

Salamonas

07

Magazine



Solomonas 07

Magazine

Erwin Gómez Piñales Editor general
Margarita Cid Lizondo Productora Ejecutiva
Josefa Villaseca Periodista
Francisca Gubernatis Periodista
Raúl Rivera Escobar Artículo invitado
Erwin Gómez Piñales Diseñador Jefe
Nicolás Bustamante Diseñador
Francisca Gubernatis Entrevistas en video
Portada Webserie "Personas Cetáceas" de Marmota Studio

Abril 2016, Santiago de Chile magazine@solomonos.cl



MONOCYCLE DISTRIBUTION_{/08}

Moncycle Distribution es la primera distribuidora de cortometrajes animados chilenos. Esta iniciativa busca, a partir del año 2016, revitalizar y difundir los mejores contenidos de la historia de la industria nacional a través de autorías de alto nivel en formato Blu-Ray.

WEBSERIE CONDORITO_{/20}

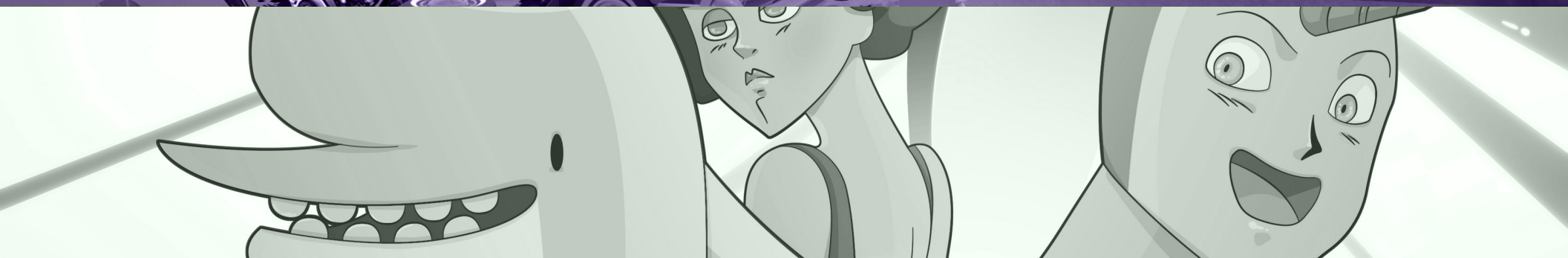
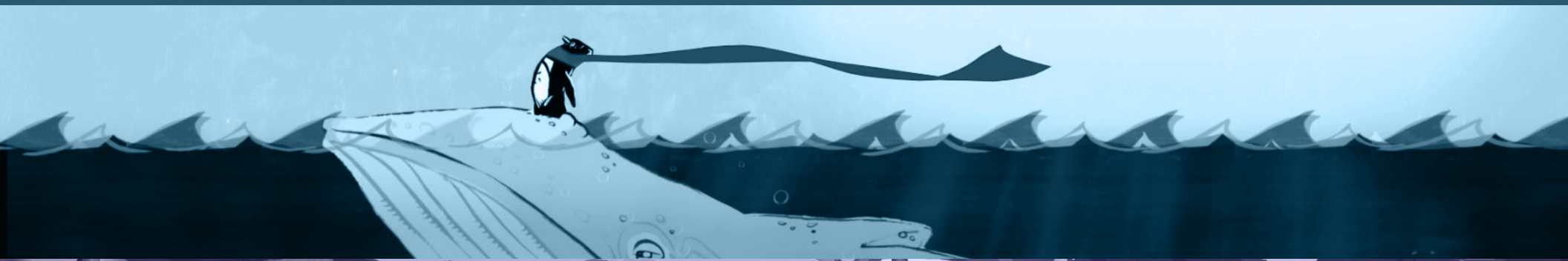
Con casi siete décadas de historia, Condorito vuelve al mundo de la animación, pero esta vez llega en 3D y con su propio canal de Youtube. Para conocer más sobre esta webserie, conversamos con Elizabeth Carmona y Patricio Gamonal, los encargados de volver a la vida al emblemático personaje.

MARMOTA STUDIO_{/30}

Llevan casi cinco años en el mundo de la animación y algunos de sus personajes ya han conquistado a un público en Youtube, llegando a crear una alianza con Fredinator Studios y su canal de Youtube, Cartoon Hangover. Es por ello que en esta nueva edición de Solomonos Magazine, les contaremos el tras bambalinas de Marmota Studio de la mano de dos de sus fundadores.

MALIKI_{/42}

Se desenvuelve entre el mundo del cómic y la pintura. Sin embargo, sus viñetas han dado mucho que hablar a lo largo de su historia. Es por ello que en Solomonos Magazine quisimos conocer un poco más sobre las vivencias detrás de los trabajos de Marcela Trujillo, una artista que lo dice todo sin censura.



TV PINGUIM/60

Hace 27 años Kiko Mistrorigo creó junto a su socia Celia Catunda, TV PinGuim, estudio que es considerado uno de los mejores de Latinoamérica. Esta casa de animación es la responsable de las exitosas series infantiles: "Peztronauta" y "El mundo de Luna"

SAM/72

En su paso por Chile, hablamos con el director español Sam, quien fue el ganador del "Mejor Largometraje" del Festival Chilemonos 2015. El animador nos relató cómo fueron sus comienzos y lo que significó realizar su primera película: "Pos Eso".

ATRAPA LA BANDERA/82

Atrapa la Bandera es el segundo largometraje de Lightbox Animation Studios, quienes fueron también los responsables de Las aventuras de Tadeo Jones. En Solomonos Magazine quisimos conocer un poco más sobre cómo se hizo esta producción que se transformó en la primera cinta animada española en lograr un acuerdo de distribución internacional con Paramount Pictures.

SANTIAGO BOU/94

Conversamos con el animador argentino Santiago BOU acerca de los grandes desafíos detrás de sus dos cortometrajes multipremiados: "El Empleo" y "Padre". Además, aprovechamos la oportunidad para hacer un pequeño recorrido por el panorama de la industria de animación latinoamericana.



MONOCYCLE DISTRIBUTION

Cortometrajes chilenos para el mundo

Moncycle Distribution es la primera distribuidora de cortometrajes animados chilenos. Esta iniciativa busca, a partir del año 2016, revitalizar y difundir los mejores contenidos de la historia de la industria nacional a través de autorías de alto nivel en formato Blu- Ray.

Por Josefa Villaseca

CORTOMETRAJES CHILENOS ANIMADOS CONTEMPORÁNEOS



MONOCYCLE
D I S T R I B U T I O N

"Miltín" está basada en un cuento de Juan Emar y se sitúa en el período de la guerra entre españoles y mapuches. Se trata de un cacique mapuche que de pronto rompe en llanto y nadie sabe por qué. Esto le preocupa a todo el mundo, que enseguida quiere averiguar qué es lo que está pasando..."
Pablo Castillo



"No queremos más cortos chilenos en el cajón", de esta manera Erwin Gómez, Director Artístico de Chilemonos dio a conocer la más reciente iniciativa del organismo. Se trata de Monocycle, la primera distribuidora de cortometrajes animados chilenos, que llega a apoyar la oferta de plataformas para contenido animado de corta duración que existe en Chile.

Monocycle Distribution se estrenará al público durante el año 2016 y contempla compilaciones de animación nacional en formato Blu-Ray, en alta calidad de sonido e imagen. El primer tomo será "Cortometrajes Animados Chilenos Contemporáneos", que consiste de 74 minutos de la mejor animación a través de ocho reconocidos trabajos de los últimos 10 años de la historia nacional.

Los cortometrajes que forman parte de esta recopilación

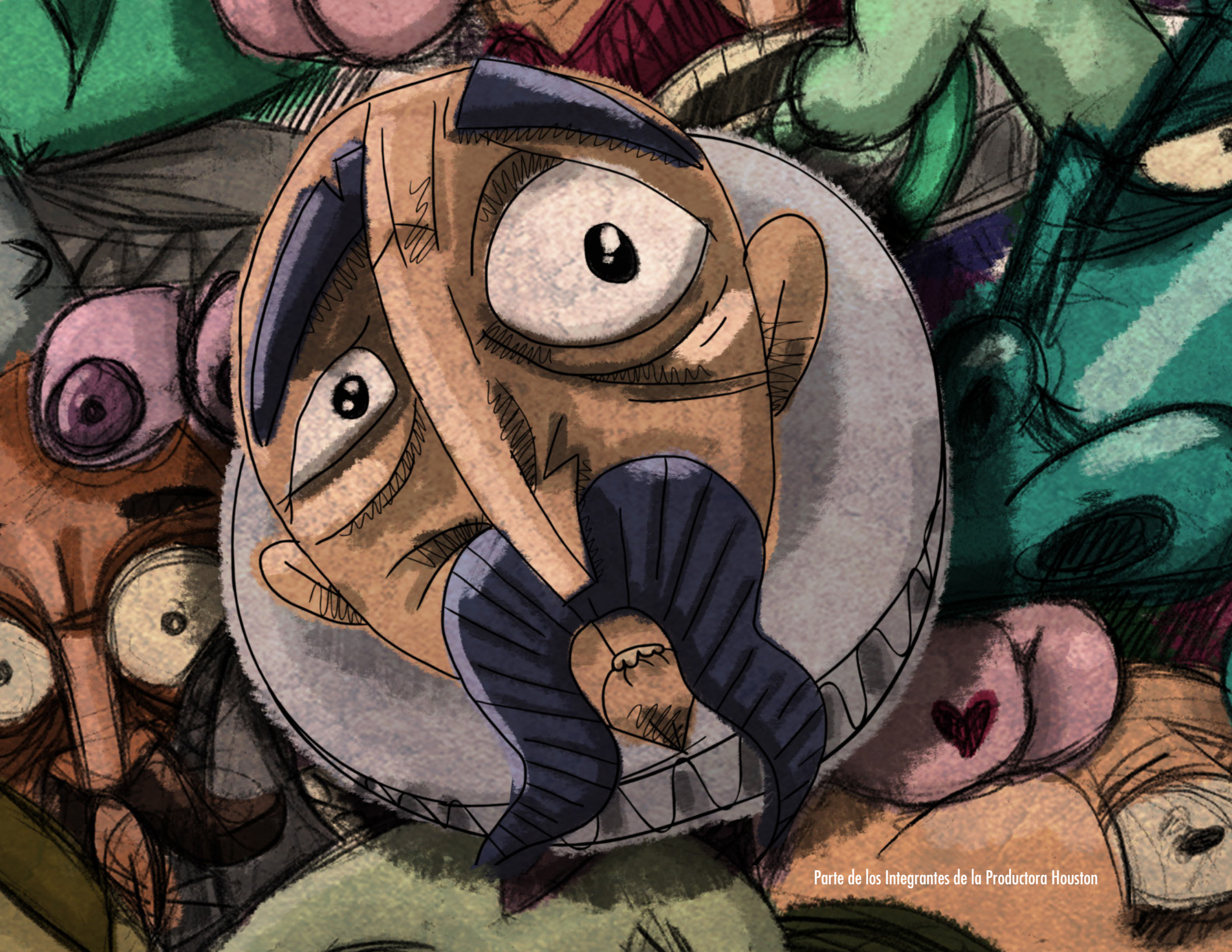
son: "The Gift" (Julio Pot), "Miltín" (Pablo Castillo), "Cónдор" (Erwin Gómez), "Paraíso Terrenal" (Tomás Welss), "Luis" (Niles Attalah, Joaquín Cociña, Cristóbal León), "Humboldt" (René Castillo, Nicolás Cortés), "Missing" (Cristian Wiesenfeld) y "Ondas de Rana" (Antonio Villamandos).

"La animación chilena ha crecido, los cortos están creciendo y profesionalizándose. Llegó la hora de que todo Chile descubra el talento chileno de los animadores", señala Erwin Gómez respecto a la importancia de crear espacios en los que este tipo de obras se destaquen y se difundan.

Revitalización de la animación nacional

Para Pablo Castillo, director de "Miltín", la importancia de esta iniciativa radica en la nueva vida que se le entrega



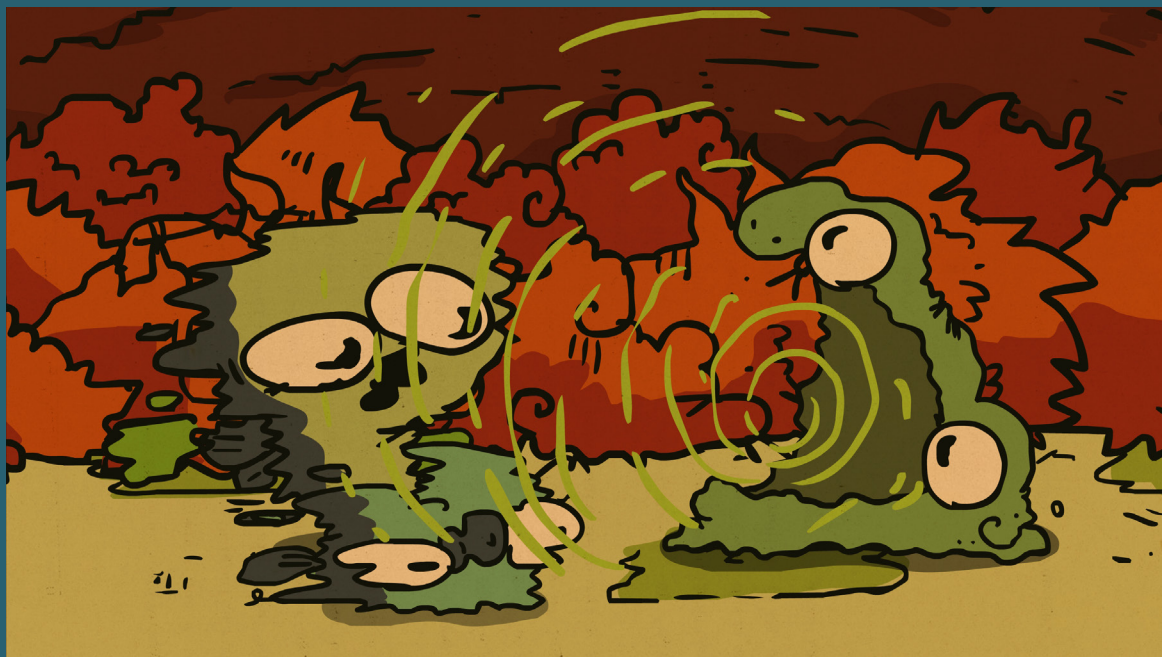


Parte de los Integrantes de la Productora Houston

Humboldt



"Humboldt" de



"Ondas de Rana" trata sobre una mosca y su mascota (un cerdo-mosca) que deambulan por el bosque en busca de quesos subterráneos. De pronto el cerdo queda sorprendido por un enorme queso que viene de un lugar insospechado en el cual quedarán atrapados..."

Antonio Villamandos

a cortometrajes perdidos y la posibilidad de aumentar su recepción en la audiencia: "Es algo muy importante, 'Miltín' ha sido un corto en particular que se ha visto poco. Creo que no es un caso aislado, debe haber muchos que están perdidos y que mucha gente no conoce, por eso es algo muy significativo. Un corto sin público, sin nadie que lo vea, está un poquito muerto".

Monocycle Distribution se origina con el fin de revitalizar los contenidos de animación de corta duración. La historia chilena posee numerosos cortometrajes de este tipo que son reconocidos en el extranjero y alabados por su alta calidad en cuanto a técnica y narrativa. Sin embargo no cuentan con la cantidad necesaria de plataformas y espacios adecuados para aumentar su exposición al público.

Los cortometrajes elegidos para ser parte de esta selección son producciones reconocidas por su alto nivel técnico y artístico. Sus directores han señalado la importancia de

esta distribución gracias al aumento de la recepción de la obra en la audiencia nacional. "[Estoy] Feliz, porque mientras más personas lo vean, mejor. Es como que todo el esfuerzo que hicimos para hacer el corto vale mucho más. Y me importa mucho que se vea en conjunto con los otros cortometrajes", explica Julio Pot, director de "The Gift" cortometraje premiado en 15 festivales a nivel mundial y que cuenta la historia de amor de una pareja que busca reflejar a nivel universal los altos y bajos de las relaciones actuales.

Nicolás Mladinic, Ejecutivo de Industrias Creativas de CORFO recalcó la importancia de esta noticia en términos del proceso comercial y el modelo de negocios del área audiovisual en Chile: "Uno de los valores más importantes es entender que un producto como el cortometraje, que no fue concebido como una pieza comercial en su origen, pueda tener un fin comercial. También significa entender

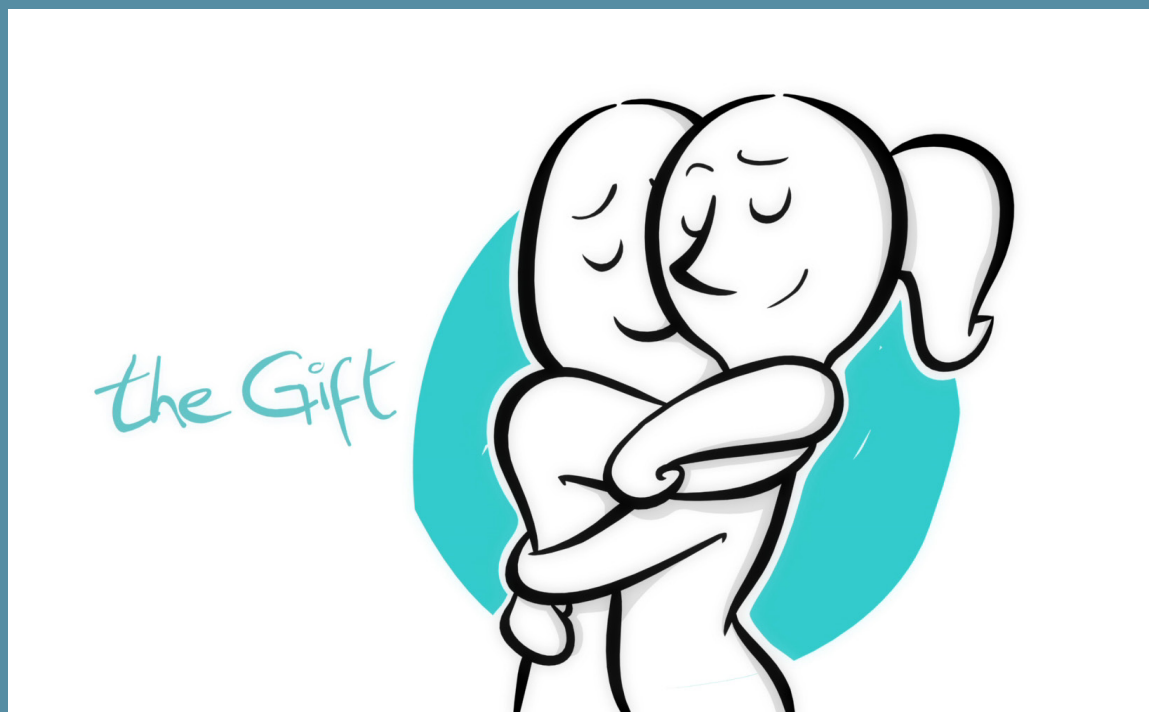


"Missing" de Cristian Wiesenfeld



"Condor" de Erwin Gómez

“‘The Gift’ es la historia que demuestra de manera universal todos los problemas que existen en una relación de pareja. Todo esto está simbolizado en una esfera, la gracia es que nadie sabe lo que es la esfera pero el público tiene que decidir qué significa...” Julio Pot



que esto está dentro de una lógica de mercado y que se pueden obtener, recursos, financiamiento y también ganancias, con productos audiovisuales de corta duración. Creo que abre una veta súper importante y creo que es el inicio de algo más”.

Animación chilena al alcance de todos

Este primer número de la colección y sus ocho cortometrajes estará disponible desde el año 2016 en distintos puntos de venta, entre ellos: Tienda Museo (Museo de Arte Precolombino y Museo de Bellas Artes), Galería Plop!, y Monostore, portal web de venta de productos de animación de Chilemonos (www.monostore.cl).

Cuando el equipo tras esta iniciativa comenzó a generar la curatoria y las líneas generales de este producto, uno

de los temas más importantes fue poner la animación al alcance de todos y transformar ocho trabajos muy distintos entre sí, en una muestra de la multifacética industria, estética, arte y narrativa de la animación nacional. Desde el stop motion al 3D están reflejados en los cortometrajes que pasan por géneros como acción, comedia, historia, suspenso y terror.

Esta compilación es parte de una colección de ejemplares que reunirán los mejores trabajos de animación en distintas categorías de cortometrajes: contemporáneos, históricos, mitológicos y retrospectivas de realizadores chilenos destacados. “Este es el comienzo, creemos que esta todo por delante. Así como la animación chilena está en un momento en el que tiene todo por delante, para los compilados igual”, señaló Erwin Gómez. SM



"Paraíso Terrenal" de Tomás Welss



"Luis" de Diluvio



CHILE MONOS
CORTOMETRAJES CHILENOS ANIMADOS
CONTEMPORÁNEOS



"Cortometrajes Chilenos Animados Contemporáneos" es el primer número en una línea de colección. Contiene ocho obras de corta duración reconocidas a nivel internacional, en las más variadas técnicas de animación. Disfruta lo mejor de la industria chilena, desde cultura nacional a entretenidas historias contemporáneas en alta calidad de imagen y sonido.

Un diálogo con Elizabeth Carmona y Patricio Gamonal:

WEBSERIE CONDORITO

Reinventando el imaginario de Pepo

En 1948 apareció por primera vez en la revista 'Okey' dibujado por René Ríos, alias Pepo. Hoy Condorito tiene una nueva transformación y llega a Internet de la mano de Atiempo Studio.

Por Josefa Villaseca

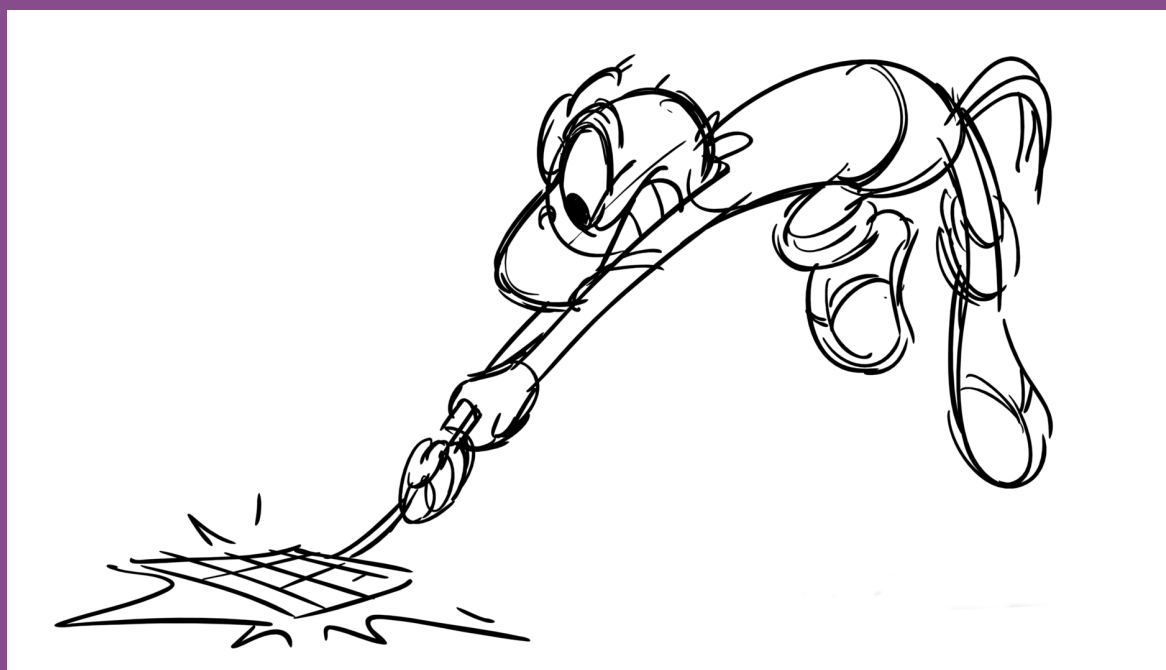


Mitad humano. Mitad cóndor. Su silueta es reconocida a lo largo y ancho de todo Latinoamérica. Y es que a través de sus aventuras y desventuras, Condorito no solo se ha transformado en un ícono, sino que de cierta manera ha unido a todo un continente y a generaciones por casi siete décadas. Años en los que este personaje ha estado en la mira de las más diversas productoras de animación. Pero, luego de la serie animada realizada en los años 80, ninguna de ellas había logrado concretar un trato con World Editors Inc., dueños de las licencias audiovisuales y de merchandising a nivel mundial de este carismático personaje.

Uno de esos momentos quedó grabado en la retina de Patricio Gamonal, productor ejecutivo de Atiempo Studio. En una de sus visitas a World Editors, su presidente Sergio Mujica le relata un episodio que no olvidaría. “En su época, el dueño de Condorito va a los estudios de Hanna-Barbera con Álvaro Arce para presentar el proyecto. Les gusta y le dicen que lo van a hacer. Les pasan un contrato y al final no se concreta, no sé porqué”, recuerda Gamonal. “Hubiera sido otra historia. Hubiera sido famoso mundialmente. Pero el destino no quiso que fuese así”, concluye.

Pasaron los años y ningún estudio logró afianzar un contrato. Pero algo cambió en 2014 y dos productoras se pusieron en marcha para llevar a Condorito del dibujo 2D al 3D, bajo el alero de World Editors. ¿Los nuevos responsables? Pajarraco Films (Perú) y Atiempo Studio (Chile), cada uno con su propio proyecto y plataforma en particular.

—Una de las cosas que nos dijo el dueño de Condorito era que ha habido tanta gente que ha querido hacerlo, que había estado medio reticente a cómo iba a quedar.



Layout de la webserie

Finalmente, le gustó nuestra propuesta y comenzamos —afirma Elizabeth Carmona, directora de Atiempo y del proyecto.

—Tuvimos la suerte de llegar en el momento indicado, hablar con la gente indicada y que estaba abierta de mente para una versión animada —agrega Gamonal.

Mientras que Pajarraco Films está en plena producción de la primera película animada, el estudio chileno se aboca a la realización de cápsulas de 30 segundos, las cuales buscan dar forma al canal oficial de Condorito en Youtube. En su primera temporada, la propuesta chilena constará de 42 cortometrajes, en los que se mostrarán chistes extraídos íntegramente de las historietas de Pepo. Cada semana se subirá un nuevo episodio, por lo que tendrían previsto casi un año de contenido para este nuevo canal.

—Cuando nosotros presentamos este proyecto a World

Editors, no sabíamos que se estaba haciendo la película. Fue en paralelo —asegura Carmona—. Son producciones sumamente distintas y creo que todos entendimos que esto tiene que ser como lo hacen las marcas, por ejemplo, que hacen superhéroes, en donde convive la marca con distintas expresiones o versiones del personaje.

Este canal de Youtube no sólo mostrará a un nuevo Condorito en 3D, sino que entre sus contenidos también se exhiben motion comics y los 42 cortometrajes realizados en los años 80. “[Estos] estaban botados en un cajón. De hecho, World Editors los tenía ahí y nosotros les dijimos ‘¡Rescatémoslos! ¿Saben qué? Están súper bien hechos’, ‘¿En serio?’, ‘Sí’, ‘Ya, rescatémoslos’”, recuerda la directora de Atiempo.

Para poder subirlos a la red, estos cortometrajes han pasado por un proceso de remasterización por parte de



Equipo de trabajo de la webserie Condorito

esta productora chilena, en donde le han retocado los colores y cambiado el audio, entre otras cosas. Fue así como en 3 de agosto de 2015 subieron "Aspirina", el primer comic motion, y en 19 de agosto el primer cortometraje vintage titulado "Cacharro". Al poco andar, uno de los cortometrajes llama la atención de la prensa latinoamericana, por lo que la productora recibe una llamada que no estaba en sus planes: era el Canal 13 y estaba interesado en subir los videos a su web. A tiempo accede a tener un espacio especial en su página y darle la exclusividad de sus videos por tres meses.

¡Habló!

En 2 de octubre un hecho convulsionó a la prensa latinoamericana. El primer cortometraje en 3D de Atiempo trajo consigo algo nunca antes visto por los fans del pajaraco: Condorito tenía voz. A pesar de que sólo gritó un articulado "¡No!", éste captó de inmediato la atención de los más diversos medios del continente.

—Condorito debe ser uno de los pocos personajes latinoamericanos tan queridos y tan populares. Entonces, el hecho de que nosotros sacáramos la voz era algo histórico. Sabemos que estamos haciendo historia de la animación y en la historia de Condorito —indica Patricio— Y lo que estamos haciendo no solamente lo ve nuestras familias y nosotros, lo ve todo Latinoamérica y los comentarios de Facebook nos dicen justamente eso.

En el siguiente cortometraje viralizado en la red, Condorito vuelve a mostrar su voz con un '¡Ah!'. Pero los monosílabos pasarían a ser cosa del pasado en la siguiente entrega, en donde el emblemático personaje de Pepo se vuelve a robar la atención. Este episodio parte tranquilamente. Es medianoche en una cárcel y un



Condorito

M.R.



youtube/condoritooficial



gendarme pasa revisando que todo estuviera en orden. Condorito está durmiendo en su celda o, por lo menos, eso aparenta. Una vez que el guardia pasa, rápidamente salta de su cama y comienza una carrera por fugarse de la cárcel. Pero es descubierto al ser iluminado por uno de los focos de la cárcel.

— ¡Condorito! ¡Manos arriba! — grita el gendarme. De inmediato, levanta sus manos. Las luces cambian y Condorito comienza a cantar y bailar.

Esta escena le valió a la producción la atención de la prensa nuevamente. Porque ya no sólo decía una palabra, sino que cantaba y bailaba. Pero llegar a este resultado, a esta voz, no fue una labor fácil.

— Hicimos un casting gigantesco, con los mejores actores de Chile. Pero nosotros mismos nos dimos cuenta de que no estaba. Entonces, después elegimos a Cristian Lizama y nos concentramos en él buscando voces, voces, fórmulas, fórmulas. Llegamos al concepto de que Condorito es una voz nasal, pero también es una caricatura — señala Patricio.

— Y que también es joven, pero tampoco es un lolo. Y si bien es cierto, lo estamos haciendo en Chile, Condorito es de toda Latinoamérica. Entonces también estaba la interrogante ¿cómo habla Condorito? De hecho en las revistas, por ejemplo, se cambian los modismos dependiendo del país en donde se publica. Por lo tanto, no podía hablar en chileno, no podía hablar ni en peruano, ni colombiano, debía hablar en un español más neutral, porque todos creen que Condorito es de su país — añade Elizabeth.

El rescate y la 'vuelta de tuerca'

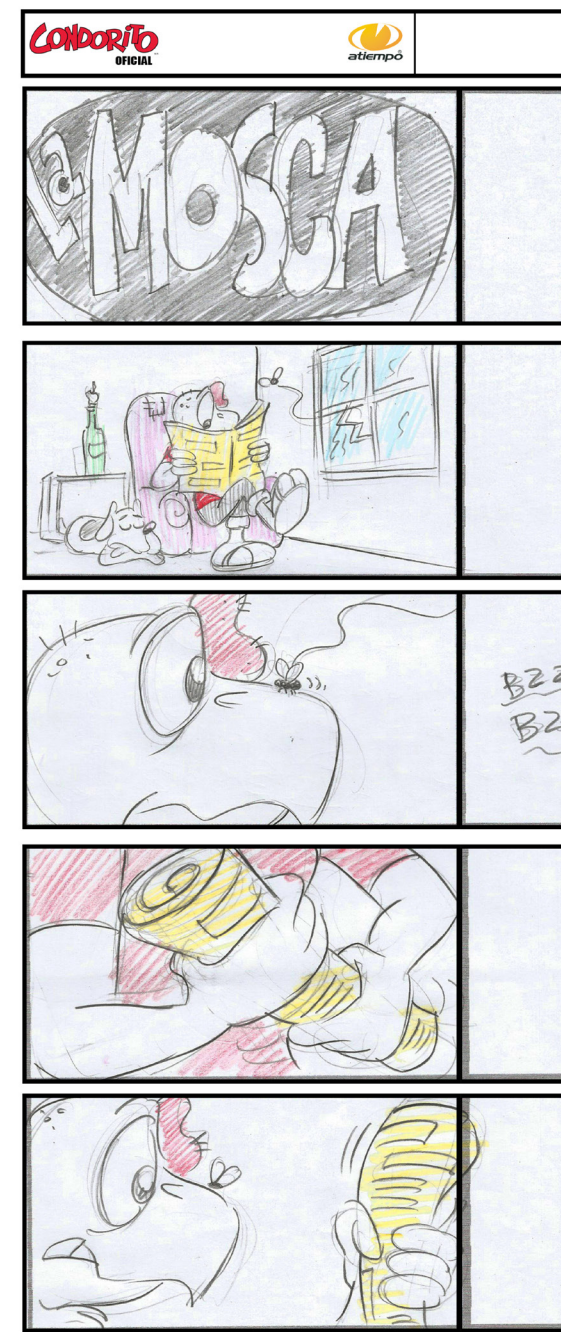
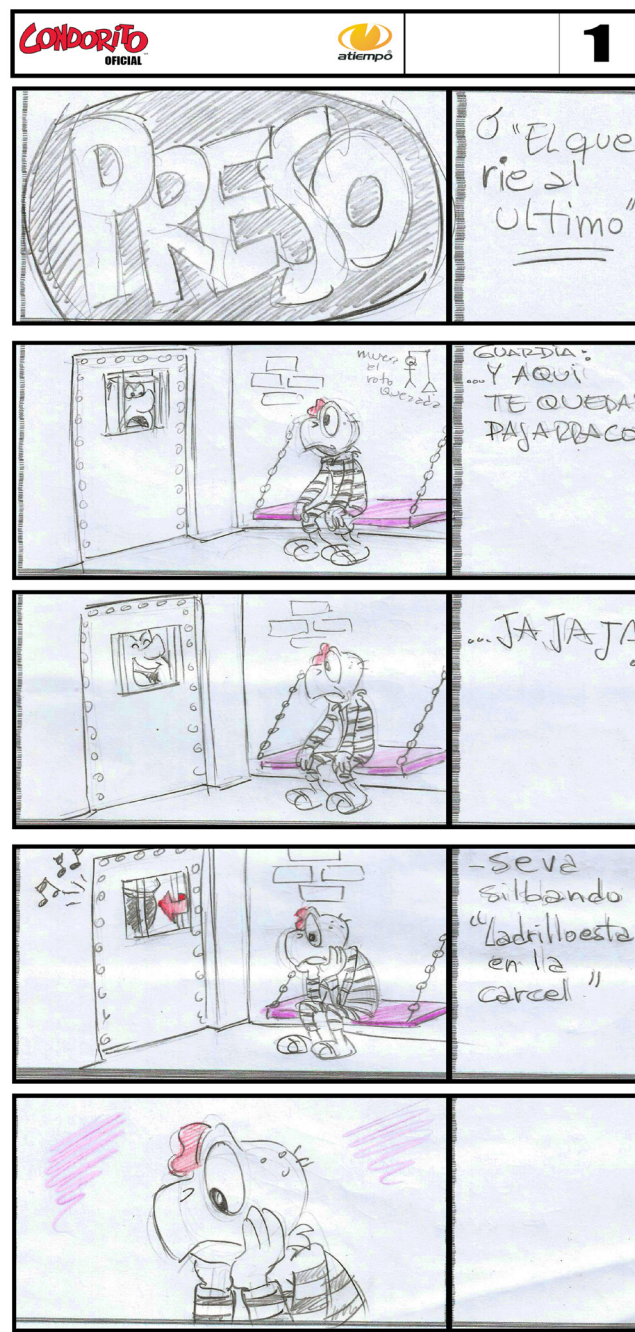
Así como se hizo vital para Atiempo Studio encontrar una voz que representara el espíritu del personaje, respetar la

esencia de Pepo se transformó en el gran objetivo: en una especie de rescate a su arte y humor. En pos a ello, los primeros cuatro cortometrajes que realizaron en 3D fueron rechazados por ellos mismos luego de ser aprobados por World Editors. "Era todo muy en 3D. Nosotros le dimos vuelta y vuelta y dijimos esto no es Pepo, estamos prostituyendo un poco la herencia de Pepo", rememora el productor.

Una vez con los cortos desechados, en el estudio dieron vuelta la página y comenzaron a reformular su propuesta: los fondos ya no serían en 3D, sino que pasarían al 2D para, según Gamonal, rescatar el espíritu de la acuarela de René Ríos. Así Felipe Zabala, director de arte de la producción, comenzó a investigar las acuarelas de Pepo, incluyendo las hechas en la revista El Pingüino, para de esta manera empaparse de su estilo y brocha. "Y tomamos eso, lo llevamos a los cortos y ahí le pusimos fin. Nuevamente fuimos a World Editors, le dijimos que aquí están los cortos, lo hicimos todo de nuevo, a ver qué les parece. Iban en el primer cuadro y dijeron: Listo. Lo hicieron", afirma Patricio.

Pero antes de este episodio, hubo otro desafío más grande que sortear. "Condorito está pensado para el 2D, para el dibujo. Siempre es mentiroso el dibujo cuando lo llevas al 3D", señala la directora. Por ejemplo, cada vez que creaban la malla respetando la silueta lateral del pajarraco, cuando se veía de frente era otro rostro. Y luego de muchas pruebas y errores, llegaron a la solución: inventaron un sistema que a través de un botón, se cambiaba la cara del personaje de acuerdo al ángulo deseado.

— Y creo que logramos la silueta correspondiente — señala Patricio.



¡EXIJO UNA EXPLICACIÓN!

¡PLOP!



CONDORITO



— Bueno, si bien es cierto que al principio nos demoramos mucho en crear las mallas y buscar los colores, que también fue un problema: los colores. Al principio, también nos preguntábamos cómo se mueve Condorito. Pero que afortunadamente lo resolvimos con más rapidez que lo otro, porque igual obedece a lo que es la animación como escuela. Y la Yayita también fue un problema... — dice Elizabeth mientras suspira.

— ...y sigue siendo un problema hoy en día... — agrega Gamonal.

— ...esa es la gran polémica que tenemos en este segundo — interrumpe la directora — todos los chistes que encuentro son súper machistas. Con todo mi respeto hacia Pepo, pero es un personaje que está hecho hace más de 60 años atrás, donde la mujer era prácticamente la que tenía guagua, para qué trabajar. No sé, hay tantos prejuicios, que estoy intentando reivindicar un poquito a Yayita — Es raro, porque Condorito es machista, definitivamente. Y hace un tiempo era racista, incluso. Entonces hay una evolución de Condorito.

Seleccionando los chistes

Condorito y Coné se encuentran concentrados jugando un partido de ajedrez. Condorito no oculta su cara de preocupación, mientras su sobrino esboza una gran sonrisa. — ¡Jaque! — exclama Coné, para luego seguir de inmediato con la revancha.

No pasa mucho antes que el sobrino del pajarraco ponga su cuerpo en posición erguida, cruce sus brazos y ría internamente. Él sabe que está punto de declararse nuevamente victorioso.

— ¡Reflauta! — piensa Condorito — Obligado a cubrirme con el peón.

Mueve su pieza.

— ¡Jaque Mate! — vuelve a gritar el niño.

Condorito se ve cada vez más enojado ante la victoria de su sobrino. Hasta que no aguanta más, lo toma, pone en sus rodillas boca abajo y comienza a golpearlo en las nalgas, mientras el pequeño llora desconsoladamente.

Escenas como ésta, titulada “Jaque Mate”, son las que podrían llegar a quedar fuera de la selección de Atiempo. Ya que junto con World Editors, son los encargados de escoger cuáles se llevarán del papel al 3D.

— Los chistes no los inventamos nosotros, los chistes son los chistes de Condorito. Yo creo que la gran gracia es redescubrir lo que alguna vez tú leíste. Tratamos que sean los chistes más clásicos posibles, que sean reconocibles, que sea el típico chiste de Condorito — señala Patricio.

— Pero, de todo ese universo de chistes, hay un porcentaje que quedan fuera por línea editorial de los nuevos tiempos — interpela Elizabeth — Por ejemplo, hay un chiste que decía: ‘Ahora les presento: ¡lava, plancha, cocina!’. Todos creían que era una lavadora o algo así y era una señora negra. ‘¡Y les presento a la señora María!’ . Ese chiste no, ¿viste? A parte que de unos no sirven, porque en el papel te ríes, pero los llevas a un chiste animado y no te sirve.

— Pero eso es parte también de tu trabajo y eso es lo interesante: que no solamente hacemos la animación y la música, sino que participamos en la selección y la editorial de los chistes.

Una fórmula comprobada

La elección de Youtube como plataforma para este proyecto,



Diseño de fondo de la webserie

no fue una decisión dejada al azar. “Para nosotros es un medio de comunicación, no es algo experimental, no es una prueba. Para nosotros, Youtube es una forma de producir y subsistir”, asegura Patricio.

Con casi 470 mil suscriptores y 360 millones de reproducciones, el canal oficial en Youtube de Mi Perro Chocolo, Atiempo Preescolar, se configura como uno de los más vistos en Chile durante 2015. El proyecto animado de un carismático perro y sus amigos ha sido uno de los grandes logros del estudio y ahora está traducido al portugués e inglés.

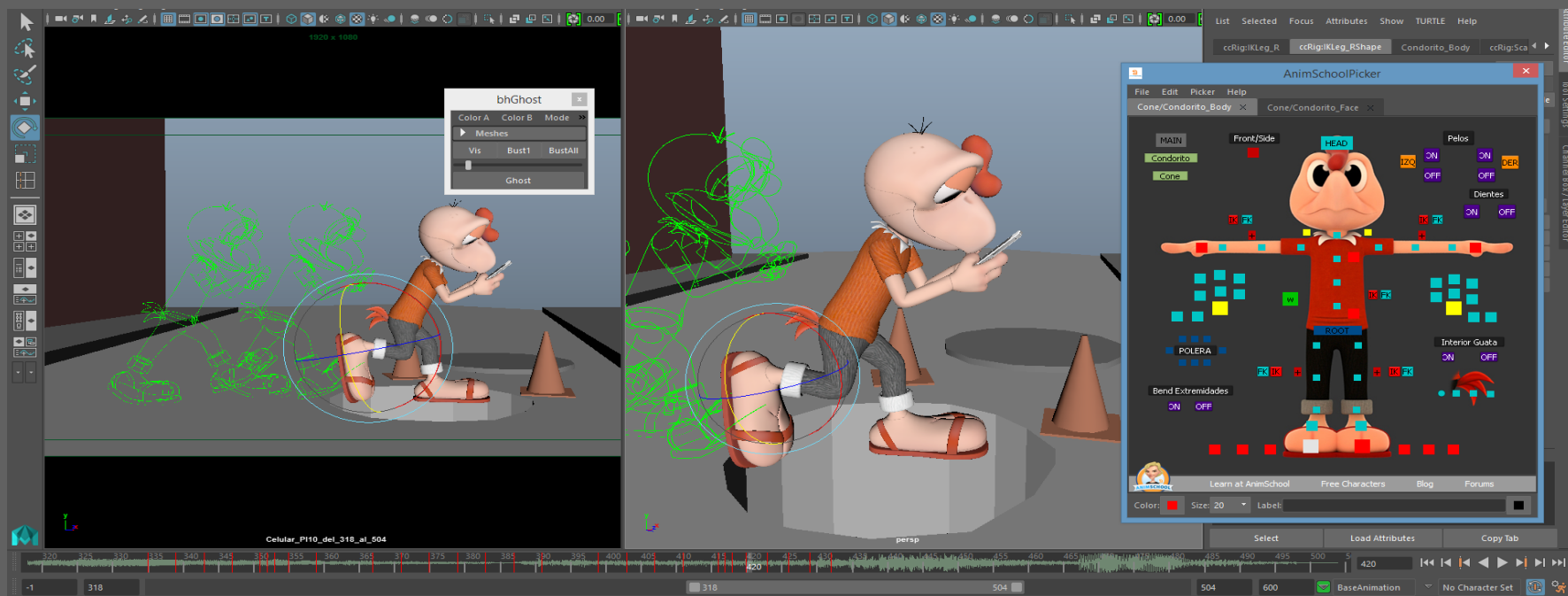
— Esto es un modelo de negocio. Así que lo estamos haciendo es tomar a Condorito, haciendo algo parecido a lo que hacemos con Mi Perro Chocolo y ojalá igualarlo o,

¿por qué no? Superarnos a nosotros mismos con el canal de Condorito — afirma el productor.

— Y también hay que entender que esto no es una mega producción, es una producción casi a ñeque para probar que se podía hacer en 3D, para probar que igual que Condorito estaba vivo y que bueno, había una plataforma que es súper democrática que se llama Youtube para poder ponerlas si es que no había algún canal que lo pescara. Ya, está en Youtube y eso es lo que van a encontrar en un futuro: más personajes — adelanta Elizabeth.

— Además de ello, ¿cuáles creen que sean sus próximos pasos?

— En el fondo no sabemos lo que se vendrá a futuro, pero



Interface de animación 3D de Condorito

por lo menos hay algunas ideas. Y lo más importante que es lo que teníamos como objetivo, sí se está cumpliendo. Lo demás viene por rebalse —añade Elizabeth— Pero no dejamos de pensar en hacer algo a parte con Coné. Yo creo que perfectamente le podemos dar una vuelta de tuerca. Creo que de alguna forma Coné podría acercarse más al público infantil. Condorito por más que queramos cambiarle los chistes, no hacerlos tan adultos, a Yayita la tapamos y todo eso, sigue quedando en la cabeza como un personaje que ya está para una edad que no es niño.

—Nosotros consideramos que eso podría ser una oportunidad de rescatar a Coné, sacarlo un poco de Condorito y que tenga su vida y su universo propio. Y ¿por qué no pensar en una webserie o una serie de televisión? Sabemos que Condorito lo han evaluado empresas

importantes de la televisión por cable de dibujos animados y lo han evaluado como un personaje antiguo, machista. Por lo tanto, posiblemente no tenga cabida en un Cartoon Network o Nickelodeon, porque ya lo han estudiado. Posiblemente Coné sea el personaje que esté virgen para que llegue ahí —sentencia Patricio.

—Él es un niño. Y no tiene todos los prejuicios que están asociados a un Condorito. Que Condorito, los años que tiene le pesan desde el punto de vista que ya hay una imagen de Condorito, una personalidad, de una línea editorial que está asociada a Condorito —concluye la directora.SM



MARMOTA STUDIO

Entre la animación y Youtube

A través de sus casi cinco años de historia, Bernardita y Matías consideran que el estudio chileno se encuentra entre dos mundos, escenario que podría cambiar en poco tiempo.

Por Francisca Gubernatis



marmoto

studio

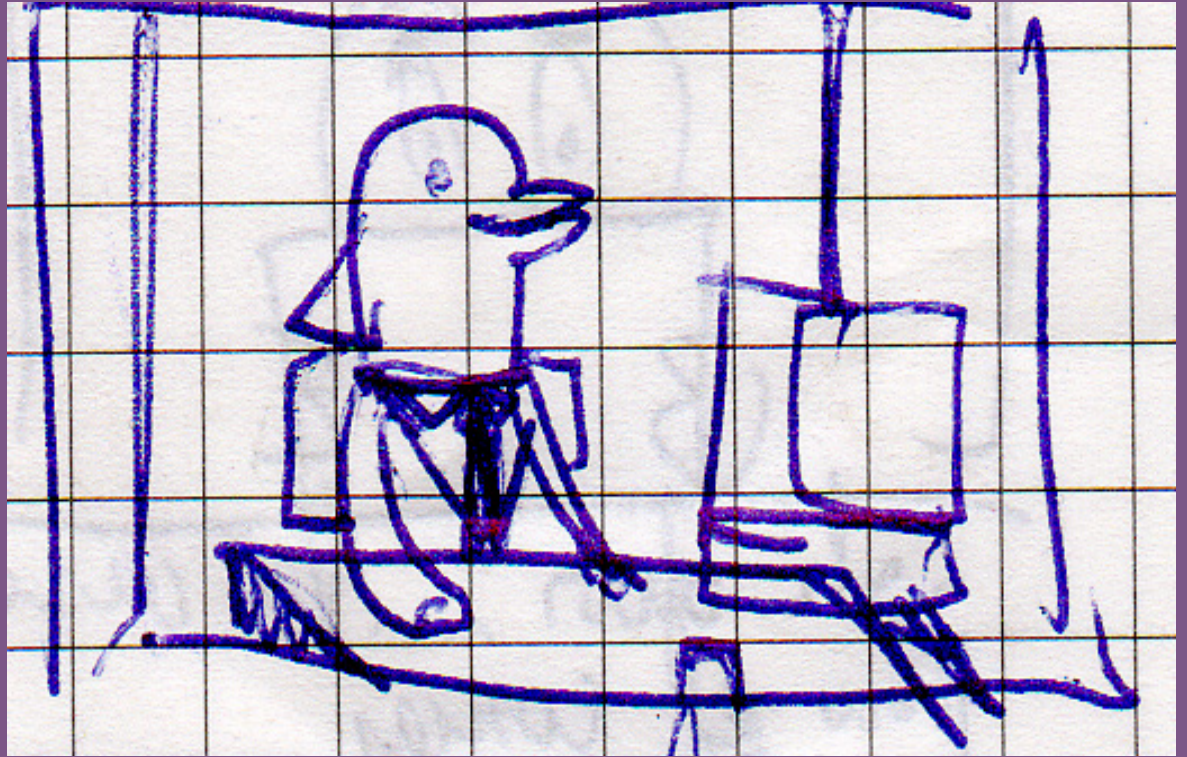


Los ojos de Matías Latorre veían cómo las noticias, los videos y las más diversas páginas de Internet pasaban y pasaban en la pantalla de su computador. Hasta que algo llamó su atención y se detuvo. Los delfines y las ballenas eran declarados como personas no humanas en la India y gracias a este estatus no sólo contarían con su propia lista de derechos, sino que también con una webserie de animación titulada *Personas Cetáceas*, llevada a cabo por Marmota Studio. Pero esta idea tendría que esperar un poco antes de salir a la luz.

Cerca de un año después de leer esta noticia, Matías la recordó, le pareció chistosa y comenzó a bosquejar a un delfín con corbata y piernas en un cuaderno. Poco a poco el personaje fue tomando forma. Decidieron eliminar las piernas y fueron afinando algunos otros detalles, creando a McClane, el carismático protagonista que sueña con conquistar a los humanos con su hermosa mirada y carisma. Personaje que fue insertado en un mundo donde los cetáceos y los humanos conviven en la superficie.

Estos fueron los primeros esbozos de *Personas Cetáceas*, que en un principio sólo fue concebida como un cortometraje más, sin continuidad, idea que fue desechada al instante.

Hasta ese preciso momento, el canal de Youtube de Marmota Studio sólo contaba con cortometrajes únicos y en teoría sus personajes no vivirían más allá de esa aparición. En ese entonces el grupo de animadores, conformado por Matías, Bernardita Pastén, Koti Saavedra e Iván Kohan, creaban una pieza mensual cada uno. Así aparecieron cinco pequeñas producciones de un minuto de duración: *Paradoja*, *Monster Dog*, *Pocas Ovejas*, *Pigmentos* y *Psycat*.



Boceto del primer Mc Clein

—Había gente que le gustaba, pero no estábamos consiguiendo que nuestro contenido se viera, porque si a alguien le gustó el corto de este mes, el siguiente mes vamos a tener otro diferente. Necesitábamos una serie, sí o sí —recuerda Bernardita.

Pero en ese plan no estaba contemplado que McClane fuera la estrella del show. Esta primera webserie de Marmota tendría un protagonista nuevo en cada episodio. “Pero tuvimos eso de que necesitamos a un personaje que la gente siga y que sepan que el próximo vídeo de nuevo vamos a hablar sobre ese personaje que les gustó. Por lo que *Personas Cetáceas* se iba a tener que quedar con McClane hasta el final”, agrega la productora. Esa fue la

primera victoria del delfín oficinista, su primer paso hacia la conquista de los humanos.

La serie contaría con 6 episodios de un minuto de duración, con posibilidad de una segunda temporada con las mismas características.

—Ahora veo los primeros capítulos y encuentro que le agregaría escenas y cosas así. Como que lo encuentro demasiado, ¿cómo decirlo? Sin sentido —asegura Matías mientras se ríe energéticamente y agrega: — En *Personas Cetáceas* hay mucho de ensayo y error. La evolución de la serie va en conjunto con la evolución de nuestras habilidades, de nuestro crecimiento.



Personas Cetáceas



Bernardita Pastenes

En esos primeros episodios, los animadores de Marmota no se imaginaban lo que McClane traería consigo y hasta qué punto lograría conquistar al público de Youtube. Aquellos logros que estaban por venir se obtuvieron, de alguna forma, gracias al antes y después de Personas Cetáceas, a la historia detrás del universo de Marmota Studio.

La prehistoria de Marmota

Era su cuarto año en la carrera de Animación en la Universidad UNIACC, época para comenzar a preparar las tesis, cuando Bernardita y Matías conocieron a Koti e Iván. Sus estilos y metas eran afines, por lo que decidieron preparar juntos la tesis. “Queríamos animación 2D y los

chicos hacían animación 2D. Nosotros queríamos hacer un piloto de webserie, y ellos querían hacer un corto. Entonces igual se complementaban”, señala la productora Ejecutiva.

Pero antes de comenzar con la tesis, otro desafío se asomaba para estos cuatro jóvenes animadores: la práctica profesional. En verano del 2011, una oportunidad surgió en Cunco, una comuna ubicada en la región de la Araucanía, cerca de Temuco, por lo que empacaron sus maletas y se fueron al sur de Chile por tres meses. Su misión era preparar una miniserie para niños de primero básico de colegios rurales, para así ayudarlos a reforzar los contenidos de Lenguaje y Matemáticas.

—Fue un desafío: los cuatro trabajando juntos por



Afiche de Golpea Duro Hara!

primera vez, definiendo cómo iba a ser nuestra línea de trabajo. Teníamos tres meses para hacer los 16 capítulos de 2 a 3 minutos. De hecho, los animamos en After Effects. Todo pensando en cómo economizar el tiempo —recuerda Bernardita.

—Yo creo que fue nuestro primer trabajo en serio de guión. De hecho, uno de los principales desafíos fue hacer la historia. Me acuerdo de estar frente a la pizarra y no poder cranear bien cómo hacerlo y la sensación de frustración por eso —agrega Matías.

El resultado de este trabajo fue la primera producción de este grupo de animadores, la antesala de Marmota Studio: Aldea Zafari, serie que mostraba a cinco amigos



Matías Latorre



Afiche del proyecto "Paco, El niño Mágico" (2015).

y cómo logran resolver sus problemas a través de sus conocimientos de Lenguaje o Matemáticas.

Debido a este proyecto no sólo conocieron a Sebastián Dupont, quien hasta ahora es el director de voces del estudio, sino que también, sin saberlo, descubrieron parte de lo que sería la esencia de Marmota Studio. "Creo que con Aldea Zafari comenzó nuestra historia con series cortas", asegura Pastén.

Al concluir su trabajo en el sur, de inmediato comienzan a trabajar en su tesis, un piloto de webserie llamado Pangea Z, el que actualmente se encuentra disponible en su canal de Youtube con muy buenos comentarios y más de 41 mil visitas hasta la fecha.

Tanto los resultados de Aldea Zafari como los de Pangea Z impulsan a este grupo de animadores a crear un estudio, el cual se configuraría como uno de los primeros en dedicarse a crear cartoons originales para la Internet en Chile.

Fórmula híbrida

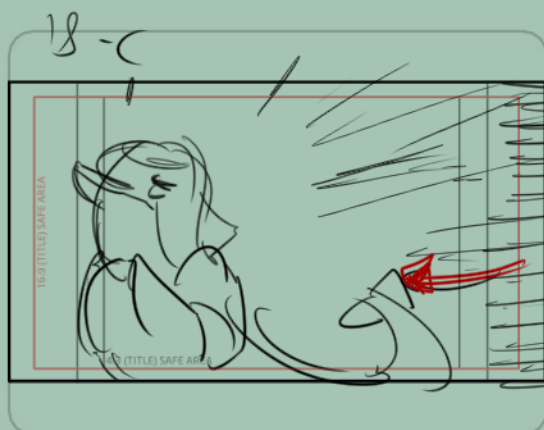
Con más de 46 mil suscriptores y casi cuatro millones de visitas a la fecha, Youtube es la plataforma de exhibición principal de Marmota Studio. Pero para sus animadores, este medio va un poco más allá de ser sólo un sitio para exhibir sus producciones. A través de los años, Youtube les ha ido dotando parte su esencia, transformándolos -en lo que ellos definen- en un híbrido entre un estudio de

animación y un generador de contenidos para Internet.

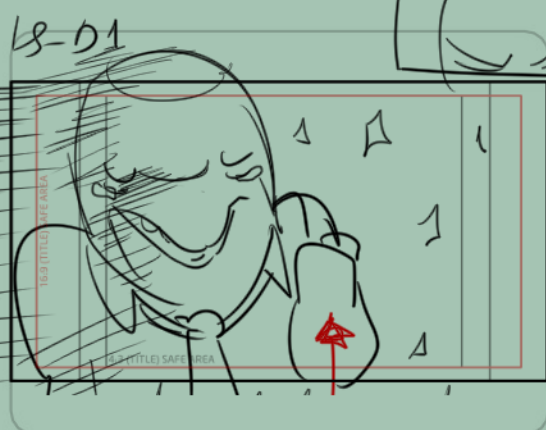
— Hacemos todas estas actividades que hacen los estudios de animación; pero tenemos esta pata en Internet y de repente nos vemos obligados a hacer estas cosas que uno no está acostumbrado por la naturaleza del trabajo de animador. En Internet uno debe estar frente a la cámara, mostrarse así como 'somos personas reales'. Creo que eso nos saca un poco del confort que uno tiene al estar detrás. Pero al final, el contenido de Internet funciona mucho por lo cercano que te puedan sentir las personas —explica Pastén.

Prueba de esta fórmula que cruza dos mundos es su segunda webserie: Abuelo Com. Esta producción relata las

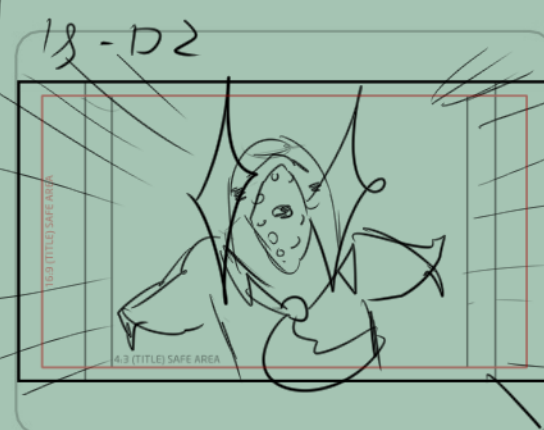
C
U
T



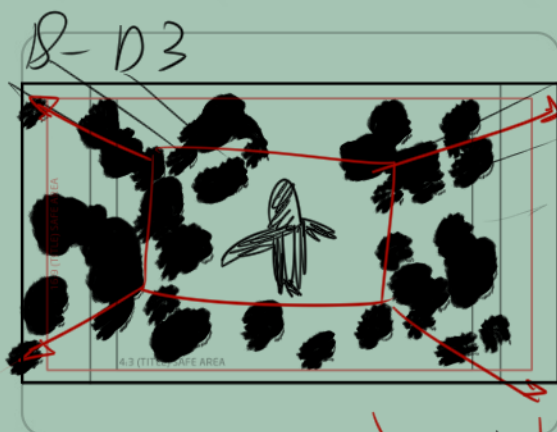
Mc: mi corazón siente dicha
haciendo lo que amo!



Mc: Si puedo transmitir eso a
cada uno de ellos y darles a
entender lo que realmente importa,



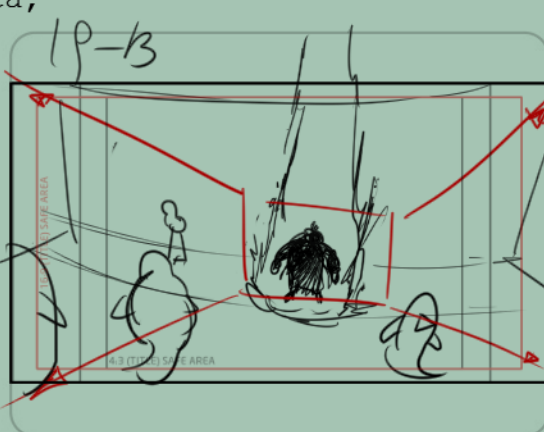
Mc: ¡Todo valdrá la pena!
McClane sale con un fondo de mar



McClane de fondo con
el universo. Una luz
corta la escena.



Sale una cara maligna,
es Murphy



M: ¡¡Necesito ser más HERMOSO!!

M: ¡NO! ¡Ser amado es lo único
que importa! ¡¡Si eres hermoso,
todos te amarán por siempre!!



peripecias que deberá sortear un anciano para aprender a usar Internet. Pero en esta misión, no estará solo, ya que su nieto Pablo lo ayudará en sus intentos de dominar las nuevas tecnologías.

—Al Iván se le había ocurrido la idea de este abuelo tratando de manejar las tecnologías. Bueno, después derivó a otra cosa, el abuelo trata de ser youtuber y creo que ahí están nuestros primeros pasos hacia el mundo de los youtubers. Entonces el Iván con el Seba se contactaron con distintos youtubers chilenos y les pidieron la colaboración para que prestaran sus voces y aparecieran como personajes. Y hasta ahora les alegra la participación —señala Matías.

—Y han pasado como dos años y siguen diciendo “sí, yo estuve en Abuelo Com. Yo fui un mono animado” — agrega la productora del estudio.

— Eso es mucho lo que se da en Youtube: la colaboración. Y ahí se nota que estamos metidos tanto en el mundo de la animación como el de Youtube, somos como ese híbrido que te explicábamos — enfatiza el animador.

Pero Internet no ha sido su única plataforma de exhibición. Desde agosto hasta octubre 2013 los cartoons de Marmota Studio estuvieron en el canal ETC TV. Estos eran puestos al finalizar cada uno de los programas del horario prime del canal. Este hecho repercutió en la cantidad de seguidores que tenía el estudio chileno.

—Eso nos resultó mucho para que llegara gente nueva a nuestro canal, a ver más de nuestro contenido, a compartirlo, porque al final de cada cartoon de nosotros



Personajes de “Golpea Duro Hara!” (2014)

que se estrenaba en ETC, teníamos un cartón de 5 segundos que decía “Para más cartoons, revisa el canal de Youtube de Marmota Studio” — afirma Bernardita.

—Hasta ahora hay mucha gente que dice “¡Hey! Yo los conocí en ETC” — recuerda Latorre con emoción.

A partir de esa fecha, no pasarían muchos años antes de aparecer en nuevas plataformas y crear nuevas alianzas que harían llegar al trabajo de Marmota a nuevos territorios.

El salto a otros mercados

Hace unos años atrás, los animadores de Marmota Studio recibieron un correo electrónico que les abriría las puertas a un nuevo público en el futuro. Era de Enchufe TV, un canal de Youtube ecuatoriano que, en ese tiempo, contaba con más de 5 millones de suscriptores. “Esa vez ellos nos escribieron para decirnos que les gustaba nuestro contenido y que si alguna vez necesitábamos conversar de algo, que esa era la vía de contacto. Nunca más volvimos a hablar con ellos, pero fue como oye, es una buena idea contactar a gente que te gusta su contenido y decir acá queda el contacto”, rememora Pastén.

Esta idea los llevó a enviarles un e-mail a Frederator Studios, uno de los principales estudios de dibujos

animados norteamericano para internet, responsables de Los Padrinos Mágicos, Zona Tiza y La Robot Adolescente. En aquella ocasión, Bernardita buscaba generar un nexo entre ambos, presentando a Marmota Studio.

Lo que siguió a ese correo, ni Matías ni Bernardita lo esperaban: Frederator les ofrecía unirse a una red de 50 estudios de animación a nivel mundial llamado Cartoon Hangover, siendo ellos los únicos de habla hispana.

Durante el 2014, gracias a este contacto los cartoons de este estudio chileno estuvieron disponibles en una aplicación de 3DS Nintendo. Por lo que todas las personas que se encontraran en México, Estados Unidos y Brasil, y que tuviesen su configuración en Español, pudieron acceder a este contenido.

La alianza con Frederator no llegó hasta allí. A finales de ese mismo año, el estudio norteamericano vuelve a contactarse con Marmota Studio, con una propuesta que no se esperaban: querían la licencia para exhibir los 18 capítulos de Personas Cetáceas bajo el nombre de Fin Punch!.

—Es la primera vez que Cartoon Hangover subía contenido latino doblado a su canal. Todo el contenido, hasta ese momento, eran series que producían ellos. Bueno, de repente tenían invitados, cartoons hechos por otras personas, pero era un corto único. Pero nunca habían tenido una serie latina doblada —recuerda Bernardita con mucha emoción.

—De hecho, según ellos, es la primera webserie que era doblada del español al inglés —afirma por su parte

3

Personajes de "Paco, El niño Mágico"(2015).







Personajes de "Personas Cetáceas" (2012)

Matías.

usto en esta época, Marmota Studio no sólo vivía cambios en el público al que llegaba, sino que también tuvo modificaciones internas. La primera de ellas vino con la salida de dos de los fundadores, Koti e Iván. "Fue difícil, porque éramos cuatro animadores, entonces nuestras fuerza para poder realizar cosas, tanto servicios de animación como contenido para nuestro canal, se vio cortado a la mitad", señala la productora ejecutiva.

Ya a un año de ese episodio, el equipo de Marmota logró mantenerse estable y está listo para una nueva transformación. A la fecha Bernardita y Matías se encuentran preparando la cuarta temporada de Personas Cetáceas y una nueva animación: Paco, el Niño Mágico. Estas dos producciones forman parte de los proyectos con los que por primera vez postularan al financiamiento del Consejo Nacional de Televisión (CNTV) y con ellos, podrían pasar a una nueva plataforma de exhibición: la televisión.

—Si bien la idea no es dejar las webseries, es parte de la

natural evolución. Como que ya siento que nos quedamos un poco cortos de las historias que queremos contar, no nos alcanza en un minuto. Entonces queremos dar el paso —confiesa Matías.

—Es parte de la evolución, pero también es parte de que no nos queda otra. Es la opción que tenemos. Y es como tomar y dar el paso o no salir nunca de donde estamos. Queremos más salida para nuestro contenido y con webseries es muy difícil conseguir más cosas por su formato —concluye Bernardita.SM



2011

Aldea Safari

2012

Pangea Z - 15 mayo 2012

Paradoja - 8 junio 2012

Monster Dog - 6 julio 2012

Pocas ovejas - 20 julio 2012

Figmentos - 22 agosto 2012

Psycat (piloto Nadji Mágico) - 24 septiembre 2012

Personas Cetáceas, primera temporada - 29 noviembre 2012

2013

Abuelo Com - 19 abril 2013

Personas Cetáceas, segunda temporada - 30 agosto 2013

2014

Ricosuave - 4 mayo 2014

Golpea Duro, Hara - 26 junio 2014

Personas Cetáceas, tercera temporada - 28 agosto 2014

2015

Lanzamiento de Fin Punch en Cartoon Hangover - 5 de febrero 2015

Nadji Mágico - 23 abril 2015

Paco, el niño mágico - WORK IN PROGRESS

2016

Personas Cetáceas, cuarta temporada

MALIKI

CONFESIONES DE UNA ARTISTA

La pintura y los cómics han sido fieles testigos de su vida. Y es precisamente en ellos en los que ha demostrado que no tiene nada que ocultar. Bien lo saben sus seguidores. Y es que Marcela Trujillo ha ilustrado todos sus altibajos a través del óleo, grafito, acuarela y tinta china. Con la misma honestidad plasmada en sus obras, y sin pelos en la boca, ella nos habla sobre el trasfondo y las vivencias detrás de sus trabajos. Esta es su historia, éste es parte su legado.

Por Francisca Gubernatis



Entre locales de respuestas de auto en plena avenida Matta en Santiago, en el segundo piso de la tienda de electrónica de sus padres, se encuentra el refugio de Marcela Trujillo. Un loft luminoso lleno de colores, pequeñas figuras de Chinatown, pinturas de todos los tamaños, cómics enmarcados, óleos, pinceles y tinta china. En este taller se respiran los dos mundos de esta artista, sus dos áter ego: Maliki, la dibujante de cómics y Trukillo, la pintora. Es precisamente ahí, donde Marcela nos recibe para hablarnos sobre su pasado, presente y futuro.

Por años sus pinturas e historietas han mostrado lo que ha sido su vida, sin ocultar sus inseguridades ni fracasos. Una pluma que busca contar todo sin censura y ha hecho historia en el cómic chileno. Es por ello que para entender su obra, necesariamente debemos hablar de su vivencias, las que se van entrecruzando a veces en sus viñetas y, en otras ocasiones, en sus óleos y acuarelas.

Ésta es un recorrido por su historia, el diario íntimo de Marcela Trujillo.

Capítulo 1: Una polémica primera incursión

Provocar. Eso era parte del juego de Marcela cuando tenía 19 años y estudiaba Artes Visuales en la Universidad de Chile. Una especie de rebelión contra la sociedad que la rodeaba, en donde horrorizar era parte de la idea. Algo que buscaba mostrar no sólo en su discurso, sino también en su apariencia. Un par de bototos estilo militar, ropa teñida de negro con anilina Mont Blanc, un collar de puntas metálicas, espirales pintadas en sus párpados y su pelo rapado a los lados, levantado con laca y teñido de negro con tinta china. Era su época punk, la etapa en que



intentaba ocultar el hecho de ser mujer. “Lo que más me gustó de haber sido punk fue dejar de ser femenina. Era un hombre. Lo disfruté mucho porque sentía que ser mujer era un carga”, dice.

Y es precisamente en este momento, a finales de los años ochenta, en donde dibuja sus primeros cómics. Cuando iba en segundo año de universidad, Álvaro “Huevo” Díaz le propone que trabajen juntos para una nueva revista chilena de cómics para adultos: El Trauko. A lo que Marcela accede; por lo que él haría los guiones y ella, los dibujos.

—No sabía nada de dibujar cómics— recuerda—. O sea, tengo dibujos guardados desde que tenía 5 años. Eran dibujos de cosas que me pasaban a mí o que yo miraba.

Pero nunca hice cómics donde yo contara una historia secuenciada. Pero yo leía mucho cómics cuando chica: La Pequeña Lulú, El Pato Donald, Condorito.

Es así como empezó a dibujar y no paró durante dos años aproximadamente. Y gracias a los editores de la publicación, Marcela comenzó a conocer una serie de cómics de autores europeos y estadounidenses que la inspirarían y motivarían. Pero uno de ellos llamó especialmente su atención: Robert Crumb, uno de los fundadores del cómic underground y una de las figura más destacadas de dicho movimiento. “Alusiné. Me venía como anillo al dedo, porque esa era mi postura política del momento: ser revolucionaria, pero en contra de la sociedad”, dice mientras sonríe.



"Autoretrato en mi taller" Acrílico sobre tela, Brillo, 1993

El Trauko publicó una serie de historias de Marcela y Huevo, en donde los protagonistas eran hombres punk y estaban drogados o con las copas pasadas. No eran historias muy lineales y Maliki reconoce que ni ella las entendía mucho.

Pero algo sucedió en la edición N°19 de la revista y no pasó desapercibido por nadie en Chile. En esa ocasión, los diálogos del Huevo y los trazos de Maliki harían historia mostrando una parodia del nacimiento de un Jesús barbudo. En las viñetas, bajo el nombre de "Afrod y Ziako en: Noche güena", no sólo se veían escenas explícitas del parto de la Virgen María, sino que también aparecía el Viejo Pascuero, y los Reyes Magos les llevaban marihuana y alcohol. Por lo que la revista fue censurada, el caso salió en las noticias, requisaron todos los números de los quioscos y le hicieron un juicio a la revista. "Era una pelada de cable. A nosotros nos daba mucha risa poder hacerlo y tampoco sabíamos quién veía esto. Por lo que nos llamó la atención que los militares y el equipo como de censura leyera la revista. Eso es lo que nos pareció lo más alucinante de todo. Pero quedó la embarrada", recuerda.

Por una mezcla entre aquel hecho, su pasión por la pintura y por la demanda de tiempo que le exigía el cómic, es que Marcela decide dejar de dibujar viñetas y no soltar más el acrílico y su pincel. Pero no pasaría mucho tiempo antes de que volviera a hacer un guiño al mundo del cómic.

Cuatro años después, Marcela comenzó a preparar su tesis: una revista inventada llamada "Brillo". En ella recolectó todo el trabajo plástico que realizó durante su periodo universitario, agregando algunas obras nuevas. Además de ello, creó un cómic en el que aparecían sus compañeros, profesores y ella. Aquellas viñetas se transformaron en su primera historieta autobiográfica. "Pero tampoco sentía



Comic "Maliki Adulta: Prólogo" (2008)

que quería dibujar cómics, lo encontraba entretenido y nada más", afirma.

Luego de unos años, varias pinturas y algunas exposiciones, Marcela visita Nueva York con una de sus hermanas. Aquella visita sería como amor a primera vista. Por lo que transformó a la ciudad de la gran manzana en su nuevo hogar.

Capítulo 2: Los locos años de Nueva York

En sus primeras semanas en Nueva York, Marcela no sólo conoció la ciudad, sino que también a los que se transformarían en parte de sus grandes referentes en el mundo de las historietas: Aline Kominsky, Daniel Clowes, Julie Doucent.

Pero en ese momento su norte era la pintura. Por lo que después de tomar un curso de inglés como segunda lengua, se inscribió en The Art Students League of New York para aprender más sobre su gran pasión. En el mismo lugar donde alguna vez estudiaron artistas como Jackson Pollock, Georgia O'Keeffe y Mark Rothko. Luego de tres mentores, Marcela encontró al suyo: William Scharf, un pintor del expresionismo abstracto quien había sido ayudante de Rothko. Él cambiaría completamente su visión sobre la pintura. Lo que después la encaminaría nuevamente a las historietas.

— Comencé ver la pintura como algo plástico. Al principio mis pinturas siempre tenían un significado que ver con mi familia o con mi novio. Entonces cada vez más empezaron a tener menos significado. Llegó un momento en que las pinturas se transformaron en algo completamente plástico

y estaba bien, me gustaba. Pero como que necesitaba esa cosa de contar historias. Por lo que busqué eso en el cómic — afirma.

Fue así como dejó de relatar sus vivencias en la pintura y, de manera muy paulatina, el cómic comenzó a agarrar fuerza en su vida. Pronto empezaría a contarlo todo y sin censura.

Era su último año estudiando en The Art Students League of New York y Marcela estaba preparando su última pintura para la escuela. Poco a poco comenzó a dividir una tela en distintas partes, pintando en algunas una cosa y en otras, una escena distinta, formando como unos patchwork de pintura. “Y empecé a hacer eso y en uno de esos espacios dije ‘ah, voy a hacer un cómic ahí’, pero no quiero copiar el cómic de alguien, sino que voy a hacer uno mío. Entonces cuando iba a inventar un personaje, sentí que tenía que inventar una niñita como los personajes de Miyazaki”, añade. De hecho, el director y animador japonés, por muchos años, fue una mezcla de obsesión e inspiración para la artista.

Es así como Marcela inventa a una niña pequeña que usaba la ropa que ella vestía en esa época, un chaquetón de piel con unas botas de goma. “Y era yo chica, como un poco Mafalda y le puse unas ampolletas en la cabeza, porque ella era una superheroína que ayudaba a los artistas a cambiarle las ampolletas cuando se les quemaban y no se les ocurrían ideas. Era como un personaje de fantasía”, recuerda. Así, en 2001, nace Maliki.

Al poco tiempo, la artista queda preseleccionada en un concurso en el Bronx Museum para mostrar sus pinturas llenas de colores y juguetes frente a cinco artistas de arte



“Dama Digestiva 2”, acuarela (2014).

conceptual.

—Estaba ahí y era la última en presentar. Los otros preseleccionados hablaban, hablaban y hablaban, y los artistas les preguntaban y comentaban. Y me toca a mí. Lo único que recuerdo es que me sentí completamente absurda, ridícula, como que nada tenía mucho sentido. Sentía que todo lo que yo decía a ellos, no le interesaba. Nadie me preguntó nada. Para mí fue como un balde de agua fría — confiesa.

Mientras que esta experiencia la hizo dudar sobre sus habilidades en la pintura, sus cómics de corte más amateur estaban comenzando a tener un buen feedback entre artistas del rubro y en su círculo de amigos, a quienes les regalaba cómics en donde ellos aparecían. Por lo que decidió guardar sus pinturas en una caja dentro del clóset y pensó que nunca más pintaría.

Al mismo tiempo, otro cambio surgió en la vida de Marcela que impactaría en su trabajo. Luego de terminar con su novio, bajó cerca de 30 kilos. En ese momento, le comenzó a gustar la imagen que tenía de sí, por lo que empezó a salir a fiestas y a dibujar sobre las cosas que le pasaban en ellas y todos los chascarrs amorosos que experimentaba. Imitando e inspirándose en las plumas de Julie Doucet, Aline Kominsky, Phoebe Gloeckner y todas las dibujantes que contaban sus aventuras y desventuras con lujo de detalles.

—Todos mis cómics eran con lápiz de tinta y llenos de corrector. Nunca hacía un boceto ni nada. Era muy salvaje, pero lo contaba todo. Empecé a contar cosas sexuales, como privadas. Y eso fue lo máximo, porque yo no sabía si me iba a atrever a hacerlo y lo hice. Era bacán. A mí me



“Hombres Sensibles 4” Acuarela (2012)

encantó hacerlo — afirma.

Marcela se había liberado y sabía que tenía que aprovecharlo. Pero en ese momento nunca imaginó lo que vendría a continuación. En un acto de reunir todos los cómics que había hecho durante este tiempo, armó un pequeño libro y mandó una copia a su hermana de regalo. Al recibirlo, ella se lo mostró a uno de sus amigos, quien era editor en The Clinic, semanario chileno que se caracteriza por mezclar sátira y humor político con crítica social. Las viñetas de Maliki llaman su atención, por lo que le escribe a la artista, invitándola a publicar en el medio. Para Marcela esto significaba dar un gran paso: ser una

dibujante de cómic profesional. Por lo que acepta y de inmediato se pone a trabajar.

—Yo quería hacer cómics que llamaran la atención y que fueran rupturistas. Entonces los primeros cómics que hice fueron acerca de sexo, que era el tema que yo estaba viviendo en ese momento. Por supuesto que con el nivel de detalle del dibujo, con lo honesto de la cuestión, lo crudo del tema y al ser hecho por una mujer, hizo que llamara mucho la atención y me hice muy conocida con esos cómics — señala.

Gracias a estas publicaciones, Maliki recibe una serie de



correos electrónicos de los lectores que querían opinar sobre lo que estaba haciendo en The Clinic. Nunca antes le había sucedido algo así. Y es este feedback con el que se da cuenta de que ya era momento de volver a Chile. Pero antes, haría un viaje al viejo continente.

Capítulo 3: Recorriendo el nuevo mundo de Marcela

En su viaje a Europa, no sólo conoció Londres, París, Hamburgo y parte de España, sino que se reencontró con el Huevo, se enamoraron y, sin planearlo, Marcela quedó embarazada de Lulú. Por lo que luego de volver a Chile, decide irse a Alemania y casarse con el padre de su primera hija.

—Yo súper ingenua, no sabía nada de ser mamá. Y desde que nació la Lulú, de ahí para adelante, comenzó la pesadilla. Además, no conocía a nadie, entonces caí en depresión. Todo lo que había vivido, el arte, los amigos, la cultura y la independencia económica, todo eso, chao. Y yo estaba sola en Alemania y la Lulú era muy linda y todo, pero yo estaba desesperada —recuerda.

Poco a poco, dejó de lado el mundo de los cómics para entrar de lleno a la pintura. Ella lo necesitaba para salir a flote, para sentirse mejor. Además, su vida era muy rutinaria para contarla en viñetas y, de alguna manera, tampoco quería hablar mucho de sus intimidades.

Pero no pasó mucho tiempo para que la familia decidiera empacar sus maletas y volver a Chile, a pesar de que él no quería.



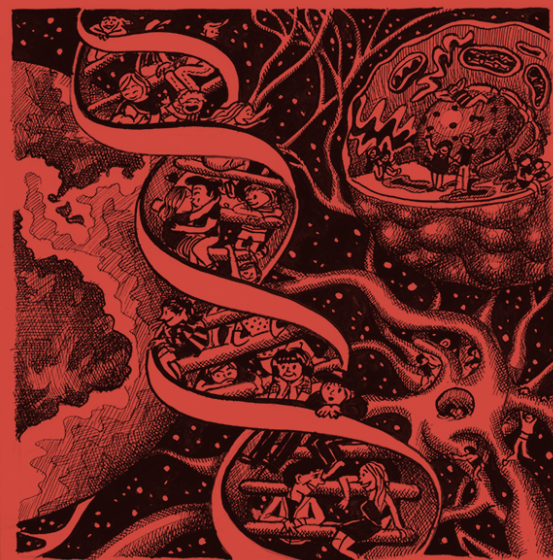
“Los Libros que enseñan con imágenes”(2014)

Capítulo 4: Querido diario

“A partir de ahí, todo funcionó para mí: tenía un taller, me puse a pintar, me ofrecieron publicar cómics, vendí unas pinturas. Pero, entonces, mi relación comenzó a hacer aguas por todas partes y nos separamos”, afirma.

Un poco antes de la separación, Marcela queda nuevamente embarazada, comienza a trabajar como profesora universitaria, hace exposiciones y saca su primer libro junto con Feroces Editores: *Las Crónicas de Maliki 4 Ojos* (2010). En él compila todos sus trabajos publicados en *The Clinic* y todos los cómics que había hecho sobre su vida como mamá.

Al poco andar, salió una nueva oportunidad editorial de la mano de RIL Editores. Sólo tenía un par de meses para crear el libro. Marcela no sabía qué hacer y si alcanzaría. Pero, de pronto, una idea vino a su mente gracias a el trabajo de Julie Doucet: crearía su primer diario de vida con lápiz de mina. “Era escribir y dibujar sin tener un boceto. Luego de



que terminaba una página, le ponía fijador y la metía en una carpeta. Listo. Y en tres meses, tenía 200 páginas. Y eso lo inventé porque tenía una fecha límite”, señala sobre la creación de *El Diario Íntimo de Maliki 4 Ojos* (2011). Esta publicación tenía que ver con su divorcio y todo lo relacionado a esta difícil etapa para la artista.

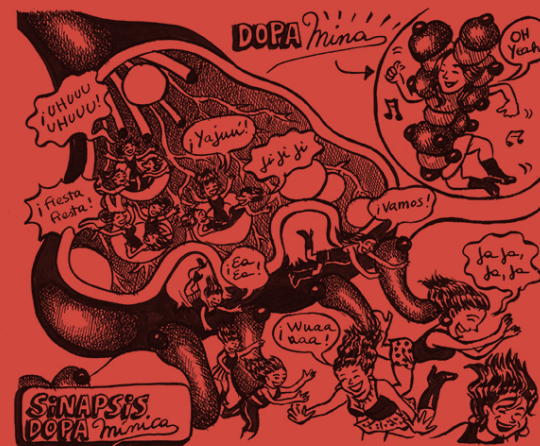
—Para mí, la separación fue mucho más larga que mi matrimonio. Después de un tiempo él se puso a pololear con otra mina y toda su vida se arregló. Yo me volví loca. ¿Cómo con ella y conmigo no? Quedó la cagada y yo terminé con depresión. Eso fue lo que dibujé en el diario. Y él se enojó mucho y me quería demandar. Pero en realidad yo estaba contando mi experiencia con la separación y los juicios. Además su nombre no salía nunca.

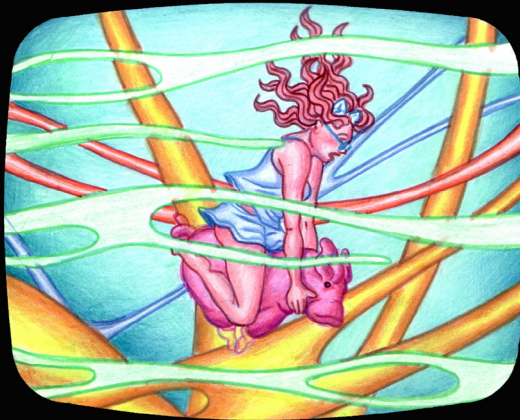
Al final, Marcela no fue demandada y sacó dos libros más: *El Diario Iluminado de Maliki 4 Ojos* (2013) y *Maliki en*

Tinta China (2013).

En paralelo entre publicación y publicación, Marcela comenzó a engordar mucho. Por lo que decide unirse al Grupo de Obesos en Control de Excesos (GOCE). Esto la cambiaría por completo, ayudándola no sólo a perder peso, si no que a reorganizar toda su vida. Pasó a ser algo tan importante para ella que sentía que debía hacer un libro sobre todo lo que había aprendido en el grupo. Así es como se asoció con la psicóloga de GOCE, Karolina Lama y crearon *Quiero Ser Flaca y Feliz* (2015). Era la primera vez que la artista trabajaba en conjunto con alguien. “Era una apuesta, porque no existía ningún libro de autoayuda con dibujos, que mezclara el tema con cómics. Por lo que llamó mucho la atención y el libro fue súper ventas. Y ahora se va a publicar en Uruguay también”, afirma.

Con la publicación de todos sus libros, el cómic se transformó en su profesión más importante. Y trajo consigo algo que siempre había buscado y, que ella confiesa, nunca lo logró





Cortometraje "Maliki's Metamorphosis" (2001)



Cortometraje "Planeta Melmaugen" (2011)

con la pintura: invitaciones al exterior y, por sobretodo, el reconocimiento. "La pintura es un lugar donde me siento completamente en confianza, es como un hogar. Mientras que el cómic sigue siendo para mí un espacio donde puedo decir, reír y crear. Y con los libros se me abrió otro mundo", enfatiza.

Capítulo 5: Maliki y la animación

Luego de su regreso a Chile, Marcela realizó una serie de exposiciones. Pero, en cierta manera, una de la que más la marcó fue Maliki versus Trukillo (2008). En ella se mostraba su disyuntiva entre ser pintora y ser dibujante de cómics. Sin embargo, algo faltaba para unir estos dos mundos y es aquí donde entró en juego un tercero, el que había sido poco explorado por ella: la animación.

Durante su estancia en Nueva York, Trujillo realizó un curso de animación en School of Visual Arts (SVA). "Cuando yo estaba estudiando en la SVA hice un animatic que, cuando volví a Chile, lo mostré en el MAC con música de la Brigitte Bardot: Maliki's Metamorphosis. Ahí me di cuenta que es muy difícil hacer animación", señala.

Luego de un tiempo, Marcela conoce a Luis Acosta en una de sus clases en la universidad. Él era uno de sus estudiantes.

Al final de una jornada, Luis se acerca a ella y le muestra su examen de grado. Era una animación con la que Maliki alusiné y la hizo querer hacer una para la exposición que estaba preparando. Pero necesitaba ayuda para realizarla. Por lo que la artista se reunió con Luis y conformaron un grupo de trabajo junto con Paul Badilla y Diego Cumplido.



"Superheroína dibujante" Ciencia Ficción Femenina, MAVI (2010)



CFF, Ciencia Ficción Femenina, MAVI (2011)



CFF, Ciencia Ficción Femenina, MAVI (2011)

— La historia era Maliki versus Trukillo. Maliki era los cómics y Trukillo era las pinturas, que era el nombre con el que firmaba antes de irme a Nueva York. Maliki tenía que ser un personaje como divertido, como mí, y el otro, uno más artista, más engreído, más snob —relata—. Porque al final esto era como quién soy yo, ¿soy dibujante de cómics o pintora?

Las referencias más importantes para llevar a cabo este cortometraje fueron las animaciones de Popeye. En base a todo ello, el grupo trabajó durante 6 meses en esta animación de dos minutos y medio, que se expuso en conjunto con las pinturas y los cómics en la Galería Gabriela Mistral. “Ellos me enseñaron animación, porque lo que en verdad aprendí en el SVA fue cómo hacer un storyboard. Pero yo no sabía nada sobre cómo animar. Era muy difícil y ellos eran muy buenos. Pero creo que si yo tuviera otra

vida paralela, podría trabajar en esto”, advierte.

Capítulo 6: Cruzando el bosque oscuro

Por estos días, Marcela se encuentra en medio de un nuevo desafío: hacer su primera novela gráfica. “Entré a la ficción sin querer y nunca lo había hecho antes. A mí me encanta, por lo que en algún momento tenía que llegar a ella. Ha sido un cambio como del cielo a la tierra, pero de inseguridad total”, afirma.

Todo comenzó en 2014, cuando la dibujante se encontraba en un congreso de cómic en un país latinoamericano. Inesperadamente tuvo un romance que la hizo sentir vulnerable por primera vez. Al regresar a Chile, decide escribir la historia y se la muestra a su círculo más cercano y otro, no tanto.

— Una editorial española quería que hiciera un libro, entonces les propuse esta historia. Pero ellos dijeron que no sabían si les gustaba, como que no encontraban que fuera una buena historia para entrar al mercado europeo. Pero entremedio apareció Random House, les conté esta historia y les encantó —señala.

Por lo que en paralelo a Quiero Ser Flaca y Feliz, Marcela se pone a trabajar en esta nueva propuesta. Como todos sus cómics, Marcela va entregando cada detalle de lo sucedido sin pelos en la lengua. Pero en esta ocasión algo tiene que cambiar, se da cuenta de que no puede contarle todo, ya que su amante está casado. En un comienzo decide sólo darle otro nombre y cambiar de país del festival.

No obstante, la ficción comenzaría a gobernar la historia. Poco a poco, empezaron a aparecer personajes que no eran

de la vida real, sino que eran de los cómics de los otros autores invitados al evento. Junto con ellos, aparece la pequeña Maliki, quien se hace amiga de una Santa que la va aconsejando. "La historia sucede en Lima, donde hay muchas iglesias y también hay muchos santos y santas. A mí me seduce mucho el tema de la imagen religiosa, por lo que decidí incluirla en la historia", agrega.

Luego de casi un año haciendo el storyboard, dibujando con tinta china e investigando sobre las santas, la mortificación y Noruega, algo sucede que paraliza el proyecto por completo.

Marcela decide volver a enviar la historia, con este vuelco a la ficción a los editores españoles. Ellos, otra vez, la rechazan. "Y eso a mí me desmoralizó. Tengo muy poca tolerancia al fracaso. Y pasé por una crisis más o menos, porque los tipos me dijeron 'No nos gusta esta historia. Te queremos publicar, pero no con esta historia'", confiesa con una voz titubeante.

En plena Feria Internacional del Libro de Santiago (FILSA), en noviembre de 2015, Marcela se acerca al editor de Random y le presenta sus preocupaciones, quien le dice que hiciera lo que estimara conveniente: si quería cambiar de tema y formato, que lo hiciera. Por lo que la artista decidió hacer un tercer diario contando esta historia, sin ficción alguna más que el nombre de su amante.

Ya llevaba cuatro o cinco páginas cuando otro hecho hizo que este proyecto volviera al camino de la ficción. "Escuché un podcast y me cambió la vida", advierte. Éste era Out on the Wire de Jessica Abbel. El episodio que la impactó se titulaba The Dark Forest. En él, Abbel hablaba sobre las etapas que tienen las personas que trabajan en



UN MÉTODO VISUAL PARA BAJAR DE PESO



"Quiero ser Flaca y Feliz" Editorial Planeta (2015)

ámbitos creativos y se meten a proyectos grandes, que pueden ir desde el entusiasmo a la desilusión.

— En una primera instancia del proyecto, uno está alucinado. Pero llega un momento en que se comienza a poner pesado y empiezas a creer que no es tan bueno y dudas. Y de repente comienzas a sentir que está malo, que tú eres la mala, empiezas a poner en ti todas las dudas y la negatividad. Y hay una crisis y eso es como entrar en the dark forest [un bosque oscuro]. Entrás a un lugar solitario y lleno de miedo. Pero no es el final del camino, es la mitad. En un gran camino siempre hay un dark forest. Escuché eso y yo dije, eso es lo que me está pasando con este libro — relata Marcela —. Ahora decidí que voy a continuar con la novela gráfica. Retomé todo y ahora volví a trabajar en la historia. Pero tengo mucho por delante. Estoy en el dark forest ahora, estoy cruzándolo.SM





M!i! MERCADO ANIMACIÓN INDUSTRIA

Santiago, 12 al 14 de mayo 2016

www.mai.cl



ANIMA PARA EL MUNDO

Todo el talento latinoamericano de la animación en un solo sitio

WWW.REELDAY.COM



TV PINGUIM

De Brasil para el mundo

Hace 27 años Kiko Mistrorigo creó junto a su socia Celia Catunda, TV PinGuim, estudio que es considerado uno de los mejores de Latinoamérica. Esta casa de animación es la responsable de las exitosas series infantiles: "Peztronauta" y "El mundo de Luna"

Por Francisca Gubernatis



TV  PinGnim





Celia Catunda socia fundadora de TV Pinguim

Una arriesgada aventura que comenzó en 1989, hoy los tiene situados como uno de los mejores estudios de animación de Latinoamérica. Bajo el éxito mundial de dos de sus series: "Peztronauta" y "El mundo de luna", TV PinGuim cambió el paradigma y modelo de las series de animación para Brasil y Latinoamérica.

Francisco "Kiko" Mistrorigo, director y fundador del estudio, señala que el éxito de sus producciones radica en la intuición y en el querer generar contenidos educativos novedosos y alejados del estilo "sala de clases" que existe en muchas series preescolares.

Reconocido fanático de la animación desde su infancia, Kiko ha construido su vida y profesión alrededor de este oficio, encantando y educando a niños en más de 86 países y manteniéndose en los primeros lugares de audiencia por

más de seis años.

SM: ¿Cómo comienza TV PinGuim?

- Yo estudiaba arquitectura y tenía una muy buena amiga, que es mi socia actual, los dos nos conocimos y pensamos "hagamos esto". Rápidamente compramos una computadora y empezamos a explorar y hacer servicios. Empezamos en el año 1989 y los computadores eran lentos, coloridos pero lentos. De esta manera empezamos a entrar en el mercado.

SM: ¿Cómo evolucionan a crear contenidos propios y qué objetivo tenían en mente?



Escena de "El mundo de Luna"

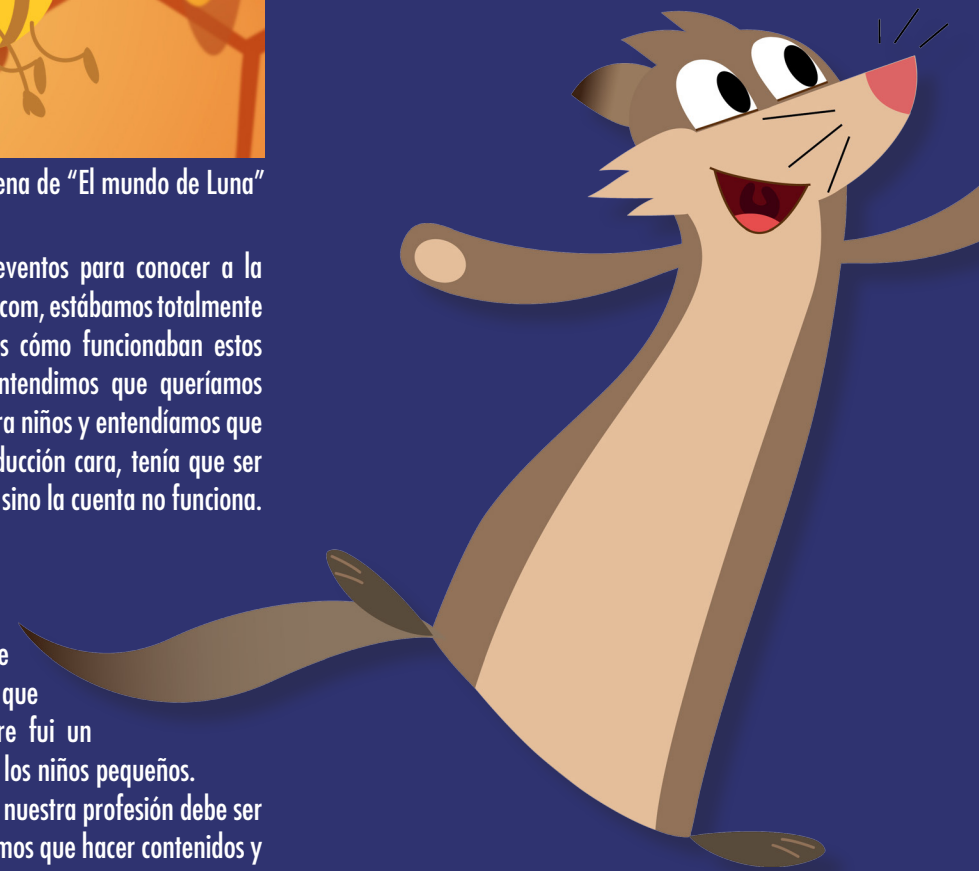
- Nosotros nos manteníamos entrando en Festivales, haciendo unos pocos servicios para pagar las cuentas, y haciendo muchas cosas para niños, libros, periódicos y juegos manuales. Y así empezamos un diálogo con la TV pública brasileña bajo el concepto de 'productora independiente', que era novedoso entonces. Esta hace una serie y es dueña de la mayor parte de la propiedad intelectual. Empezamos a hacer pequeñas series para TV Cultura que es un canal público de la provincia de Sao Pablo, Después para TVE, que es la actual TV Brasil. Empezamos así a tener series pequeñas que fueron nuestra guía de lo que queríamos hacer: contenido para niños.

- Después descubrimos que el territorio brasileño no era suficiente y la TV pagada empezaba en la Latinoamérica. Nosotros dijimos: "Ellos lo hacen todo y lo vienen a vender acá. Vamos a intentar invertir este vector. Intentemos

vender". Fuimos a todos los eventos para conocer a la gente. El año 2004 fuimos a Mipcom, estábamos totalmente enfocados porque ya sabíamos cómo funcionaban estos encuentros de media hora, entendimos que queríamos hacer contenido audiovisual para niños y entendíamos que la animación, por ser una producción cara, tenía que ser pensada globalmente porque o sino la cuenta no funciona.

SM: ¿Porque niños?

- Totalmente por una cosa de gustos. Me gusta la forma en que se cuenta a los niños. Siempre fui un buen contador de historia para los niños pequeños. Me encanta contar historias, en nuestra profesión debe ser muy importante, nosotros tenemos que hacer contenidos y





Kiko Mistrorigo, socio y fundador de Tv Pinguim
Compañía Maleza interpretando la obra "Un Poco Invisible"







contar historias, educativos o no.

SM: Peztronauta es un ejemplo de esto. Exitosa en toda la región, traducida en 12 idiomas. ¿Cómo comienza este viaje?

- Bueno, 'Peztronauta' fue una consecuencia de este viaje, empezamos de a poco a romper la barrera porque Brasil era conocido por fútbol, el carnaval y Fernando Mendes (risas). Empezamos a hablar. Una coincidencia importante es que Discovery Kids estaba totalmente interesado en tener un canal preescolar que se perfilaba como un muy buen negocio. Discovery apostó muy bien, 'Peztronauta' fue al encuentro de esta idea y ellos (Discovery) comprendieron adelantadamente también que los latinos querían ver su propia imagen.

- Y así fuimos, después teníamos la tarea en casa que era convencer al gobierno, decirles: "mira, tenemos una posibilidad de hacer una producción mundial". Teníamos solo un poquito de plata, así empezamos y hablamos con un banco federal para invertir, hablamos con el ministerio para utilizar las leyes.

- Entregamos y para sorpresa de todos, feliz sorpresa, fuimos al primer lugar de la TV de pago total. 'Peztronauta' era lo más visto de toda la televisión, principalmente el horario de las 19:00 hrs. Rápidamente empezamos la segunda temporada, un Spin Off que se llamaba 'Peztronauticos' y así construimos una reputación internacional.

SM: ¿Cómo articulas el producto para que funcione en todas las zonas, más allá del territorio brasileño?

- Sabíamos que tenía que ser un producto con un lenguaje universal pero a nuestra manera. Yo no creo en formulas ni tampoco en iluminaciones tipo “¡hoy me vino una idea mientras estaba en el baño!” no existe eso. Yo trabajo con mi socia y hablamos de ideas, todos los días, unas nos llaman la atención, las separamos, después tiene que dormir pasar unos días, etc. Con ‘Peztronauta’ fue lo mismo, sabía que tenía una distinción, no hay muchos peces personajes. Después que trabajamos con intuición, para mi intentar entender lo que los niños quieren no funciona.

- Son tres personajes muy distintos que discuten que hablan que tienen sus propias ideas sobre cómo descifrar las pistas de la misión. La idea del agente secreto es una invitación a los niños para decirles que todos podemos participar, la idea de conservación del planeta no es una cosa aterrizante, es algo normal y las próximas generaciones están mucho mejor preparadas.

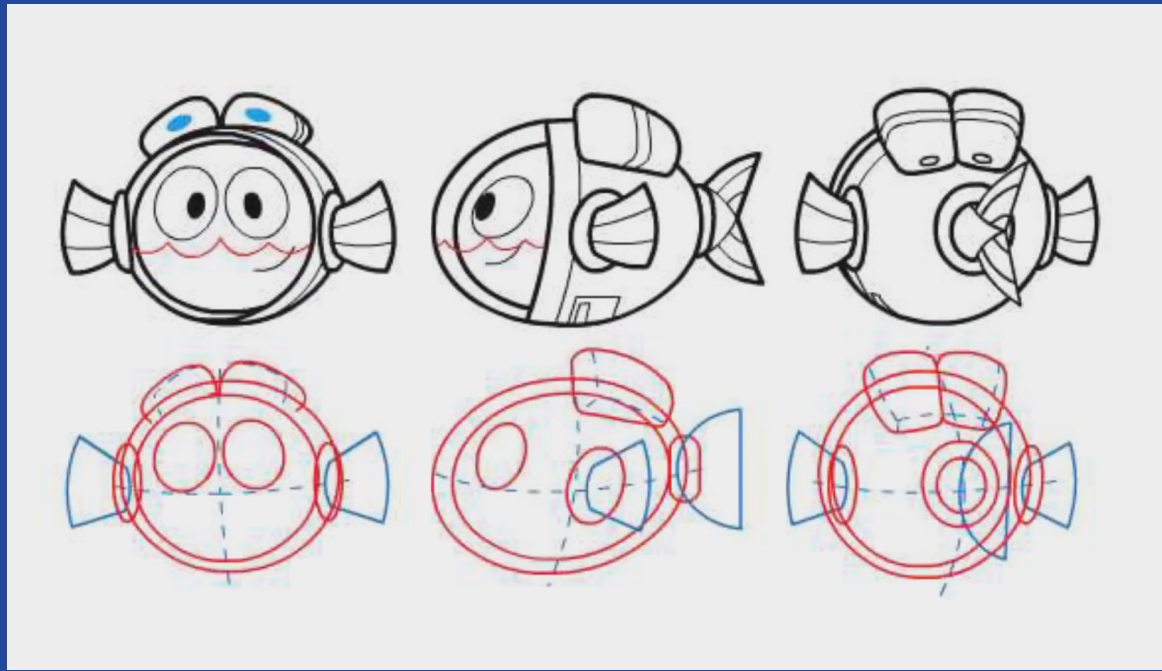
SM: “El Mundo de Luna” sigue esa misma línea, ¿Cómo surge la idea?

- Siempre me extrañó que los genios científicos sean mostrados como gente no tan alta, con lentes, nerds, ¿Por qué? La idea viene, se presenta a los broadcasters y vamos sintiendo esta idea de una protagonista femenina para la investigación científica, nos fue claro que era una idea fuerte. Así fuimos construyendo para llegar a un formato de una serie que se habla de investigación científica y que estimula a las niñas a tener juguetes más interesantes que una cocina o una escoba. Yo tengo una hija de 18 años y un hijo de 20, recuerdo siempre que en los cumpleaños los regalos de los niños eran mucho más entretenidos, las niñas en cambio preparadas para su marido ¡Dios! (risas)





Agente Peztronauta, Marina, Zico y Don Fermín.



Rotación de Agente Peztronauta.

SM: ¿De qué manera se desarrolla el aprendizaje en “El Mundo de Luna”?

- Desarrollamos el conocimiento intuitivo explicándole a los niños: “Todos los descubrimientos científicos no fueron encontrados en Google, fue la imaginación”. La serie habla de imaginación y de la capacidad de poder concluir teorías importantes por intuición. Así estamos diciendo a los niños aquí solo pensar un poco es descubrir.
- Creo que es mucho más difícil hacer contenido así, porque no subestimamos la inteligencia de los niños. Normalmente los broadcasters piensan que saben lo que los niños quieren y no saben, no hay como prever esto. Esto hace a nuestra producción tan interesante, puede ser fracaso o un éxito, es un riesgo. La vida con riesgo es mejor ¿no?

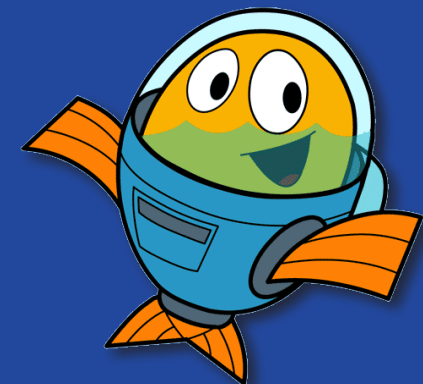
SM: ¿Cómo es el panorama de la industria brasileña actualmente?

- Puedo decir esto con seguridad: ‘Peztronauta’ fue el responsable por cambiar la situación. Siempre hubo productores con ganas de hacer, pero no teníamos un ambiente favorable. Nosotros arriesgamos y estudiamos mucho, y después de ‘Peztronauta’ era posible hacer una serie. Así abrimos las puertas, porque fuimos el ejemplo para cambiar la Ley de la TV a pago en Brasil. Después llegaron las cuotas y ‘Peztronauta’ fue utilizado muy fuertemente para decir a los diputados y senadores: ‘mira, este contenido está viajando por el mundo, 86 países, 12 lenguas, hecho en Brasil. Tenemos que tener cuotas, porque o si no, no funciona’.
- Ahora desde Septiembre del 2012, la ley 12.475 obliga

a los canales en prime time a transmitir 3 horas y media de programación independiente brasileña, esto es un cambio histórico, ahora los canales piden proyectos y encargan, pero al menos 51% de la propiedad es de los productores. La industria de la animación fue una de las más beneficiadas con esto.

SM: ¿Qué desafíos plantea hacer animación en Latinoamérica?

- Tenemos que estar siempre atentos a todo. Estamos viviendo una transición de la forma de consumo de contenido. Por ejemplo se percibe claramente que la moneda del futuro va a ser el contenido exclusivo. HBO se dio cuenta que estaba perdiendo clientes. ¿Cómo atraerlos? Con contenido exclusivo para niños. Hicieron un contrato de exclusividad con Plaza Sésamo por cinco años entonces si los niños quieren ver este contenido tan famoso, tienen que ir a HBO. Tenemos que tener claro esto en nuestras mentes, y también que la propiedad intelectual tiene que ser contenida en América Latina. Esto es un desafío porque los canales siempre quieren pagar poco y mantener todo y no podemos transformar nuestra propiedad en servicio. Tenemos que ser copropietarios que es lo ideal. La energía que damos, ese 110% es para vender, promover y hacer todo. Hay que encontrar un equilibrio en el cual los canales están satisfechos y los productores también. SM





Nuevos proyectos

TV PinGuim se encuentra produciendo seis proyectos, de ellos dos son largometrajes. Además están desarrollando una serie preescolar en coproducción con Canadá.

“Estamos produciendo el largometraje de Peztronauta que estrenará en octubre de 2016, después de las Olimpiadas.

La otra película que estamos haciendo es una aventura de una niña en un mundo especial marcado visualmente por una pintora muy famosa brasileña que se llama Tarcila do Amaral. Es una aventura basada visualmente en su obra, es la transformación de una niña que su madre repentinamente pierde la memoria con un Alzheimer instantáneo.

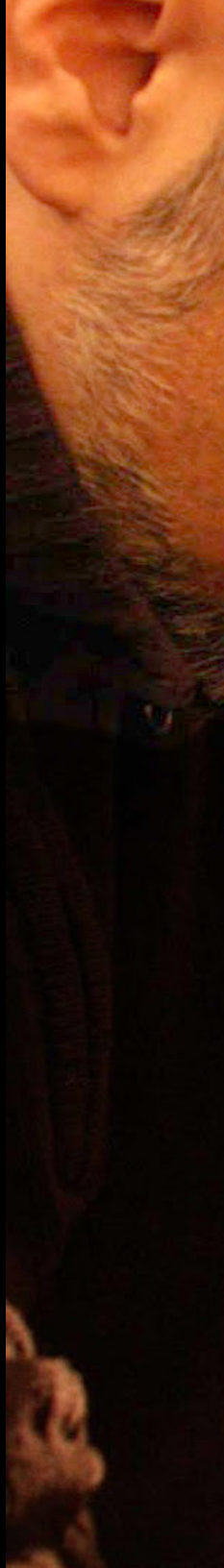
Ahora tenemos un proyecto también de desarrollo entre dos canales canadienses, una productora, nosotros y Discovery Kids Latinoamérica. Se llama 'Ping Pong' y es un proyecto que habla de las palabras. Vamos a producir como locos en francés, inglés, portugués y español al mismo tiempo, los guiones, la música etc. Se transmitirá en TV Quebec de Montreal, TV Ontario de Toronto y Discovery Kids LA”.

SAM

Una posesión animada

Terror, comedia, stopmotion y mucho humor negro, es parte de la fórmula de "Pos Eso" del director español Sam, quien conversó con Solomónos acerca de lo que lo que significó crear y desarrollar su primer largometraje.

Por Francisca Gubernatis





Sus piernas pedalean cada vez más rápido por el pasillo. El pequeño Damien tenía un propósito e iba directo a ello: dañar a su madre. Mientras que ella, sin sospechar lo que sucedería, se sube a un taburete. Las ruedas del triciclo giran y giran hasta que, por fin, él la divisa. Sin titubear, el niño sigue su paso chocando contra ella, haciéndola caer del balcón del segundo piso al compás de "Ave Satani". Esta escena de "La Profecía" ("The Omen", 1976) de Richard Donner es una de las tantas que es retratada en el largometraje "Pos Eso" (2014) del animador español Samuel Ortí (mejor conocido por todos como Sam).

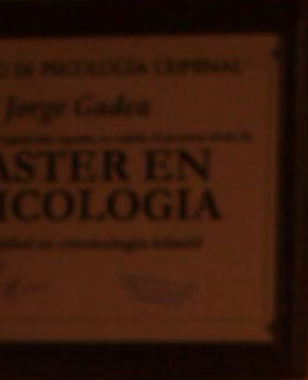
Bajo la técnica del stopmotion y de la comedia, la película de Sam no sólo recorre los pasos de "El Exorcista" (1973) de William Friedkin, sino que también le hace un sinfín número de guiños a otras películas de terror, mezclándolas con la cultura popular española, tocando temas como los toreros, el flamenco y la prensa rosa del país. Todo dirigido a un público adulto, bajo un tono de humor hipertextual y negro, bordeando lo "gore" -pero con sangre de goma y plastilina. Detalles muy característicos de su realizador y su portafolio.

Hasta la fecha, la historia sobre la posesión diabólica del hijo de una bailadora y un torero fue recibida con aplausos en el Festival Annecy 2015, donde fue nominada como mejor película. Además, hasta la fecha, "Pos Eso" ha recibido premios como Mejor Película para adultos en ANIFILM, Primer Premio en Athens Animfest y Mejor Largometraje en Festival Chilemonos. Este último fue un galardón que Sam no se lo esperaba. "Creo que ha sido el premio más emotivo que he recibido en toda mi vida y eso es decir mucho. Porque he ganado bastantes premios. Pero nunca en mi vida me había emocionado tanto", afirmó Sam luego de recibir el galardón, que lo dejó al borde de las lágrimas y de la sorpresa.

Es precisamente, en su visita al Cuarto Festival Internacional

Escena de largometraje "Pos eso"







Sam animando Cortometraje "Vicenta" (2010)



Chilemonos que hablamos con Sam acerca de sus inicios en el mundo de la animación y su primer largometraje, "Pos Eso".

Solomonos (SM): ¿Cómo comenzaste en el mundo de la animación? Cuéntanos tus inicios y qué es lo que te motivó a dedicarte a esta área de lo audiovisual.

Sam (S): Mi primer inicio en el campo de la animación fue siendo muy pequeño y fue tras ver el making of de "La Guerra de las Galaxias". Yo vi unos niños que hacían plastilina o algo así, se veía en el making, y a mí aquello me motivó mucho, inmediatamente quise ponerme a hacer animación. Lamentablemente, no tenía una cámara. Así que pasé muchos muchos años ahorrando hasta que me pude comprar una y de ahí es donde empecé a hacer mis primeros experimentos en stopmotion con muñequitos de goma y con plastilina. Luego lo abandoné, porque a mi familia no le parecía bien que me dedicara a algo tan banal como el cine y me dediqué al heavy metal, que era una cosa con mucho más empaque. Me dejé el pelo largo, me compré una guitarra y me olvidé del cine. Cuando llegó el final de la adolescencia, al principio de la madurez, quiero decir a principio de los veinte, llegó la alopecia y

perdí el pelo y pensé que un guitarrista heavy metal sin pelo no merecía ningún tipo de consideración y descarté dedicarme a la música también.

Entonces, a mí siempre me había gustado el cine y dije "pues voy a hacer cine, ¿por qué no?". E intenté hacer cine con actores, pero se me daba muy mal convocar a los actores, no venían nunca y yo ya estaba un poco descontrolado y agobiado. Y un buen día vi un corto por casualidad en el que los actores eran figuritas de plastilina y me acordé eso que había hecho yo de pequeño y dije "¡Eureka! ¡Me haré los actores yo! Y así vendrán siempre a los ensayos y a la filmación". Así que yo entré un poco a esto de la animación por error, no fue algo buscado. Fue consecuencia de mi poca capacidad para convocar a los actores.

SM: Precisamente, en una entrevista antigua mencionaste ese punto: "la animación es como trabajar con actores, pero sin actores"...

S: Es que la animación en stopmotion es lo más parecido a la filmación real: tú tienes un decorado, tienes unos personajes, tienes un vestuario -es prácticamente igual que una película de ficción, la única diferencia es que es a escala y muy muy despacio. Pero, por lo demás, se parece mucho -tienes que entender también que la animación, lo que me atraía de la animación era el hecho que era un efecto especial en los años setenta. A mí me gustaba "El Imperio Contraataca" y los efectos especiales de Harryhausen. Era eso lo que yo quería hacer. Jamás se me pasó por la cabeza que podría hacer una peli solo con animación, no sabía que eso existía. Te estoy hablando mucho antes de que existiera "Pesadilla antes de Navidad" o una película así de famosa. Fue todo un poco casualidad. Al mismo tiempo prácticamente descubrí pues los cortos de "Wallace & Gromit" y "Pesadilla antes de Navidad" apareció por esos años. Entonces todo fue como casualidades.



Vestuario de la protagonista diseñado por Flora Cuevas Montes



Sam terminando set de largometraje "Pos eso"





Personajes de "Pos Eso"



SM: ¿Cómo describirías el sello distintivo de Conflictivos Production?

S: Yo creo que el sello es que nosotros hacemos películas, hasta ahora, de animación destinadas a un público adulto. Siempre hemos intentado de que sean comedias. Yo creo que voy a seguir en esa línea. Lo que sí no tengo tan claro es que a partir de ahora voy a hacer una comedia tan típica como lo que he hecho hasta ahora. Voy intentar hacer un poco más de humor más negro aún si cabe y más kafkiano. Pero, bueno, si que quiero intentar hacer algo distinto y ceñirme exclusivamente a la animación. Estoy investigando la posibilidad de utilizar mestizaje entre acción real y animación.

SM: Crear y desarrollar "Pos Eso" fue un muy largo proceso, que duró años, en el cual estuviste presente en todas las áreas. ¿Nos podrías hablar acerca de ello?

S: Yo estoy en todos los departamentos y, mismo tiempo, toda la gente que trabaja conmigo no se circunscriben sólo a un cometido en la película. Casi todo el mundo es polivalente y el director de fotografía hace maquetas y también escribe y también lleva la motion control y es su propio eléctrico. Flora, que es mi mujer, hace el vestuario, pero es la Jefa de Producción también. Todo el mundo es polivalente, porque es la única manera de sacar un proyecto como éste, con ese presupuesto. Los únicos que son un poco más al margen son los animadores, pero aún así también trabajan de model maker y se preparan sus propios muñecos y los reparan. Yo he trabajado en compañías grandes como Aardman, en donde todo es muy compartimentado y cada uno solo tiene una labor. Además no puedes meterte en la labor de otro, porque viene un sindicato y te cruje. En nuestro caso es todo lo contrario: cuanto más puedas ayudar al de al lado, pues mucho más agradecidos estamos todos. Y, en mi caso, yo soy por formación o por deformación -no sé a qué se debe, me

gusta estar pendiente a todas las áreas de la producción. O sea desde el minuto cero estoy viendo el guión y preparando los diseños hasta la postproducción, efectos especiales, sonidos, música. Estoy encima de todo. Me es imposible decir que esta área es menos que esta otra, para mí todas son muy importantes y las disfruto todas, mucho. El problema es que es muy exhausto, porque son muchos años dedicados exclusivamente a un proyecto. Te hablo de siete días a la semana trabajando una media de 12 o 14 horas todos los días. Es muy, muy agotador al final.

SM: Antes de "Pos Eso", hiciste una serie de cortometrajes bastante bien aclamados como "Vicenta". ¿Cómo fue ese paso del cortometraje al largometraje?

S: Para mí fue un paso muy natural. Porque, la verdad es que antes de hacer "Pos Eso" teníamos la idea de hacer un largometraje que tenía como título "Ramón" y que aunaba cuatro cortometrajes que eran: "El ataque de los Kriters asesinos", "The Werepig" y "Vicenta", y otra historia más que los unía. Estos cortos, desde el principio -"El ataque...", no-, pero tanto como "The Werepig" y "Vicenta" sabíamos que formaban parte de un largometraje, por eso son cortos tan largos. Y se trabajaron de ese punto de vista. Yo sabía en qué momento del largo iban y el ritmo de esas historias está hecha con ese fin. No son cortos en sí mismos totalmente, lo son a nivel narrativo, pero a nivel rítmico yo quería que funcionaran dentro de un largo. Lo que pasó es lo que pasa con estas cosas, que llega un productor y se fue con el dinero y nos dejó con la película colgados. Entonces yo tuve la suerte de poder recuperar los derechos de mis cortos y poder moverlos como cortometrajes. Pero ese largometraje nunca se terminó, es un trabajo incompleto para mí. ¿Quién sabe? Tal vez, algún día cojo y termino ese largometraje que está a la mitad. Hay mucho material que está rodado que nunca he podido enseñar y me gustaría enseñarlo.SM



Arte conceptual del largometraje "Pos Eso" y el cortometraje "Vicenta".

ATRAPA LA BANDERA

La animación española a la luna

Más de sesenta años de historia preceden a las actuales producciones animadas peruanas.

Concebido por el esfuerzo aislado de un artista gráfico en el rubro publicitario, el cine animado peruano pasa hoy por uno de sus más importantes momentos después de haber iniciado, a comienzos del siglo XXI, las primeras experiencias en América hispana con los largometrajes digitales.

Por Francisca Gubernatis





El 20 de julio de 1969 se concretaba uno de los grandes sueños de la humanidad: llegar a la Luna. A bordo de la nave Apolo 11, los astronautas Buzz Aldrin, Neil A. Armstrong y Michael Collins lograron este objetivo ante los ojos atentos de todos en la Tierra, quienes seguían el minuto a minuto a través de sus televisores. Y, precisamente, entre los millones de espectadores que tuvo la transmisión, un joven Jordi Gasull también se encontraba atento observando. Este hecho, marcaría su vida y provocaría el comienzo de otra carrera espacial casi cinco décadas después. Pero esta vez, la misión no iniciaría en los Estados Unidos, sino que desde la calle Albasanz 75 de Madrid, en Lightbox Animation Studios, y se transformaría en la primera película de animación española en ser distribuida internacionalmente. ¿Su nombre? Atrapa la Bandera (2015), el segundo proyecto de los creadores de Las aventuras de Tadeo Jones (2012), dirigida también por Enrique Gato.

La obsesión de Jordi

“Jordi es un loco del espacio. Se quedó flipado con la llegada del hombre a la Luna cuando era pequeño. Y hay una cosa que la gente no sabe: él es el mayor coleccionista privado de objetos espaciales diría que en Europa”, afirma sin titubear Nico Matji, coproductor de Atrapa la Bandera. El interés de Jordi por el espacio se vio reflejado en algunas de sus proyectos. Cuando comenzó a trabajar en la productora Esicma de Elías Querejeta, Gasull convenció al mismísimo Querejeta para que hicieran un documental sobre astronautas y la NASA. Por lo que por mucho tiempo trató de persuadir a la agencia para llevar a cabo esta producción. Hasta que un día lo logró y el resultado fue Mira la Luna (2006), donde conoció a Michael López-Alegría, el primer astronauta nacido en España en viajar al espacio. “Entonces lo flipó, tuvo acceso a toda la NASA y







se hizo amigo de todo el mundo ahí adentro”, añade Matji. Pero no pasó mucho tiempo para que Gasull quisiera volver a la NASA. Por lo que cuando el productor se enteró que Michael López-Alegría se iba al espacio por seis meses, llamó de inmediato al astronauta y le preguntó si le gustaría hacer un documental en donde él mismo grabara su experiencia en la estación espacial internacional, mientras Jordi se encargaría de registrar lo que sucedía en la Tierra. López-Alegría accedió y así nació el documental *Son & Moon: Diario de un Astronauta* (2009).

Al poco tiempo del estreno de éste, otra idea inquietó la menta de Gasull. “Cuando estábamos terminando *Tadeo Jones* dijimos ¿Qué hacemos ahora? Y el tío dijo ‘¿Por qué no hacemos una película de astronautas? En la que

se vea el entrenamiento de los astronautas, la relación de amistad y fraternidad’. Yo dije ‘Joder tío. Hay una película estupenda que se llama *The Right Stuff*, Elegidos para la Gloria, yo paso de hacer esta historia”, rememora Nico. Hasta que un día algo cambió en Lightbox Animation Studios y hacer una película sobre astronautas ya no parecía ser una idea tan disparatada. Nico Matji aún recuerda vívidamente ese momento. Era final de una jornada laboral y Jordi Gassull, Enrique Gato y él, se encontraban apoyados en una escalera cuando todo comenzó.

— Hey, Jordi, tío, yo solo haría una película de astronautas si contamos cómo fuimos ahí en 1969, que es lo que me divierte de la historia: cómo fuimos con unos artefactos que son menos potentes que nuestros teléfonos móviles

— señala Matji.

— Claro, y el malo iría en una nueva carrera espacial como se iría hoy en el 2015, con la última tecnología, ¿no? — agrega Gasull.

— ¡Exactamente! Y, ¿qué van a hacer a la Luna?

— ¡Joder! A coger el Helio 3.

— ¿El Helio 3? ¿Qué es eso Jordi?

— ¿No has leído las noticias? El Helio 3 es un elemento que solamente hay en la Luna y que por eso los chinos quieren ir ahora a la Luna.

— ¿De verdad?

— Sí, sí. Permite una fusión nuclear fría.

— ¡Oh, cuánto sabes de la Luna, Jordi! — dice emocionado Matji.



Es así como el pimponeo de ideas entre los tres comienza y continuaría por un largo rato, hasta que una pregunta los detiene por un instante.

—Y, ¿cómo se va llamar a esta película?

—O sea, que van a la Luna a coger la bandera que dejó Neil Armstrong, porque la gente piensa que el hombre no llegó a la Luna... —, señala Gato.

—¡Pues, sí! —afirma Nico.

—¡Joder! ¡Pues se llama Capture the Flag! —exclama el director.

En ese preciso momento, Jordi, Enrique y Nico sabían que tenían una gran idea entre sus manos: una nueva carrera espacial situada en nuestro siglo, en donde los buenos irían como si fuera 1969 y los malos con la última tecnología y

siendo asesorados por Steve Gigs y Bill Gags. Los primeros queriendo conservar la historia en forma de bandera, los otros queriendo borrarla por siempre. Luego de esta conversación, Jordi se va a su casa y comienza a escribir, volviendo a los 15 días con una sinopsis de la película.

Pero la idea no se quedó ahí. A medida que trabajaban en el guión, otra historia comenzó a agarrar fuerza. “Realmente esta película va de que la familia es lo más importante, es una historia de reunificación familiar. La carrera espacial son los fuegos artificiales con lo que envolvemos todo”, afirma Matji.

Es así como decidieron que la cinta narre las aventuras de Mike Goldwing, un valiente y decidido chico de 12 años, hijo y nieto de astronautas, que siempre ha soñado

con ganar al juego de atrapa la bandera. Pero su mayor anhelo es reconciliar a su familia y para poder lograrlo deberá atrapar la bandera más significativa de la historia: la que plantaron en la Luna los astronautas en la misión del Apolo 11.

Con la ayuda de sus amigos Amy, Marty e Igor, Mike emprenderá una accidentada aventura junto con su testarudo abuelo Frank para detener el malévolo plan de Richard Carson, un millonario extravagante que, con el objetivo de colonizar la Luna, pretende borrar uno de los hitos más importantes de las misiones espaciales.

Para alcanzar realismo en los detalles referentes al viaje, Atrapa la Bandera contó con la asesoría y apoyo de la NASA, quienes sólo tuvieron dos condiciones para







cooperar: la primera era que la película se debía estrenar en España y, la segunda, que también debía ser exhibida en Latinoamérica.

“Jordi ya tenía los contactos hechos de los dos documentales anteriores y les llamó directamente. Y ellos nos han dado pie libre a verlo todo, todo. Y hemos llevado a parte del equipo artístico a vivir la experiencia de conocer la NASA”, afirma Nico, señalando que gracias a ello no sólo tuvieron la oportunidad de contar con la asesoría de Alan Bean, el cuarto hombre en pisar la Luna con la misión Apolo 12 y Michael López-Alegría, si no que también pudieron conocer la piscina donde entrenan los astronautas, asistir a algunos despegues de cohetes tripulados al espacio y visitar los mockups de la estación espacial internacional. La primera película animada española en...

En mayo de 2012, con un teaser y el guión de *Atrapa la Bandera* bajo un brazo y con los números de *Tadeo Jones* en el otro, se fueron a festivales y el grupo de Lightbox comenzó a ofrecer la película a los estudios, volviendo a España con seis ofertas.

Por lo que cuando el equipo llevaba un poco más de un año trabajando en la cinta, recibieron la noticia que marcaría un hito único en la historia de la animación española: Paramount Pictures compraría los derechos internacionales de la película, por lo que contarían con distribución mundial garantizada para esta cinta y para *Las aventuras de Tadeo Jones 2*.

— Cuando uno sueña con hacer cine, es con oportunidades como ésta con lo que sueña y había que aprovecharla. Afortunadamente no era el único que pensaba así y los

compañeros en Lightbox nos han sorprendido una y otra vez demostrando de lo que son capaces para dejar al mundo con la boca abierta —señala Gato en la página oficial de la producción.

— Esta es la primera vez que una película española, sobre el guión, un estudio de Hollywood compra la película para lanzarla en todo el mundo. Habla de la buena historia que tenemos y de la ambición de la película. Independiente de que algunas personas les pueda gustar más *Tadeo* o menos; independientemente lo que vaya a pasar en el mundo, porque yo no sé cómo le vaya a ir a esta película, pero estoy súper orgulloso. Y creo que lo mejor está por llegar todavía —nos afirma Matji.

Pero ese no sería el único hito de la película. A principios de septiembre del 2015, *Atrapa la Bandera* se estrenó



internacionalmente en los cines del Johnson Space Center de la NASA, convirtiéndose en la primera película española en ser proyectada allí. Este evento contó con la presencia de Enrique Gato, parte del equipo de producción y los dos asesores espaciales de la NASA. “Gustó muchísimo. Cuando terminó la película, vino Alan Bean y nos dijo ‘estoy orgulloso de haberos ayudado a hacer esta película. Y nos quedamos tiritando”, recuerda Matji con una sonrisa en el rostro.

Hasta la fecha, este largometraje se ha estrenado en España, Estados Unidos, Israel y Chile, siendo declarada como la segunda película española más vista en su país de origen en 2015 según Rentrak Spain. Además de ello, de acuerdo a datos entregados por Box Office Mojo, la cinta ha

tenido ingresos equivalentes a USD \$12.871.327 hasta el 1 de enero de 2016. Se espera que la cinta también se proyecte en Alemania, Bulgaria, Reino Unido, Irlanda, Argentina y Brasil.

Atrapa la Bandera cuenta con la producción de Telecinco Cinema, Telefónica Studios, 4 Cats Pictures y Los Rockets la Película AIE, con la participación de Mediaset España, Movistar + y la colaboración de AMC Networks International Iberia y Anangu. Mientras que la animación de la película estuvo a cargo de Lightbox Animation Studios.

(SM): ¿Cuáles son las lecciones aprendidas con Tadeo Jones y que han sido aplicadas a Atrapa la Bandera? ¿En

qué se asemejan y diferencian ambas producciones?

Nico Matji (NM): Son dos producciones que no tienen nada que ver. Tadeo era ‘vamos a hacer una película de animación lo mejor que podamos y sepamos’ y el sueño era hacer una película de animación. Y con Atrapa la Bandera, el sueño era ‘vamos a tomar los Estados Unidos de América’. Cosa que no ha pasado aún. Y Atrapa es una película muchísimo más grande que Tadeo Jones. Es abismal. Y, sin embargo, el aumento del presupuesto no ha sido en la misma proporción. Atrapa la Bandera ha tenido sólo un 25% más de dinero que Tadeo Jones, pero la peli es muchísimo más grande, es un 50% más grande y con una variedad de personajes mucho más alta. Pero



sobretudo, lo que sí se nota es que hemos aprendido, que el equipo que al principio eran unos chavales que querían hacer películas de animación, con muy buena voluntad, de repente somos un equipo. ¡Porque vamos! Los primeros que estamos sorprendidos con el resultado de la película somos nosotros. Porque, ¡madre mía, esto es una película de Hollywood! Pero, no, es una película de la calle Albasanz 75 de Madrid, hecha para todo el mundo.

SM: ¿Cuáles han sido los grandes desafíos de Atrapa la Bandera?

NM: Los retos fueron todos. Es la película más grande que hemos hecho en nuestra vida. Pero supongo que la ambición de esta película fue el gran desafío. Tuvimos

muchos problemas con las escenas de agua, con el mar. Ese mar que ves es todo digital, todo y lo hemos hecho aquí, en Lightbox, sin usar ningún software comercial especial. Pero, al final es un problema humano y de organizarse. Cuando se te dispara la película de gente, se te dispara todo: se te dispara de coste, porque tienes que comprar ordenadores, mesas y sillas para la gente; se te dispara de electricidad, porque consumes más; o, lo que es peor, tu oficina no está preparada para soportar tanta electricidad. En fin, sufrimos para acabar Atrapa la Bandera en plazo, pero lo hicimos y eso es un mérito bárbaro. Pero creo que el mayor reto fue hacer el empaque que tenía que tener con los medios que teníamos, porque sabíamos que ésta era una película para todo el mundo. Queríamos hacer una película que no decepcionara al espectador, pero ya no solo

al espectador español, al espectador de todo el mundo.

SM: ¿Cuáles son los siguientes pasos en Lightbox?

NM: Nos ha ocurrido una cosa un poco fastidiosa. Vendimos Tadeo Jones 2 y Atrapa la Bandera al mismo tiempo. Entonces no vendimos primero una película y luego otra película, sino que vendimos un paquete de dos películas por una cantidad de dinero en un plazo de tiempo determinado. La verdad es que con Atrapa la Bandera hemos sufrido mucho para grabarla en plazo, forma y tiempo. Y ha hecho que Tadeo 2, pues, bueno, está un poquito verde cuando empezamos a hacerla y ya llevamos unos cuantos meses trabajando en ella. Y claro, se retrasa una y te retrasa otra y entras en una mala dinámica. Pero, también estamos trabajando en los otros proyectos que

tenemos en marcha. Concretamente tenemos tres películas que queremos hacer. Pero el hecho es que, a fecha de hoy, todavía no se las hemos presentado a nadie. Esto es desarrollo interno, porque no consideramos que estén lo suficientemente maduras para ser presentadas, por este juego de los retrasos que te he contado.

SM: Hoy en día en Chile se están preparando una cantidad nunca antes vista de largometrajes, ¿qué consejos les darías como productor?

NM: Hay que mirar a todo el mundo con las películas de animación y no hay que volverse locos, todos vemos el mercado americano como el sitio donde queremos entrar. Es muy difícil entrar en los Estados Unidos, muy difícil, porque es muy caro lanzar y anunciar una película. Entonces no hay que obsesionarse con eso. Hay que obsesionarse con hacer una película que te guste a ti como cineasta y saber que el mundo es muy grande y hay que encontrarse un hueco. Saber lo que estás haciendo, que es fundamental. Pero, vamos, ¿sabes cuál es el segundo país donde más películas de animación se ven en el mundo? Es México. El primero es Estados Unidos y el segundo es México. Yo creo que el mercado Latinoamericano y el Iberoamericano tienen muchas posibilidades. Y otra cosa, trabajar en coproducción con España o con otros países europeos, facilita mucho las cosas. Y es una forma de hacer las cosas, no hay que saberlo todo uno solo. Nosotros, por ejemplo, estamos planteando hacer una película en coproducción con otros países a partir del 2017 y, por ejemplo, nosotros haríamos la parte de animación. Todo lo que es la iluminación, los efectos especiales y eso, se hace en Canadá. Y el director es español y el story también se hace en España. De esta manera, el puzzle encaja mucho mejor.



Afiches del futuro largometraje "Nuna" de Origami Studio

SANTIAGO BOU

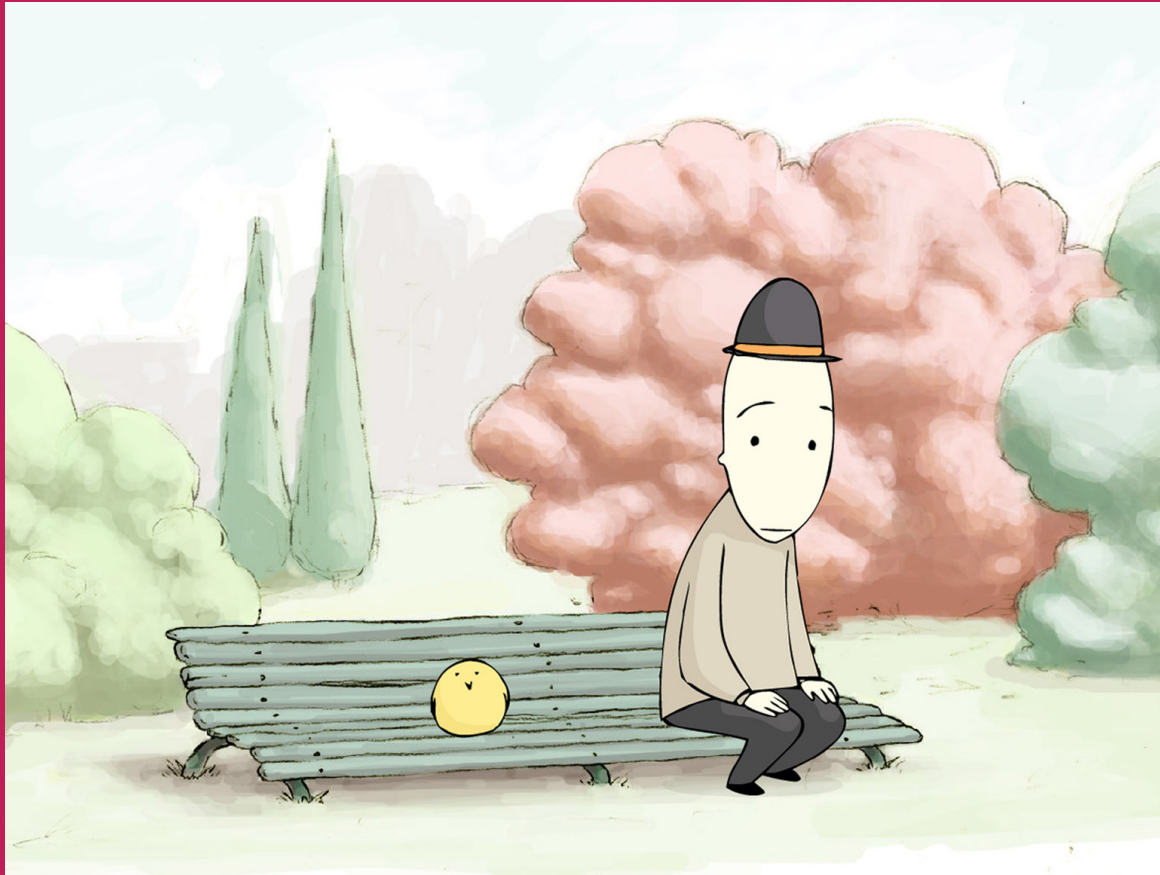
El empleo de Bou

A través de los años, el portafolio de Santiago BOU ha sobresalido en los festivales alrededor del mundo. En su visita a Chile, el animador habló sobre sus cortometrajes y sobre el estado en que se encuentra la animación latinoamericana.

Por Francisca Gubernatis







Cortometraje "El pájaro y el hombre" 2005

Detrás de sus anteojos redondeados, su mirada sigue sigilosamente cada uno de los trazos que hace su lápiz al dibujar. Ya han pasado, tal vez, seis horas desde que Santiago BOU (36) empezara su jornada laboral y es el momento de guardar sus lápices y volver a su hogar. Su cuerpo siente el peso del cansancio, pero al llegar a casa, su trabajo aún no ha concluido del todo. Se vuelve a sentar en una silla giratoria negra y su labor comienza una vez más frente a su mesa de dibujo. Pero esta vez, sus bosquejos toman un aire más personal, alejados de los pedidos que le

hacen diariamente en la oficina. Durante tres años, BOU y Patricio Plaza repiten esta escena, con algunas variantes asociadas: layout, animación, intermediación, pulido, escaneado, coloreado y posproducción. Tres largos años que dan como fruto al cortometraje argentino "El Empleo" (2008), una animación realista que explora un terreno surrealista bajo la idea de Patricio sobre el hombre-objeto.

El cortometraje no buscaba ganar festivales, pero aún así fue galardonado por la crítica especializada y hasta

la fecha, ha obtenido más de un centenar de premios alrededor de todo el mundo, entre ellos el otorgado por la Federación Internacional de Críticos de Cine (Fipresci) en el Festival Internacional de Animación de Annecy 2009.

Historia que, de alguna forma, se replica años después con su siguiente trabajo: "Padre" (2013). Bajo la técnica del stopmotion, esta animación muestra la relación entre un padre y su hija en tiempos de la dictadura militar. Hasta la fecha, esta producción bordea los 80 premios, estuvo preseleccionado a los Premios Oscar y participó de Annecy 2014, siendo el único representante sudamericano entre los participantes de la Competencia Oficial.

Dos cortometrajes que, a simple vista, no tienen nada en común en lo visual. Pero que forman parte del portafolio que ha llevado a Santiago BOU a ser uno de los directores de cine de animación argentino más premiado a nivel internacional.

— ¿Qué experiencias rescatas de tus inicios en la industria de animación?

— Me acuerdo que el primer trabajo que hice fue unas de las películas que se hizo en Argentina después de un buen tiempo en que no habían muchas películas animadas, que se llama "Condor Crux". Creo que la primera experiencia que me brindó el entrar en la animación era esto de decir que hay toda una industria detrás -fuera que en Latinoamérica quizás no era tan fuerte como trabajar en Europa, por ejemplo-. Quizás yo cargaba con la idea que mucha gente tiene, que el dibujo y la animación son una especie de hobby. Y después ver la potencia que tiene como herramienta de comunicación y descubrir todo lo que



Cortometraje "El Empleo" 2008



362



Afiche cortometraje "El Empleo" 2008

se puede decir. Esas fueron como las dos cosas que me hicieron alucinar.

—¿Cómo se gesta "El Empleo"? ¿Cuáles fueron sus mayores desafíos?

—Surgió, de alguna manera, la idea de hacer un cortometraje argentino con una calidad que sobresaliera y que tuviera un planteo claro sobre algo. Por lo general estábamos viendo que los cortometrajes, de alguna manera en toda la región, siempre estaban como muy influenciados por lo que era Disney o Warner. Entonces la animación estaba muy encajonada en lo que era infantil o comercial. Así que se nos puso como meta generar un corto

que pudiera salir del país y que tuviera una idea clara, que hiciera un planteo.

Después el desafío fue que no teníamos presupuesto para hacerlo. Si que fue un trabajo muy arduo, porque era completamente a pulmón, hasta que conseguimos una beca. Pero [en esa época], con Patricio estábamos trabajando en estudios de animación, como animadores para España y para producciones de Argentina. Era estar trabajando, en el estudio dibujando y después llegar a nuestras casas y sentarnos a dibujar de nuevo en el corto. El corto también habla del trabajo, si que era una especie de catarsis para nosotros. Y ese fue el mayor desafío: mantener esa disciplina para terminarlo. Porque quizás



Arte Conceptual del cortometraje "Padre" 2013

uno en el principio dice que lo hago, que tiene todas las energías, pero cuando comienza a pasar el tiempo decaen.

— Luego de “El Empleo”, hiciste otro cortometraje que le fue muy bien, el cual -de hecho- abrió la 38ª edición del festival de Annecy: “Padre”. ¿Cómo nace la idea de crear este cortometraje?

— El gran desafío de “Padre”, así como en “El Empleo”, era hacer un corto en 2D que bajara una idea. En el caso de “Padre” se impusieron dos metas importantes. Una era no hacer un “El Empleo” de nuevo. Como fue una coproducción -los coproductores que eran franceses-, de una manera querían esa cosa del éxito, hacer un corto de nuevo que funcionara como “El Empleo”, que había tenido un muy buen recibimiento a nivel internacional. Así que primero fue eso, cortar eso. Por lo que también elegimos una técnica completamente diferente y una lógica narrativa también diferente, porque hay otro tipo de personajes, demases. Después, hablar de la dictadura argentina -que era una cosa que también no se había hecho en animación. El hecho de elegir un guión que hable de la dictadura argentina era como una cosa que nos generaba muchas dudas en relación a los festivales, cómo le iba a ir. Porque, obviamente, un festival tal vez chileno o brasileño entiende de qué habla un corto cuando habla de dictadura. Pero si lo ve un francés, por ejemplo, al ver la figura del militar, no va a tener quizás el mismo universo simbólico que tenemos en Latinoamérica como para entender la historia, como fue la historia con la dictadura. Y la verdad es que nos sorprendió, porque nos fue muy bien. Y fue muchas cosas lindas, cuando al principio teníamos esa duda de si iba a ser bien recibido, porque era de alguna manera críptico para ciertas partes del mundo. Y también, la idea de hacer el corto era como



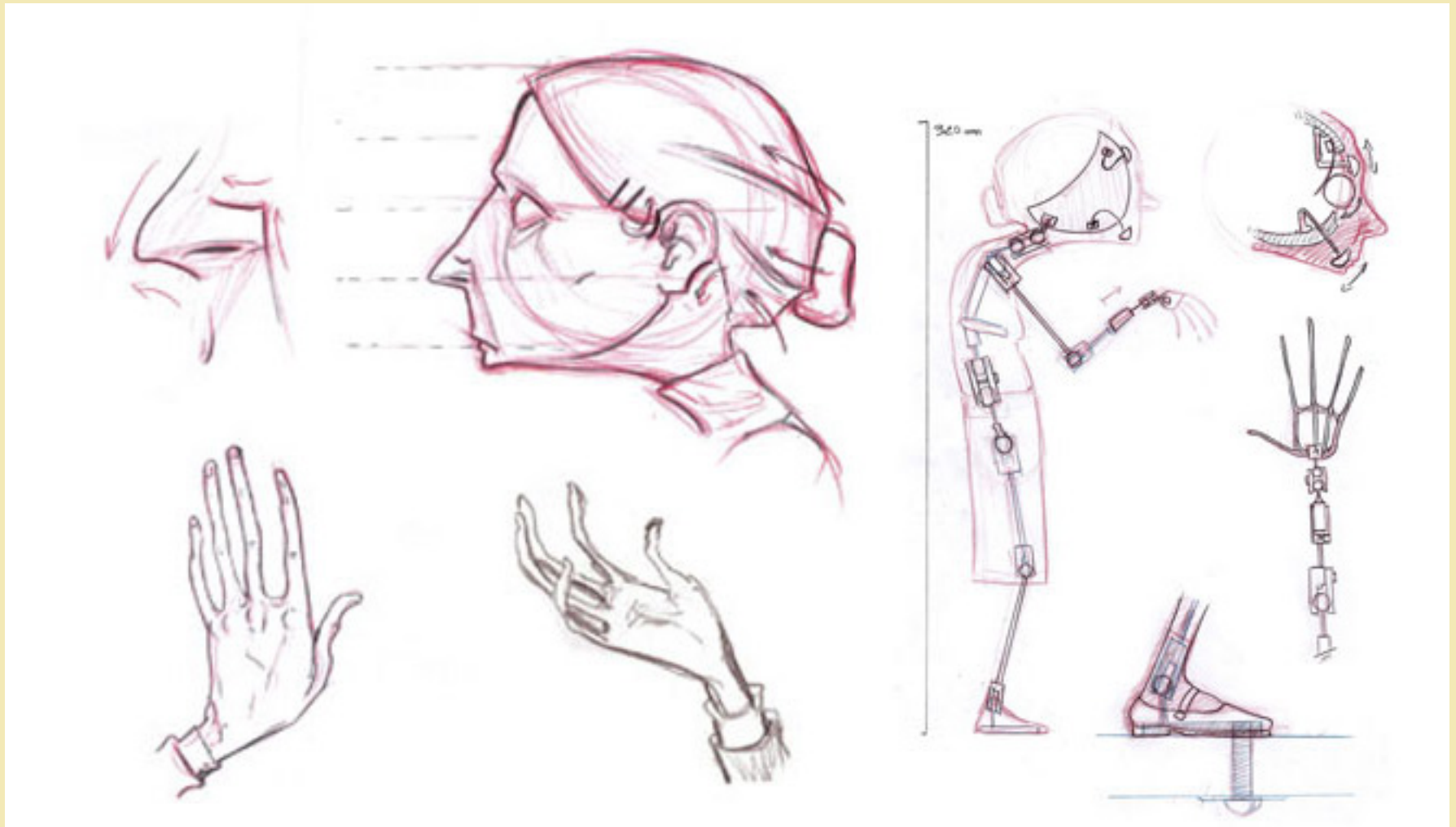
Trabajo de Storyboard del cortometraje “Padre” 2013

en “El Empleo”, no era decir bueno hacemos el corto para que gane festivales, sino era hacer un corto así y que se vea lo más posible.

— ¿Cómo describirías el panorama de la industria de la animación en Argentina y en Latinoamérica?

— Hablando en cuanto lo que es en la parte independiente, que quizás no es la industria per se, porque son directores aislados y no es un gran aparato que produce, sino que

es más un destello de gente que trabaja. Hay un gran florecimiento en todo Latinoamérica, no sé si también está ligado a una situación de historia de la zona que está cambiando un poco en ciertas cosas y también por el acceso a ciertas cuestiones técnicas como el animar directamente en digital, los programas y cámaras para stopmotion. Antes hacer stopmotion era casi imposible para un estudio chiquitito. Así que a nivel independiente, creo que hay un resurgimiento gigante. Y eso creo que también, de alguna manera, influye en la industria más



Diseño de personaje y armadura del cortometraje "Padre" 2013

grande, que serían estudios más grandes que trabajan en largos o en publicidad. Porque de alguna manera eso genera una dialéctica que se retroalimenta un poco, se refresca la publicidad y demás.

Después, la industria grande, creo que siempre ha dependido de situaciones económicas, cómo está el país.

Creo que, por ejemplo, en su momento Argentina tuvo un florecimiento muy grande por el tema de la tercerización de animación, que venía mucho de España o de otros países de Europa. Porque por el cambio convenía. Entonces entró un flujo re grande de producción al país. Eso, de alguna manera, hace que los estudios florezcan, crezcan, se forme gente. De ahí salgo yo, ahí me formé yo.

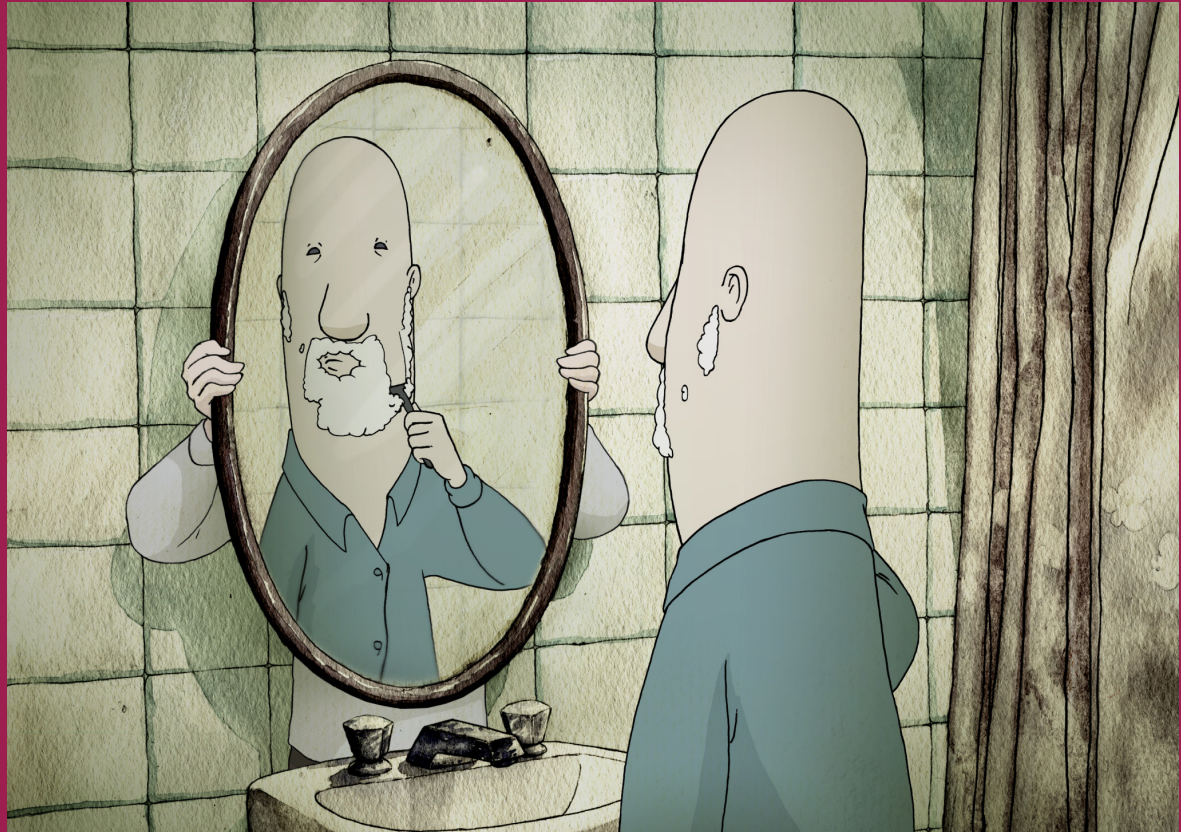
También hay un común fortalecimiento, como lo que pasa con Chilemonos, ver los distintos festivales de Latinoamérica, que están cada vez más grandes, más sólidos, traen a más gente, empiezan a asociarse entre sí: Animamundi, Expotoons, Anima Córdoba, Chilemonos, una cosa así como fortalecimiento que creo que ayuda muchísimo a la zona.



Set de filmación del cortometraje "Padre" 2013



Set de filmación del cortometraje "Padre" 2013



Cortometraje "El Empleo" 2008

—Con respecto a ello, ¿cuáles crees que son los retos que le depara a la región? ¿Cuáles crees que son nuestros puntos débiles que deberíamos reforzar?

—Quizás, lo más importante sería que se focalice un poco en tener una identidad propia. Tratar de a poco, desde su fortalecimiento -que creo que se está dando- empezar a producir algo más propio y no pensar tanto en exportar. Hay que generar público y pensar en cómo alimentarlo. Porque creo que ese es el gran aporte que puede hacer un país. Por lo general, las copias son malas. Me parece que ese es el gran desafío que tendría la industria:

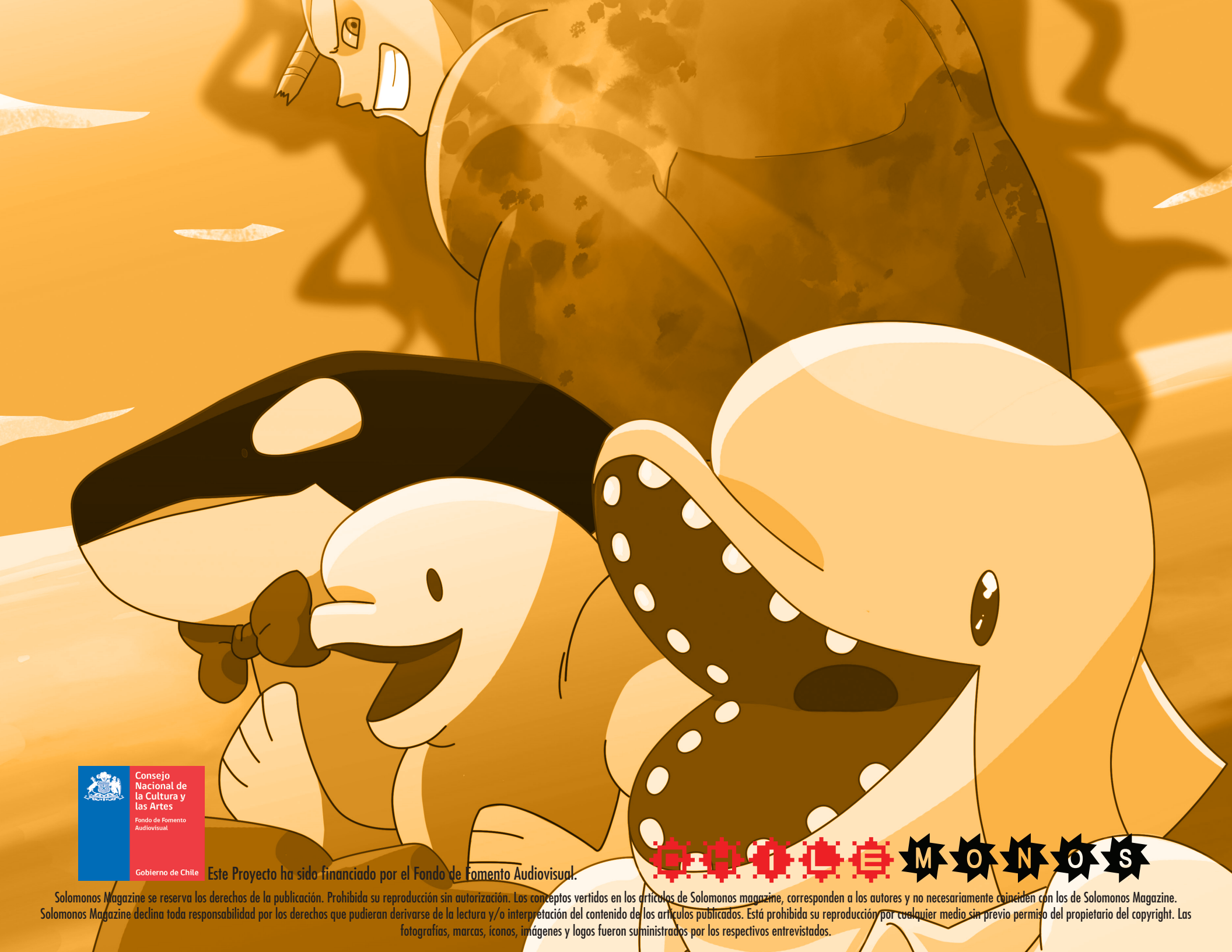
empezar a tener voz propia y, de alguna manera, tener una dialéctica con la gente que trabaja. Eso hace que la gente que trabaja se forma y aprende cómo es el medio. Pero también, quizás, desde el apoyo. Por ejemplo en la televisión estaría bueno que los cortometrajes tengan más espacio. Por eso digo dialéctica, si los canales de televisión empiezan a comprar cortos para pasarlos, ese dinero fomenta a estudios pequeños, que van a crecer, que van a generar cosas nuevas, que se van a asociar a otros y creo que todo va a crecer. Por eso creo que el desafío es apostar más a lo propio, al discurso propio y a la industria propia. SM





CHILE MONCHOS

QUINTO FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN
10 AL 15 DE MAYO 2016



Este Proyecto ha sido financiado por el Fondo de Fomento Audiovisual.

S O L O M O N O S

Solomonos Magazine se reserva los derechos de la publicación. Prohibida su reproducción sin autorización. Los conceptos vertidos en los artículos de Solomonos magazine, corresponden a los autores y no necesariamente coinciden con los de Solomonos Magazine. Solomonos Magazine declina toda responsabilidad por los derechos que pudieran derivarse de la lectura y/o interpretación del contenido de los artículos publicados. Está prohibida su reproducción por cualquier medio sin previo permiso del propietario del copyright. Las fotografías, marcas, iconos, imágenes y logos fueron suministrados por los respectivos entrevistados.