

## Cine y animación en Chile

En el contexto del Día Nacional del Cine, resulta necesario rescatar la relevancia de la animación o cine de animación en nuestro país y celebrar su carácter artístico y propio. La relación entre el cine de acción real y el cine de animación es profunda y antigua, con raíces comunes que se remontan a los experimentos del siglo XIX.

A pesar de estos orígenes compartidos, la animación ha sido frecuentemente relegada a la categoría de género dentro del cine. Esta percepción limita la comprensión de su verdadero potencial como una forma de arte autónoma y distintiva. No hablamos de un estilo visual o una técnica para contar historias infantiles, es un lenguaje con sus propias reglas y capacidades expresivas. Uno de los factores que ha contribuido a dicha percepción limitada, es su asociación histórica con el entretenimiento infantil. Grandes estudios como Disney popularizaron la animación con películas dirigidas principalmente a infancias, lo que consolidó la idea de que es un medio destinado a este público. La mencionada categorización resulta, a lo menos, injusta, cuando analizamos la gran y diversa cantidad de obras de diferentes géneros, que apuntan a una audiencia adulta y abordan temáticas complejas. "Bestia" (2021), cortometraje chileno nominado a los Oscar que sigue la perturbadora vida de la agente de la dictadura, Ingrid Olderoock, con

su profundidad temática y complejidad narrativa, refuta la noción de que la animación tiene una naturaleza limitada a contenido infantil. Por el contrario, demuestra que puede ser utilizada para explorar y representar diversas dimensiones psicológicas, emocionales y políticas de manera única. Si bien esta visión reduccionista ha ido perdiendo fuerza los últimos años, es importante reconectarnos con su esencia y alcances para seguir avanzando hacia una industria que valore a los artistas en todo su potencial.

El investigador y director, Paul Wells, subraya que la animación posee una gramática particular que la distingue de la acción real. La disciplina, al permitir una manipulación completa del tiempo, el espacio y la materia, ofrece a los creadores una libertad incomparable para explorar y expresar ideas de maneras que el cine tradicional no puede igualar. Una referencia sobresaliente del potencial de este lenguaje es el cortometraje "In the Stars" (2023), creado por el estudio chileno Punkrobot y dirigido por Gabriel Osorio. La historia, que forma parte de la antología "Star Wars: Visions", se centra en dos hermanas que luchan por sobrevivir en un planeta devastado por la ocupación imperial, haciendo alusión a lo ocurrido en la Patagonia, en el período de colonización. Utilizando un estilo distintivo que mezcla la técnica de stop-motion con elementos digitales, crea un

mundo que refleja tanto la belleza como la dureza del entorno natural. Esta elección estilística permite una representación simbólica y poética de los temas de resistencia, memoria y naturaleza. Las visiones de la protagonista sobre el pasado y las estrellas son momentos de gran belleza visual que reflejan su vínculo espiritual y cultural con sus ancestros y su tierra. En ese sentido, la capacidad de la animación para mezclar aspectos imaginativos con la realidad es crucial para "In the Stars", logrando una experiencia inmersiva y profundizando la conexión emocional del espectador con los personajes de una manera que sería difícil de replicar con actores reales y escenarios físicos.

La obra es un recordatorio poderoso del potencial de la animación y su capacidad para crear experiencias innovadoras y significativas. Al comprenderla como un lenguaje, aparece también su cualidad para evolucionar, mezclarse y proponer nuevas formas con el paso del tiempo.

En Chile, el creciente número de estudiantes matriculados en carreras de animación digital refleja un interés cada vez mayor por la disciplina y plantea preguntas cruciales sobre cómo debemos formar a la próxima generación de artistas.

Antonia Piña Académica Escuela de Animación Digital y Diseño  
Universidad de Las Américas