of "REY". Premiere at International Film Festival Rotterdam. (CinemaChile); 2017.

Joaquín Cociña, one of the directors of 'The Wolf House' (CinemaChile); 2018.

La Casa Lobo (Joaquín Cociña; Cristóbal León) 2018.

Lucia (Niles Atallah; Joaquín Cociña; Cristóbal León); 2007.

Luis (Niles Atallah; Joaquín Cociña; Cristóbal León); 2008.

Rey (Niles Atallah) 2017.

Sello Propio: El extraño mundo de León&Cociña (El Mostrador TV); 2017.

Proceso de Error: Cristóbal León & Joaquín Cociña (casa plan valparaiso); 2017.

Tiger Talk #6: Rey (Ludmila Cvikova); 2017.