

Salomonas

09

Magazine



Solomonos *Magazine*

Erwin Gómez Viñales *Editor general*
Margarita Cid Lizondo *Productora Ejecutiva*
Nicole Gómez *Productora General*
Francisca Herrera *Periodista*
Erwin Gómez Viñales *Diseñador Jefe*
Nicolás Bustamante *Diseñador*
Portada *Jose Carcavilla*

Junio 2020, Santiago de Chile contacto@solomonos.cl



Salomonos

Magazine

Leo Beltrán • Lunes • Federico Gallardo • Diluvio • Cecilia Toro • Monoclub 2020

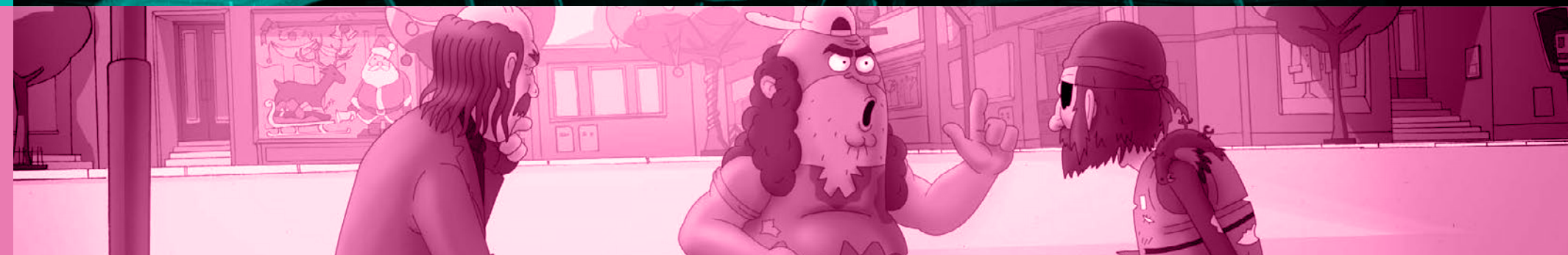
LEO BELTRÁN /08

Las canciones dan a la animación la posibilidad de explorar lugares que no existen y de moverse sin los límites que plantea una cámara. Es en esta área que el destacado director y animador chileno, Leonardo Beltrán, ha encontrado la manera de complementar con éxito sus dos pasiones.



LUNES /22

Comenzaron incursionando con el humor negro, hasta que descubrieron que pueden llegar a más gente haciendo mano de otros géneros. Lunes ha sabido adaptar sus contenidos teniendo como horizonte la masividad, sin dejar de lado su propia esencia.



FEDERICO GALLARDO /34

“La técnica está al servicio de lo que el protagonista del filme tiene que transmitir”. Con esa premisa, el realizador de efectos especiales Federico Gallardo lideró la creación de puppets para producciones chilenas como “Puerto Papel”, “Los Papelnautas” y “Zander”.





Leo Beltrán • Lunes • Federico Gallardo • Diluvio • Cecilia Toro • Monoclub 2020

DILUVIO /46

Diluvio se ha especializado en la producción de obras audiovisuales fuera de lo estándar. Joaquín Cocña y Cristóbal León, dos de sus fundadores, ven en Chile un gran espacio para experimentar y en la animación una herramienta para unir el mundo de las expresiones artísticas.

CECILIA TORO /58

Con plasticina en mano y la animación fotograma a fotograma como aliada, la directora de arte Cecilia Toro busca crear una narrativa que logre transmitir, de manera simple y significativa para la niñez, un potente mensaje.

MONOCLUB 2020 /68

La pasión que existe en torno a la animación traspasó las pantallas y las fronteras con el primer ciclo de conferencias de la red cineclubes de CHILEMONOS. Diversos realizadores y productores chilenos se reunieron con estudiantes, universitarios y profesionales de distintas áreas, a través de conferencias y exhibiciones de obras animadas.





LEO BELTRÁN

“Animar la música, el arte de los videoclips animados”

Las canciones dan a la animación la posibilidad de explorar lugares que no existen y de moverse sin los límites que plantea una cámara. Es en esta área que el destacado director y animador chileno, Leonardo Beltrán, ha encontrado la manera de complementar con éxito sus dos pasiones.



Desde hace varios años, la animación ha buscado ampliar sus públicos de la mano de su variada gama de formatos y posibilidades. Es en esta exploración, que logra hacer uso de su versatilidad para ponerse al servicio y fusionarse con otra obra artística: la música. De esta mezcla, nacen los videoclips animados.

Ya en los años 30, Oskar Fischinger daba los primeros pasos en esta área. Su capacidad para combinar imágenes abstractas sincronizadas con los compases, lo llevó a ser considerado como uno de los precursores de los videos musicales animados. Pero no es hasta finales de los 60' que The Beatles masificaron el formato con Yellow Submarine, dirigida por George Dunning.

Tras ellos, una serie de artistas han logrado trascender dejando imágenes icónicas en nuestro subconsciente, como lo son los pollos desplumados bailando en Sledgehammer de Peter Gabriel, dirigida por Stephen R. Johnson; o el baile de Michael Jackson con el conejo animado Spike en Speed Demon, dirigido por Will Vinton; entre muchos otros.

Es en este mundo en el que se ha sumergido el animador y director chileno Leonardo Beltrán, fundador del estudio "Niño Viejo".

UNIR DOS PASIONES

Beltrán siempre ha tenido una estrecha relación con la animación y la música. La ha plasmado quizá de manera más soslayada, en la serie "La Leyenda de Zeta y Ozz", transmitida por Cartoon Network, y en el premiado cortometraje "Cantar con Sentido, una bio grafía de Violeta Parra".



Serie "La Leyenda de Zeta y Ozz", transmitida por Cartoon Network



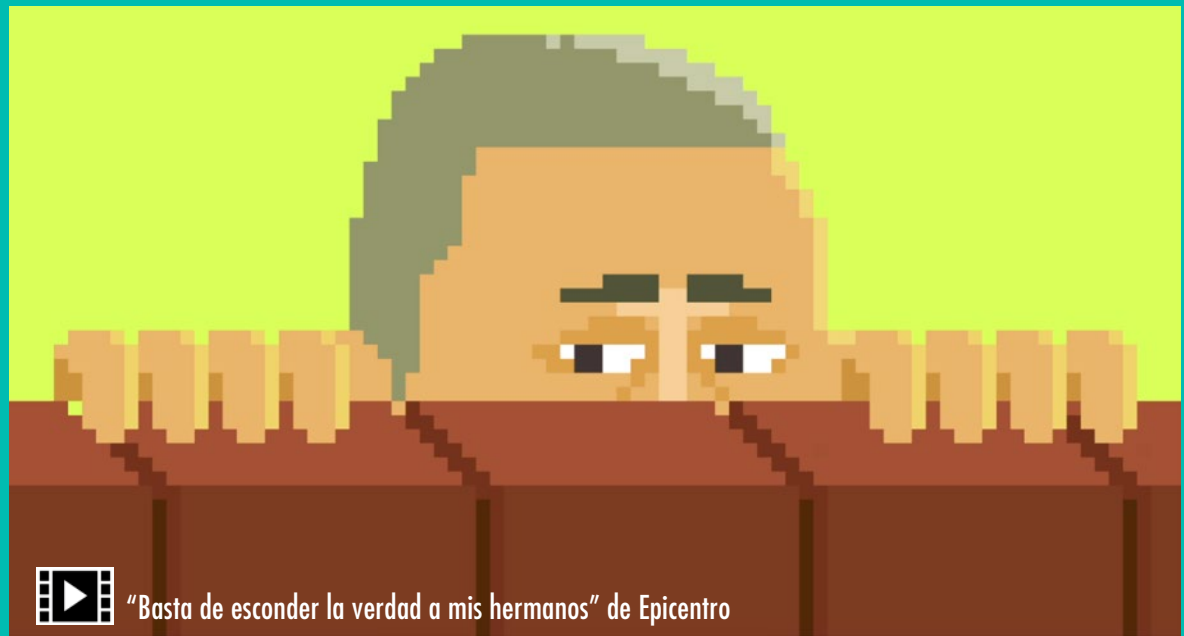
Cortometraje "Cantar con Sentido, una bio grafía de Violeta Parra"





“BASTA DE ESCONDER A MIS HERMANOS LA VERDAD” - 2012

Ilustrado y animado en 8 bits el año 2012, la canción es una ácida sátira política sobre los circuitos corruptos de la droga rapeada por Epicentro en su primer disco solista. Cualquier parecido con algún videojuego de Atari y con la realidad política latinoamericana, no es casualidad.



Sin embargo, fusiona definitivamente estos dos géneros cuando se adentra en los videoclips. El realizador ha trabajado con la banda “Como Asesinar a Felipes” para la producción audiovisual de “Disparan (Fill the Skies)” y “Siempre será lo mismo”, con Epicentro para la realización en 8 bits “Basta de esconder la verdad a mis hermanos” y con la dupla FOEX y Paulo Sapiain para “Ronin”.

• ¿Qué te llevó a contar historias animadas con la música como guía?

Siempre quise salir de lo tradicional. Mientras trabajaba en la industria de dibujos animados para niños, que es lo que usualmente se hace en Chile, me permití explorar una pasión que siempre he tenido. Yo hago música como un juego, no hago música para nadie, usualmente es experimental y con instrumentos electrónicos. Gracias a eso me hice amigo de músicos y no faltó el que me dio un poco de confianza para hacer algunas pruebas.

El videoclip te da una la posibilidad importantísima de no tener un guion estructurado, sino que tener ideas y hacer una suerte de collage. A través de esa experimentación musical y visual, empecé a hacer videoclips hasta encontrar un lenguaje.

• La animación tiene una versatilidad especial para contar una historia a través de la música. Al revés, ¿qué crees que le agrega la música a la animación?

Trato de elegir el sencillo que voy a animar justamente para que me entregue los insumos narrativos o atmosféricos que necesito para poder trabajar. La música es demasiado evocativa, sobre todo si no tiene letra, escuchar instrumentales o temas doctos te abre la imaginación. Eso es lo que en particular me gusta de la relación entre música y animación, que uno puede explorar lugares que no existen. Ahí es donde la animación se rinde ante la forma, ante la silueta, ante los colores, sin tener siquiera una figura reconocible.



"DISPARAN (Fill The Skies)" - 2019

En una aparente lucha de clases, el vídeo muestra la rutina de un obrero y la extraña relación que tiene con la naturaleza, naturaleza que él mismo debe destruir por trabajo; la cruel tala de árboles lo empuja a tomar una trágica y oscura determinación.



"Disparan (Fill the Skies)" de Como asesinar a Felipes y Chino Moreno



FOEX + SAPIAÍN RONIN



“Ronin” de FOEX y Paulo Sapiaín



Es simbiótico, la música te entrega insumos inmateriales como la animación también te puede entregar resultados inmateriales. Por eso me gusta, porque no es figurativo, ninguna de las dos cosas tiene que ser figurativa, entramos en un área poco reconocida, poco explorada y muy propia de la animación.

• **¿Cómo es el proceso de producción de estos videoclips y los desafíos que encuentras?**

Abordar todos los proyectos de manera diferente. Ojalá ninguno se pareciera al anterior, inclusive si se repite la misma banda. A “Como Asesinar a Felipes” ya les he hecho dos videos. Traté de que fueran totalmente diferentes para que sean una unidad propia y única reconocible.

Sólo en las últimas oportunidades me he dado la posibilidad de crear algo narrativo, que es un terreno un poco más explorado para los que hacemos animación. Presentar un personaje, hacer un desarrollo y plantear un clímax que sea lo suficientemente fuerte. En los videos anteriores no quería poner ni personajes ni una visualidad que fuera totalmente, humana, realista. Al contrario, intentaba que fuera orgánica, natural o abstracta.

• **¿Cuál es la parte que más te gusta del making-of?**

La creación de la historia, porque ninguna tiene guion. Lo más parecido a una pauta que hemos tenido es un papelógrafo con muchos post-it, donde se va haciendo una idea global desde cualquier parte. Hay videos que han partido desde una imagen y otros desde el sonido.

Aunque en realidad, el proceso de búsqueda inicial es súper personal, también me gusta el trabajo colaborativo,



“RONIN” - 2018

El videoclip, realizado en animación 2D y motion graphics, toma la multiculturalidad sonora de la mezcla musical y lo convierte en imágenes oníricas, gráficas, del pasado y el futuro, extraídas de todos los continentes, que en su conjunto lleno de simbolismos nos lleva por un viaje a través de la violencia sin rostro.

en el equipo de Niño Viejo todos aportan y es un agrado poder tener sus talentos a disposición y tratar de encontrar un cause que sea coherente a un sonido, a un relato que es solamente visual y musical, no narrativo, y a través de un personaje. Creo que ahí están los mayores desafíos, cuando se tienen que explicar este tipo de cosas a un compañero de trabajo. Es difícil, pero se puede.

• **Aquí hay que combinar el ritmo de estos dos tipos de expresiones artísticas: la animación y la música. En este sentido, ¿cómo ha sido tu relación con los músicos?**

Siempre exijo una relación humana con ellos, para poder tener un vínculo emocional con la pieza, y con la banda, ya que de alguna manera uno también los está eligiendo. Busco una relación de amor por el arte, por así decirlo, que nos gusten nuestros trabajos mutuamente.

En mis piezas trato de hacer algo totalmente innovador y por eso ellos me dan libertad para poder crear. He tenido la suerte de diseñar las historias desde cero y dar las ideas iniciales para que esto funcione. Una vez que la banda dice “sí, me gusta el concepto, tú dale”, me lanzo y avanzo como si fuera un cortometraje mío.

• **¿Cuál es tu regla principal o ingrediente especial que no puede faltar en una producción firmada con tu nombre?**

¿La exploración? ¿la diversidad? no sé. Me gusta harto hablar de la matemática visual, el ritmo y la forma en la que la música se introduce dentro de la imagen. Es super importante como el bit que va marcando la música se mezcla con el bit de la animación. Con hartos amigos hemos hablado de que el montaje es igual a componer





música de manera digital. Creo que ese podría ser un sello característico.

En algunas ocasiones el bit de la música está calcado al de la animación y en otras está en contraposición, para diferenciar o unir la animación de la música. Todo esto, con fines totalmente estéticos, para molestar o para hacer una sincronía que resulte placentera. Son diferentes emociones que se pueden producir a través del montaje y la animación.

• **¿Cuáles son tus principales referencias nacionales e internacionales respecto al mundo de los videoclips animados? Algún o algunos autores favoritos que quieras destacar.**

En particular del videoclip animado no tengo muchas referencias. Me gusta mucho lo que está haciendo ahora un estudio español que se llama Canadá, aunque hacen live action, crean videoclips muy particulares, muy estéticos, con una fuerte propuesta de arte. Pero en términos de animación, no tengo muchos referentes.

Lo que sí recuerdo, es que en un VHS con películas de Hayao Miyasaki, del estudio Ghibli, venía un videoclip animado (On your Mark). Luego de verlo me decía “no se puede hacer un videoclip tal como se hace en las películas o las series de anime”. Pero de cierta manera con el tiempo descubrí que al final es el estilo de Miyazaki. Varios artistas del medio de la animación han incursionado en los videoclips, hasta John Kricfalusi lo ha hecho en “I miss you” de Bjork; también Michael Jackson realizó un videoclip en stop motion, y así sucesivamente.

Creo que no hay una personalidad o alguien que se esté dedicando exclusivamente a esto, pero si se trata

de directores de videoclips, pienso que Michel Gondry es lejos uno de los más importantes a mi forma de verlo, junto a Spike Jonze.

Hay unos videos hermosos de Tame Impala que están hechos con plastilina, con cámara vertical simple. También recuerdo cuando salió el “Do the Evolution” de Pearl Jam, con los dibujos de Todd McFarlane. Me gustó mucho en su momento.

• **¿Cómo ves el progreso de esta industria en unos años más?**

No sé si existe una industria del videoclip animado en particular, ya sea nacional o internacional. Hay harto material y constantemente varios artistas los están produciendo, pero las cámaras digitales ganan mucho terreno en ese sentido. Creo que es una mirada súper realista de lo que hacemos, justamente porque los recursos de las bandas no están destinados a algo tan complejo y experimental como lo que hacemos en animación, y ahí hay una piedra de tope natural para que esto funcione. Aún está todo por hacerse porque hay muy pocos trabajando en esto.

Actualmente Leonardo Beltrán se encuentra con varias ofertas de bandas que lo están tentando para tomar la dirección de sus videoclips, labor que debe compatibilizar con una película de corte político en la que está trabajando, titulada “Historias Clandestinas” de José María González, y en un cortometraje personal llamado “Tregua”, un filme que muestra como la humanidad se ha equivocado con el planeta. **SM**



“Siempre será lo mismo” de Como Asesinar a Felipes



LUNES

“El desafío de animar para adultos”

Comenzaron incursionando con el humor negro, hasta que descubrieron que pueden llegar a más gente haciendo mano de otros géneros. Lunes ha sabido adaptar sus contenidos teniendo como horizonte la masividad, sin dejar de lado su propia esencia.

Por Francisca Herrera

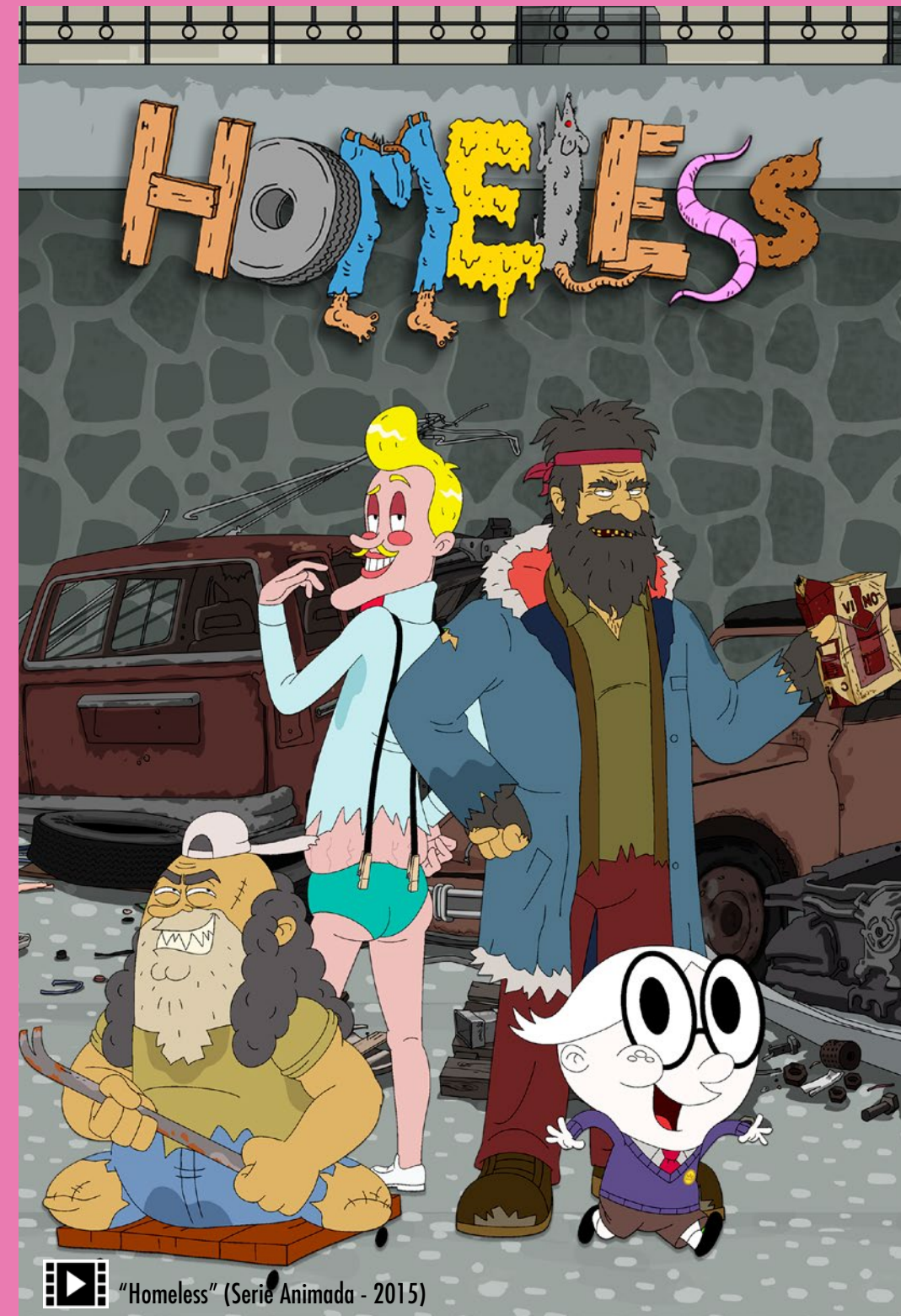


LUNES

“Si no tiene un poco de irreverencia o cuestionamiento a lo establecido, ya deja de ser interesante. La idea inicial debe tener esa fuerza o espíritu de querer provocar algo. De lo contrario, es una idea más que va a quedar guardada en el cajón de las ideas que no fueron”. Esa es la premisa del estudio de animación Lunes, según comenta Jorge Campusano, uno de sus fundadores. Él, junto a sus socios José Navarro y Santiago O’Ryan, haciendo uso de la sátira, el humor y el drama, han sabido adaptarse a lo que pide la audiencia, manteniendo en su propio estilo.

Sin planearlo, los guionistas llegaron a la animación para adultos, una industria que tuvo su primer acercamiento a lo masivo en los 90 de la mano de canales como MTV y FOX. Para el público de la época, se trataba de una novedad descubrir dibujos animados que no estuvieran dirigidos exclusivamente a un público infantil y con una trama socialmente compleja. Hoy, el formato vive una nueva época dorada de la mano de Adult Swim y Netflix, desarrollando temáticas como la depresión y la salud mental.

Con una idea fija en la cabeza, los publicistas Jorge Campusano y Santiago O’Ryan junto con el comunicador



“Homeless” (Serie Animada - 2015)



LUNES & FABULA presentan en coproducción con ARCO LIBRE "HOMELESS" Director de Animación KAZTROL GABRIEL BONILLA Director de Arte CRISTIAN GARCÍA ROBERTO ARMIJO FRANCO RAMPOLDI Backgrounds LUTY STUDIO APUS STUDIO VENTURIA STUDIO
Montaje JAVIER ESTÉVEZ LUNES Post Producción GARAGE VFX APUS STUDIO CRISTIÁN ECHEVERRÍA LUNES Música Original PABLO BORGUI Productores Ejecutivos ROCIO JADUE MARIANE HARTARD JUAN IGNACIO CORREA ANDREW HEVIA TRACY RYERSON
Producida por JUAN DE DIOS LARRAÍN PABLO LARRAÍN JORGE CAMPUSANO JOSÉ IGNACIO NAVARRO SANTIAGO O'RYAN Escrita y Dirigida por JORGE CAMPUSANO JOSÉ IGNACIO NAVARRO SANTIAGO O'RYAN

©2019 Lunes, Fabula, Arco Libre S.R.L, Santiago de Chile



“Homeless: La Película” (2019)

audiovisual José Navarro, se propusieron realizar una serie que tuviera humor negro y vagabundos ¿Por qué vagabundos? Durante el Festival de Cine de Valdivia, hace más de diez años y tras el cierre de los bares, el trio de amigos terminó bajo el puente del río Calle-Calle, donde se dieron cuenta de que las personas sin hogar tenían mucho que contar.

En un principio sería un live action, pero reconociendo las ventajas de los dibujos animados para abordar de mejor manera las aventuras de estos antihéroes, decidieron cambiarse a este soporte. “Los vagabundos son un tema super difícil, por todo lo que conlleva: drogas, alcoholismo, problemas mentales, tienen frío, hambre, lo pasan mal. Pero con la animación los separas un poco de esa realidad más cruenta, puedes hacerlos más personajes y hacer una crítica mejor porque estás construyendo todo el mundo con ese mismo contexto”, señala Santiago.

Es así como, inspirados en “South Park”, “The Simpson”, “Family Guy”, gran parte del contenido de Adult Swim, los filmes de los hermanos Joel y Ethan Coen, entre otros, crearon la serie “Homeless”. Financiados con el apoyo del CNTV y CORFO, lograron materializar la historia de tres vagabundos automarginados que luchan contra las reglas de la sociedad, junto a un acaudalado niño albino que los admira, mientras intentan sobrevivir a la calle.

Santiago explica que “el humor negro es una herramienta súper poderosa y hay que saber manejarla. Tiene ese doble filo, porque trata temas sensibles que pueden ser mal entendidos. Es difícil manejarlo, hay que tener un equilibrio”.

“Con Homeless fuimos demasiado libres. Al momento de exhibir este contenido, nos dimos cuenta de que esos extremos no nos permitían llegar de la mejor forma a nuestro público. Sentimos que lo que finalmente logramos



“El humor negro es una herramienta súper poderosa y hay que saber manejarla. Tiene ese doble filo, porque trata temas sensibles que pueden ser mal entendidos. Es difícil manejarlo, hay que tener un equilibrio”

Santiago O’Ryan



“Waldo’s Dream” (Cortometraje - 2018)

fue un contenido súper de nicho”, reconoce José.

En este sentido, Jorge sostiene que es difícil comercializar un proyecto enfocado a un grupo tan específico. “Puede ser un mega hit, pero quienes invierten están más interesados en productos seguros como una comedia romántica, por dar un ejemplo”, dice.

Tuvieron varios problemas para presentar su producción en pantalla abierta, como lo establecían las bases del fondo. Pero en 2015 lograron emitirla en horario de medianoche por las pantallas de La Red. Esto les abrió las puertas para poner en marcha el corto “Waldo’s Dream” (2018), una sátira de Walt Disney, y “Homeless The Movie” (2019), una versión suavizada de la serie, donde los vagabundos deben rescatar el dinero del mundo para salvar su campamento.

La película representó a Chile en el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy 2019.

Fue exhibida en 25 salas de cine a nivel nacional durante el año pasado y recientemente tuvo su estreno por streaming a través de las plataformas Onda Media en Chile y Cine.ar en Argentina.

“Cuando empezamos teníamos el humor negro como un norte. Pero a medida que hemos ido creciendo y las experiencias que hemos vivido, dejó de ser prioridad para nosotros. Ahora se trata de las historias”, indica Santiago.

HISTORIAS CON EL SELLO LUNES

Con el aprendizaje de Homeless a cuestas, estrenaron en 2019 el cortometraje de sátira social titulado “Asilo Esperanza”, que da una mirada ácida a la vejez y a la sobre medicación. “Con este corto cambiamos totalmente el tono, es más crudo”, argumenta Santiago.

Es así, con la madurez y experiencia en la industria,

que decidieron diversificar su producción en dos áreas: comercial y proyectos personales. En la primera, se enfocan en animación para niños, producto que continúa siendo altamente cotizado en la industria. Aquí podemos ver series como “Raffi”, “Tom el Guardabosques” o “Mi (EX) Mejor Amigo Imaginario”. “Son cosas que nos hubiera gustado ver cuando chicos, que nos entretienen pero que son de alguna manera más fáciles de llegar para mucho público”, añade.

Los filmes autorales son cortos, largometrajes y series que tienen un significado especial para los integrantes de Lunes, que generalmente circundan en los contenidos para adultos y jóvenes. “Son inquietudes de la persona que trae la idea. Todo el equipo va apoyando en los procesos y se tratar de llevar adelante la animación para contar algo relevante. Un tema que pueda mover alguna tecla humana universal”, relata Jorge.

En el mismo sentido, para José “son historias más adultas, temas más serios, más profundos. Pero siempre jugando un poquito con el humor, con la estética, buscando una vuelta para que estos contenidos lleguen a la mayor cantidad de gente y logren tener un impacto”, enfatiza, agregando que “hemos intentado aplicar la experiencia, si vamos a utilizar humor ácido, tratamos de que eso sea en su justa medida para que no juegue en contra del proyecto en el momento de su exhibición”.

Actualmente, Lunes está desarrollando una serie de proyectos autorales. Tras un largo tiempo de producción e investigación, a finales de este año esperan estrenar “Los Hermanos Casablanca”. Éste es un cortometraje de drama sobre la violación de los Derechos Humanos en Chile, y que cuenta como estos hermanos van en búsqueda de un cuerpo a las profundidades del mar.

También tienen entre manos un largometraje político sobre el Frente Patriótico Manuel Rodríguez, y otro con un poco más de sátira sobre un grupo de niños mal portados, expulsados de sus familias y países, que son enviados a un internado ubicado en la Antártica. Además, producen cortometrajes que llevan a cuestionar la forma en que nos relacionamos con la naturaleza, tomando hechos impactantes y reales del último tiempo en el país, como la historia de la elefanta Fresia o el trágico caso del hombre que decide lanzarse a la jaula de los leones en el Zoológico Metropolitano en 2016.

“Al final se va puliendo la forma en que vas contando las cosas y vas sacando lo mejor del proyecto anterior. Lo que nos gustaba quizá no era tanto el humor negro, sino la forma de hacer una crítica”, puntualiza Santiago. **SM**



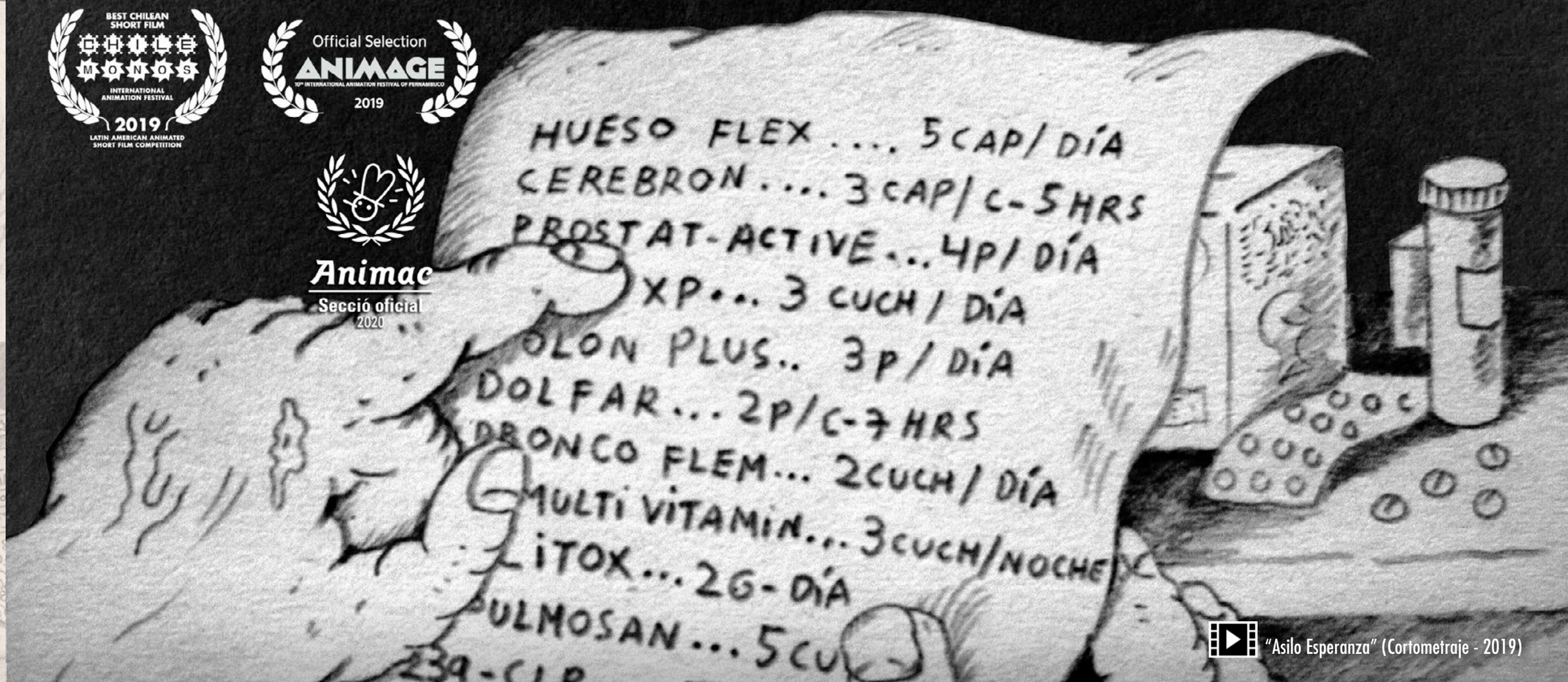
ASILO ESPERANZA

UN CORTOMETRAJE DE JOSÉ IGNACIO NAVARRO / ANIMADO POR ENZO CORTAVITARTE

PRODUCIDO POR LUNES



Animac
Sección oficial
2020



“Asilo Esperanza” (Cortometraje - 2019)

“Son historias más adultas, temas más serios, más profundos. Pero siempre jugando un poquito con el humor, con la estética, buscando una vuelta para que estos contenidos lleguen a la mayor cantidad de gente y logren tener un impacto”

José Navarro



“PIÑATA FIESTA” (en producción)



“HERMANOS CASABLANCA” (en producción)



“SOPAPO HEAD” (Proyecto en desarrollo)



“DESIERTO COSMICO” (en producción)



“ESCAPE DE LA ISLA DE LOS RECHAZADOS” (en producción)



FEDERICO GALLARDO

“Detrás de escena: La tecnología al servicio de los personajes para stop-motion”

“La técnica está al servicio de lo que el protagonista del filme tiene que transmitir”. Con esa premisa, el realizador de efectos especiales Federico Gallardo lideró la creación de puppets para producciones chilenas como “Puerto Papel”, “Los Papelnautas” y “Zander”.

Por Francisca Herrera





Entre 1930 y 1993, cuando aún no irrumpía la era digital a la industria cinematográfica, la antiquísima técnica del stop-motion era el método preferido de Hollywood para poner en escena a grandes criaturas y espeluznantes monstruos en producciones como “King Kong” (1933), “Jason y los argonautas” (1963), los primeros filmes de la “Star Wars” y “Jurassic Park” (1993).

Federico Gallardo, diseñador y productor de efectos especiales para Cine, Teatro y TV, formado en Australia tras trabajar en Exhibit Resources y David Nappier Productions, vivió esta época en todo su esplendor. Comenzó su carrera a finales de los ochenta en la ciudad de Brisbane, labor que continuó en Santiago de Chile durante toda la década de los noventa. Con pocos especialistas en animación y escaso conocimiento de este procedimiento en el país, toda la producción era realizada de manera muy artesanal, recuerda Gallardo. “Era el artista el que hacía sus personajes, los filmaba, hacía el guion, la luz, todo”, agrega.

Hoy, el stop-motion es mucho más que un sistema para realizar efectos especiales. Son varias las series, cortometrajes y películas que se realizan por completo con esta técnica de animación, que crea movimientos fotograma por fotograma.

Tras fundar ManadaFx en el 2003, Gallardo se ha especializado en la creación de personajes. Junto a su estudio de practical effects (PFX), trabajó en el desarrollo de diseño y construcción de los puppets para stop-motion en el cortometraje “La noche boca arriba”, de la Compañía Maleza, y las series de Zumbástico Studios, “Puerto Papel” y “Los Papelnautas”, ambas transmitidas internacionalmente. Además, estuvo tras la elaboración de recordados personajes de la televisión como el “Mono” de Costa y los ositos de Babysan.

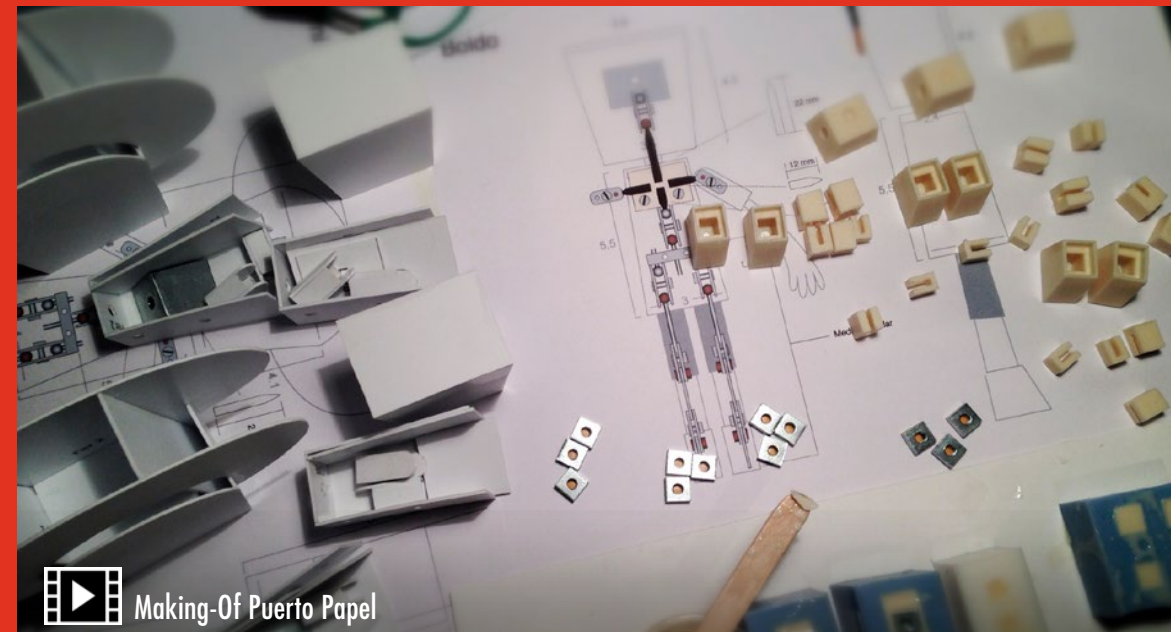
• ¿Cuál es el proceso para llevar a cabo un personaje?

El proceso parte con un guion donde se describe el personaje. Luego un encargado de arte diseña la parte estética, cuál va a ser su look, sus proporciones, sus colores, su textura. Una vez que tienen eso definido, entran las personas que los manufacturan, quienes los llevan a la realidad, para proponer las técnicas, los plazos y los materiales, porque al igual que en muchas otras áreas, no hay una sola manera de abordar un proyecto.

Un puppet o animatronic para cine, que es diferente a los que encuentras en un parque de diversiones, se crea dependiendo de lo que el guion requiera, del tipo de plano utilizado. Muchas veces hay que construir cuatro ejemplares distintos, con escalas diferentes del mismo personaje- continúa explicando Federico-. Como no es digital, debes planificar bien antes de filmar. Por ejemplo, si tienes un close up muy cercano, casi macro, es imposible que un puppet de tamaño normal (de entre 30 cm a 25 cm) lo pueda resolver. Para eso necesitas crear uno mucho más grande y quizás no completo, sólo lo que la cámara va a ver.

Stan Winston, uno de los exponentes más importantes en efectos especiales tras éxitos como “Terminator”, “Jurassic Park” y “Alien”, siempre decía que no hacía un puppet ni efectos: él creaba personajes. Ese es el verdadero trasfondo que hay detrás de esto. Cuando tú trabajas para una obra dramática o para una serie, lo que tú estás haciendo es un “character”, por lo tanto, la técnica está al servicio de lo que ese personaje tiene que transmitir, lo que tiene que ser y lo que tiene que hacer.

PUERTO PAPEL



• **¿Cuál es el vínculo que tiene un diseñador con el personaje?**

Tiene que haber una relación profunda. Un proyecto así requiere mucho desgaste, horas de trabajo para lograr entender a un personaje. Además, uno debe tener una relación cercana con el equipo creativo que está a cargo del proyecto, con el director y con la gente que va a manipularlo, es sumamente importante estar involucrado, conocer el guion.

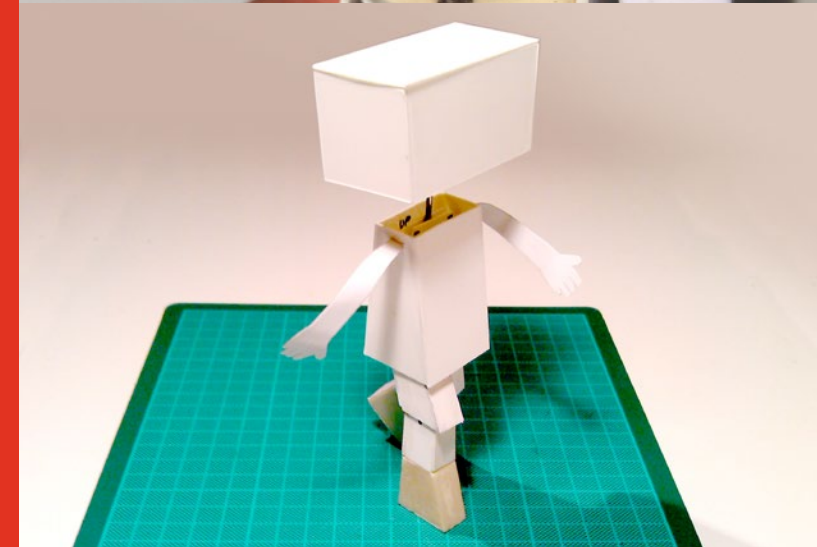
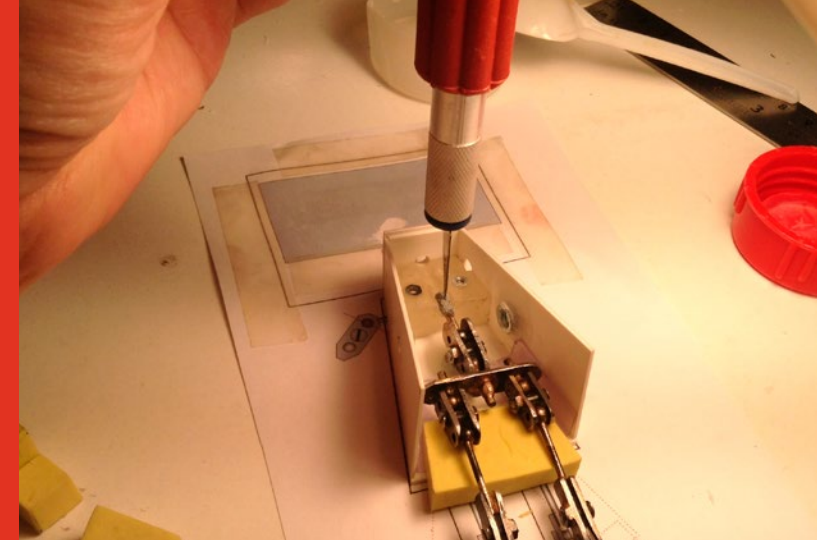
Se comete muchas veces el error, la gente con menos experiencia, de creer que desde el equipo que crea la historia pueden decir: "Voy a encargar a esta gente un puppet de un chanco, un pollo y un pato, y con eso hago mi serie o película". No funciona así. Si los diseñadores de los personajes no saben cómo se va a filmar, cuál es el espíritu que va a tener, cómo se supone que se van a mover, cuál es su personalidad, es prácticamente imposible que se llegue a un buen resultado.

La relación tiene que ser muy cercana, por eso en ManadaFx tenemos como política de trabajo no involucramos en ningún proyecto donde no tengamos acceso al guion o al equipo creativo. De hecho, nos consideramos parte del equipo creativo cuando entramos a un proyecto, pensamos que es la única forma de trabajar bien y es la manera como se trabaja en los países desarrollados.

• **¿Cuál crees que es el principal desafío?**

Mantener ese feedback, incluso después de la producción, porque generalmente cuando se está filmando aparecen detalles que eran imposibles adivinar previamente.

Nos acaba de pasar una anécdota con la serie "Zander", que trata de las aventuras y dilemas de dos niñas que crean un robot. Para esta producción estamos usando el procedimiento de reemplazo de piezas para





Reel ManadaFX Histórico

las expresiones de la cara. Cuando iluminaron a los personajes en el set, para testear, se dieron cuenta que se filtraba luz por la rendija que divide la cara en dos, ubicada en la mitad de los ojos, y eso hubo que solucionarlo después. Uno trabaja con la mayor luminosidad posible, no ve sombras ni reflejos, y como no sabíamos cómo iban a disponer los reflectores, nunca se nos ocurrió que esa rendija iba a marcar la cara del personaje con luz.

Ese tipo de detalles ocurren tanto desde el lado nuestro como en el de la gente del equipo de producción que filma. Por eso es importante trabajar muy afiatado, para poder ir entregando esa información mutuamente.

• ¿Cuál es tu parte favorita de este making-of?

Existen dos partes que son las más satisfactorias para mí. Una es la planificación de las estrategias de trabajo,

resolver lo que los personajes tienen que hacer y cómo hay que hacerlos. Es muy bonito cuando uno decide que material va a usar, a que tamaño va a hacer las cosas, la gente que necesita reunirse para el equipo, etc.

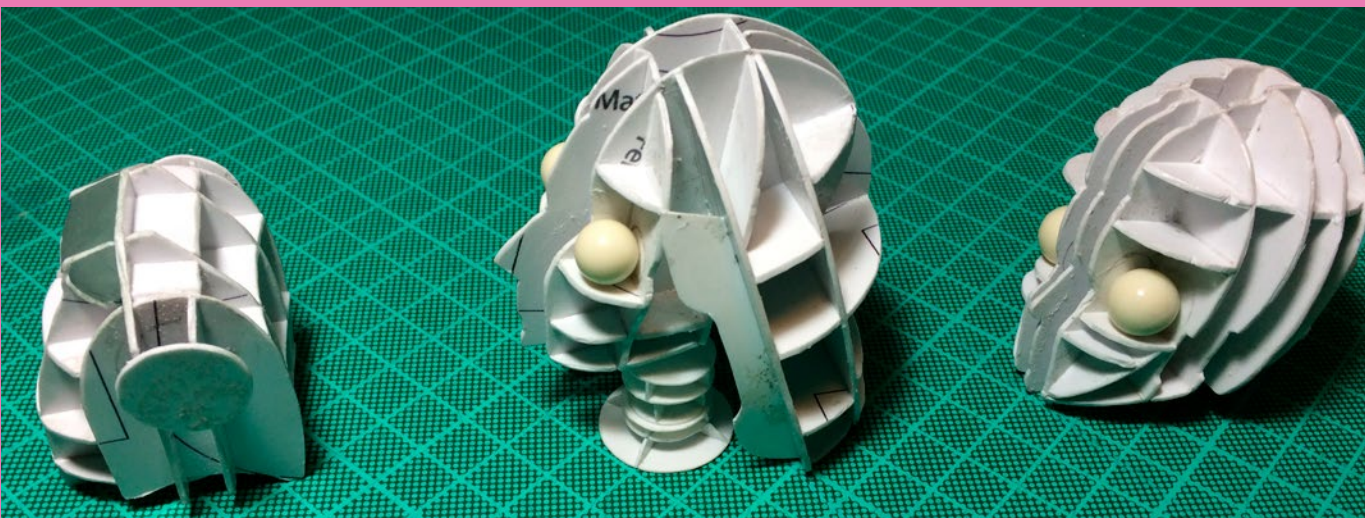
También es enriquecedor el momento en el que uno efectivamente tiene que modelar a los personajes. Es emocionante cuando uno los ve por primera vez, reales, físicos, ya que uno los conoce primero solo dibujados en un papel.

• ¿Cuáles son tus principales referentes?

En efectos especiales (SFX), Stan Winston es muy importante por el rol que jugó en poner este trabajo en un estatus superior y dignificar la labor de la gente que realiza SFX en Hollywood. Antes se los consideraba una especie de ferreteros y no se los incluía como parte del proceso de creación.

“Si los diseñadores del puppet no saben cómo se va a filmar, cuál es el espíritu que va a tener el personaje, es prácticamente imposible que se llegue a un buen resultado”

Federico Gallardo



Por otro lado, específicamente en stop-motion, donde te podría nombrar una lista infinita, está Phil Tippett, ganador del Oscar por los efectos visuales de “Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi” (1983) y Jurassic Park (1993); y Ray Harryhausen, quien creó las criaturas de las películas “Simbad y la princesa” (1958) y “Jasón y los argonautas” (1963), son algunos de los muchos referentes.

• ¿Cómo ves el actual escenario en Chile para la producción de personajes para stop-motion?

La verdad es que todavía sigue siendo bastante artesanal. La única diferencia se ve con proyectos más grandes, cortometrajes y series que necesitan un equipo. Recién se está comenzando a trabajar de esa forma.

En ese sentido, Hugo Covarrubias fue el pionero con la compañía Maleza. Ellos empezaron a mezclar cortos animados en stop-motion con obras de teatro en vivo. Ahora, Zumbástico Studios y Enrique Ortega trabajan en producciones para las que armaron equipos especiales para esta técnica, justamente porque ya era imposible que una persona sola lo hiciera. Menos cuando hay compromisos comerciales de por medio.

Creo en una incipiente profesionalización de la industria. Todavía depende de personas que tienen acceso a esto por razones muy particulares. En general nadie puede vivir del stop-motion, y para que lo pudiéramos llamar industria, las personas deberían poder vivir de su oficio, de su arte.

• ¿Cuáles son tus próximos proyectos?

Primero partimos con Hugo y la Compañía Maleza, después trabajamos con Zumbástico Studios para “Puerto Papel”,

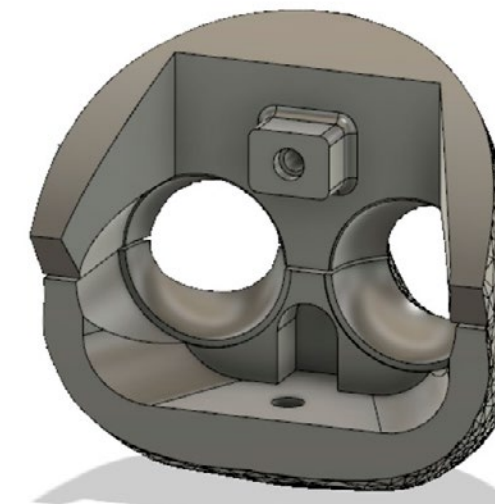
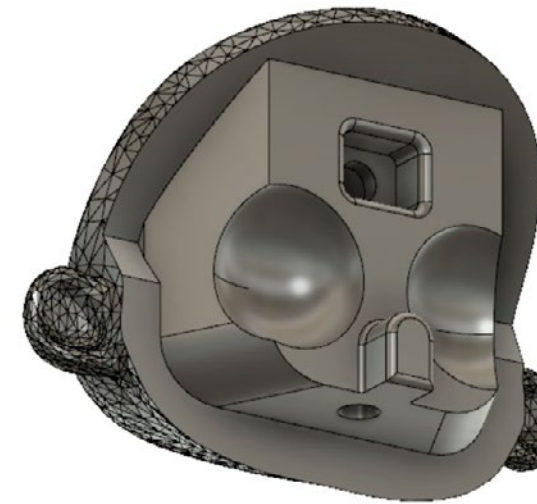


Reel ManadaFX 2018





Teaser Zander



una serie a la que le ha ido muy bien, y ahora estamos produciendo "Zander" con Enrique Ortega.

Este último proyecto es muy especial porque pusimos a prueba un procedimiento que hace mucho rato queríamos usar. Nosotros habíamos conversado con "Kike" Ortega, hace tres años atrás y en los dos últimos MAI! Mercado Animación Industria de CHILEMONOS, la posibilidad de utilizar estas tecnologías nuevas, la impresión 3D y la técnica de reemplazo para hacer la animación de expresiones. No habíamos tenido la oportunidad de hacerlo hasta ahora, que se concretó. Todo lo que planificamos y pensamos que debía ser, efectivamente funcionó. Actualmente esta producción está quedando maravillosa y es gracias a que se fue pensando con mucho tiempo de anticipación. **SM**



DILUVIO

“Lo experimental entre la animación, las artes visuales y el cine”

Diluvio se ha especializado en la producción de obras audiovisuales fuera de lo estándar. Joaquín Cociña y Cristóbal León, dos de sus fundadores, ven en Chile un gran espacio para experimentar y en la animación una herramienta para unir el mundo de las expresiones artísticas.

Por Francisca Herrera





“En nuestro caso, la animación es el arte donde podemos desarrollar nuestras inquietudes plásticas, literarias, musicales. Justamente aquí encontramos un espacio donde podemos experimentar con todos esos elementos, cruzarlos y hacer proyectos que creo tienen una trascendencia mediática mayor”, señala el cineasta y artista visual Cristóbal León, fundador de la productora Diluvio junto a los también artistas y realizadores Joaquín Cociña y Niles Atallah.

La dupla “León & Cociña”, formada en los pasillos de la Universidad Católica de Chile mientras estudiaban diseño y artes respectivamente, se mueve en un espacio donde el stop-motion se atreve a explorar nuevas visiones creativas, y a jugar tanto con materialidades como narrativas que llevan a sus filmes fuera de las prácticas de la producción estándar.

Provenientes del mundo de los museos y galerías, los realizadores chilenos comenzaron a trabajar juntos en 2007. Su primera exposición, en colaboración con Niles,

fue una video instalación con varias pantallas, un montón de tierra, un mueble destruido y muñecos. “No habíamos pensado tanto en el formato, sólo sucedió”, reconoce Cociña.

“En nuestro trabajo estuvo esta idea de que estábamos haciendo animaciones para instalaciones y no necesariamente para cine. Un poco accidentalmente, nos involucramos más en el mundo de la pantalla y nos empezamos a convertir en cineastas”, explica León, quien también tiene estudios en UDK (Berlín) y De Ateliers (Amsterdam).

Con esta accidentalidad, los artistas de Diluvio ganaron premios y visibilidad internacional con las pesadillas hechas filme “Lucía” (2007) y “Luis” (2008); dos de sus primeros cortometrajes y video exposiciones desarrollados con stop-motion, partes de la serie “Lucía, Luis y el Lobo”. En este mismo formato desarrollaron años más tarde

“Weathervane” (2010), “Los Andes” (2012), y “Der Kleinere Raum” (2010), además de la serie “El Tercer Mundo”, que consta de tres cortos que mezclan stop-motion, live-action y marionetas: “Padre. Madre” (2011), “El Arca” (2011) y “El Templo” (2011).

TODO ES EXPERIMENTAL

La animación experimental, como la búsqueda del modernismo de las bellas artes, dio sus primeros pasos entre las décadas de 1920 y 1940. Artistas abstractos estadounidenses y europeos como, Walter Ruttmann, uno de los padres del cine experimental creador de la obra “Lichtspiel Opus I” (1921); Viking Eggeling, creador la obra stop-motion “Symphonie diagonale” (1923); y Jules Engel, uno de los animadores tras Fantasía de Disney (1940); se atrevieron a jugar con nuevos conceptos de tiempo y movimiento, frame a frame. Hoy son incontables los realizadores que crean animaciones en



“En nuestro trabajo estuvo esta idea de que estábamos haciendo animaciones para instalaciones y no necesariamente para cine. Un poco accidentalmente, nos involucramos más en el mundo de la pantalla y nos empezamos a convertir en cineastas”

Cristóbal León

función de la expresión del pensamiento y el sentimiento más allá de lo narrativo utilizando y creando diferentes técnicas.

Sin encerrarse en un sólo formato o descripción, “León & Cociña” apuestan por la experimentación, y son creyentes de que no existe una disciplina que deba someterse a otra. En su carrera, han decidido combinar diferentes técnicas, como fotografía, dibujo, escultura, danza y performance. Figuras en papel maché y dibujos de aspecto inocente contrastan fuertemente con temas como la religión, sexo y la muerte, que son tratados en sus filmes en stop-motion.

Entre sus principales influencias se encuentran artistas disruptivos como Jan Švankmajer, los hermanos Stephen y Timothy Quay, Yuri Norshéin, Bruce Bickford, David Lynch y William Kentridge. También son parte de su inspiración clásicos del stop-motion que marcaron su

infancia, como los especiales navideños de Rakin Bass y el microespacio televisivo creado por Vivienne Barry, “El Tata Colores”.

“Toda la animación que es medianamente interesante es experimental, porque tienes que inventar nuevas técnicas y narrativas en todo momento”, sostiene Cociña.

León indica que “a veces es más evidente en algunas ocasiones que en otras. ‘Fantasía’ es una película experimental. En cambio, uno ve desde ‘Blancanieves y los siete enanitos’ (1937), hasta Pixar como ‘el lenguaje’ de la animación. Pero fue un lenguaje que se intentó en ese momento, antes nunca había existido nada parecido a Blancanieves”.

En este mismo sentido, apuntan que, si bien la narrativa de Pixar ha sido constante, son disruptivos al momento de inventar y desarrollar nuevas herramientas para



"LUCIA" de CRISTOBAL LEÓN, JOAQUIN COCIÑA & NILES ATALLAH (2007)



trabajar. Por su parte, George Pal, tras el programa "Puppetoons", desarrolló una técnica de reemplazo de piezas de madera para cada frame.

Así también, los hermanos Fleischer con Betty Boop exploran elementos oscuros y luminosos con coreografías. Y Ayao Miyazaki, junto al estudio Ghibli, se salen de las narrativas tradicionales. "Mi vecino Totoro' no tiene villano, es una película sin antagonista, los problemas son psicológicos", añade Cociña.

"Con la pintura es mucho más difícil porque es un arte con más de 400 años, si la pensamos como telas que son transportables. Es muy difícil innovar después de Picasso. Sin embargo, la animación tendrá unos cien años, existe harto espacio para hacer cosas nuevas", aclara León.

Tras la experiencia que les dio "Lucía" y "Luis", decidieron terminar la trilogía innovando con su primer largometraje

stop-motion. "La Casa Lobo" (2018) cuenta a través de un plano secuencia la historia de una joven llamada María, que se refugia en una casa en medio del bosque tras escapar de una secta inspirada en Colonia Dignidad. Se embarcaron en una producción compleja, ya que debían sostener una narrativa no convencional durante 70 minutos.

Los cineastas tenían que tomar la decisión de abandonar las exposiciones por un tiempo para producir su nueva obra audiovisual. Pero en vez de eso, decidieron construir los personajes y rodar la película frente al público, en medio de museos y galerías de Alemania, Chile, Argentina, México y Holanda.

En un principio la presencia de espectadores los distraía, tuvieron que volver a grabar varias escenas. Con el tiempo fueron adaptándose a esta experiencia. "Había gente que llegaba a ver la exposición, se quedaba mirándonos y, después de un rato, les decíamos: 'Bueno, pasa si quieres

"Toda la animación que es medianamente interesante es experimental, porque tienes que inventar nuevas técnicas y narrativas en todo momento"

Joaquín Cociña





“DER KLEINERE RAUM” de CRISTOBAL LEON & NINA WEHRLE (2009)

animar”, recuerda León, y agrega que “las manos de esas personas están en la construcción de los monos, en la pintura, yo creo que esa fue la influencia más directa”.

SER ARTISTA EN CHILE

Cristóbal y Joaquín ven en el país un gran espacio para innovar. “El rol que tenemos nosotros dentro del mundo de la animación chilena no ha sido totalmente explorado. Por eso creo que tuvimos mucha libertad para jugar, sin un prócer de la animación experimental en stop-motion chileno al cual tuviéramos que enfrentarnos. Ese espacio no se da en otros países, es maravilloso en Chile y creo que se da en muchos ámbitos”, dice León.

En este sentido, reconocen como auspicioso el panorama

que existe respecto a los fondos públicos. “Uno suele pensar que en Estados Unidos está lleno de oportunidades, pero los animadores independientes no tienen ayuda del estado, solamente existe el cine de industria”, argumenta el artista, junto con asegurar que “es muy importante mantener los fondos públicos tal como están, es fundamental seguir haciendo arte en Chile considerando el apagón cultural que significó la dictadura. Hoy nos podemos sentir orgullosos del cine chileno, que produce unas cincuenta películas al año, todo producto de una política de fondos públicos sostenida durante 30 años”.

Actualmente, la dupla que forma parte de Diluvio se encuentra armando la exposición “Antología de la animación bastarda”. La retrospectiva, aún con convocatoria abierta, busca reunir animaciones raras, experimentales, híbridas y accidentales de artistas chilenos o que vivan en el país.

Además, se encuentran en la producción de “Los hiperbóreos”, un largometraje basado en las excéntricas y oscuras ideas de Miguel Serrano, un poeta nazi chileno seguidor de la rama esotérica que reconocía a estos semidioses (hiperbóreos) como orígenes de la “raza aria”. El filme live action situado en el 2020, combina ciertas secuencias animadas al estilo de los efectos especiales de Ray Harryhausen, tras películas como “El gran gorila” (1949) y “Jason y los argonautas” (1963).

“Creo que en ‘La Casa Lobo’ tratamos de jugar el juego de reinventar el stop-motion, pero imaginando que no sabíamos nada de la técnica. En ‘Los hiperbóreos’ está el mismo espíritu: imaginar que en Chile hay una industria gigante de efectos especiales como la de los años 50, vamos al origen de eso para reinterpretar nuestra propia versión de la historia de los efectos especiales”, puntualiza Cociña. **SM**





CECILIA TORO

“Es un espacio para cambiar el mundo”:
las miniaturas stop-motion como una subversión de la realidad

Con plasticina en mano y la animación fotograma a fotograma como aliada, la directora de arte Cecilia Toro busca crear una narrativa que logre transmitir, de manera simple y significativa para la niñez, un potente mensaje.

Por Francisca Herrera





“Creo que la plasticina es un material súper conveniente al momento de graficar las locuras infantiles, lo que las niñas y niños quieren y no lo que los adultos buscan para ellos”, señala la directora de arte Cecilia Toro, fundadora del estudio de animación stop-motion Plastivida. Para lograrlo “es fundamental salir de los límites al momento de diseñar, crear imaginarios y personajes fuera de lo real, buscando referencias totalmente atípicas, desligándose de todos los prejuicios”, agrega.

El primer acercamiento de la realizadora con este mundo fue en 2003, cuando trabajó como ilustradora para El Mercurio realizando foto-ilustraciones en plasticina. A partir de ahí no se alejó más de este versátil material. “Aquí me di cuenta de que estas figuras, tanto como ilustraciones o en animación, son un vehículo efectivo para enviar mensajes”, reconoce.

En sus más de quince años de trayectoria, la artista chilena, quien también trabaja en editorial, publicidad, prensa y

difusión científica, ha formado parte de la realización de series animadas como “Ene Tene Tú” (2005), “Cantamonitos” (2007), “El Ogro y el Pollo” (2009) y dos temporadas de “Horacio y los Plasticines” (2013).

Desde su propio estudio, realizó el cortometraje animado stop-motion “Cantar con sentido, una biografía de Violeta Parra” (2016), ganador del premio chileno Pedro Sienna 2017 y el galardón iberoamericano Quirino 2018.

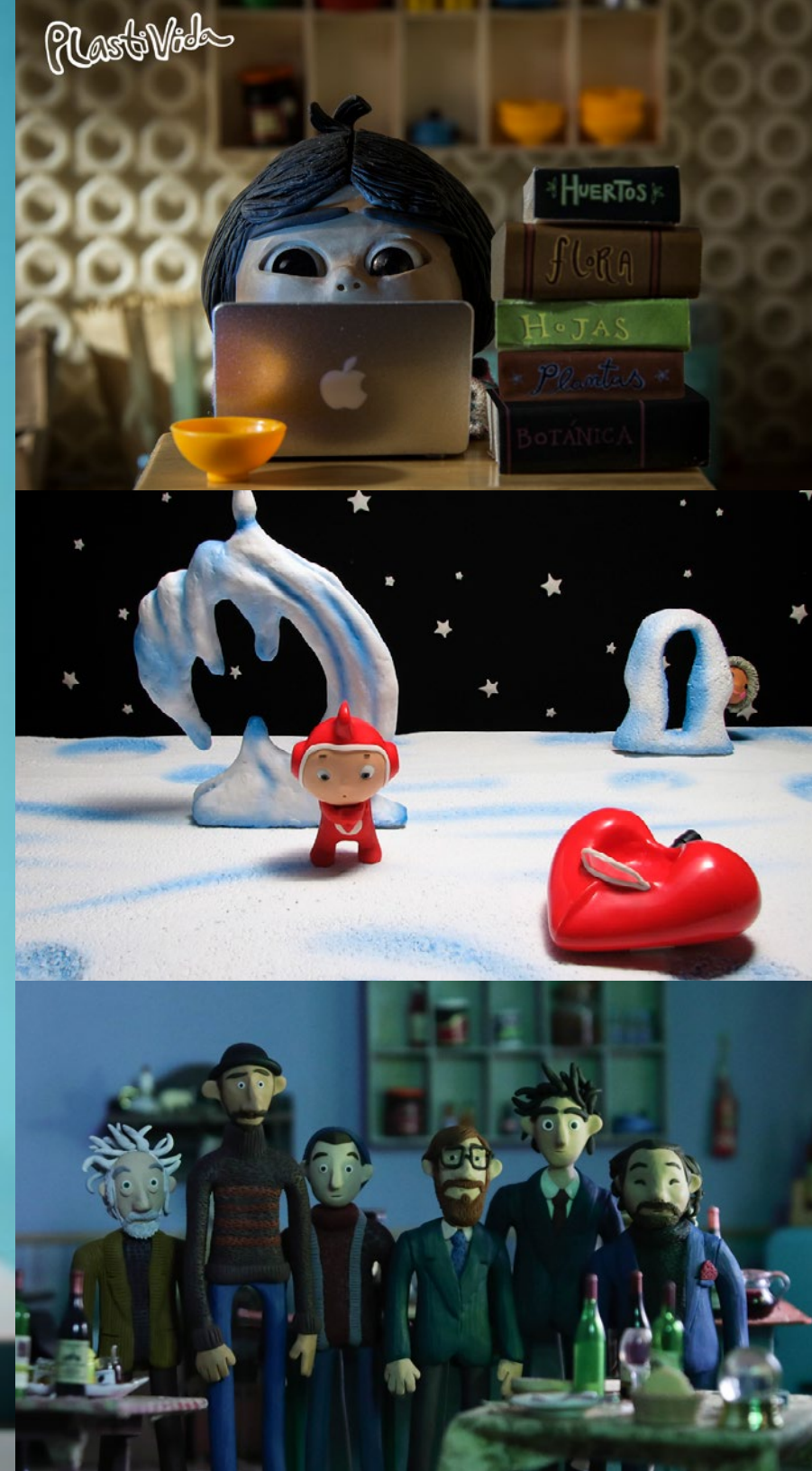
“LAS MINIATURAS SON UNA SUBVERSIÓN”

La técnica utilizada para las producciones de Plastivida y para reconocidos filmes internacionales como “Chicken Run” (2000), “Wallace & Gromit” (2005) y “Coraline” (2009), es conocida como plastianimación o claymation en inglés, un clásico dentro del mundo del stop-motion.

Aunque el método tiene más de cien años de antigüedad,

“Lo que más me gusta de estas realizaciones es el making-of, donde se ve lo simple que es. Me gusta trabajar sin grandes sofisticaciones; muchas veces sólo el ingenio y una visión certera puede lograr un gran efecto en pantalla. Desde lo simple puedes dejar un gran mensaje”

Cecilia Toro



recién en la década de los 70 el director de cine William Vinton, tras la famosa campaña “California Raisins” (1986) y el videoclip “Speed Demon” (1989) de Michael Jackson, acuñó el término “claymation”, para referirse a la animación de personajes esculpidos en plastilina, generalmente alrededor de una armadura de alambre. Estos muñecos son dispuestos en un pequeño set a escala, donde se fotografían cada una de sus posturas y desplazamientos para generar movimiento, y, posteriormente, una historia.

“Lo que más me gusta de estas realizaciones es el making-of, donde se ve lo simple que es. Me gusta trabajar sin grandes sofisticaciones; muchas veces sólo el ingenio y una visión certera puede lograr un gran efecto en pantalla. Desde lo simple puedes dejar un gran mensaje”, dice la académica en animación stop-motion que realiza clases en la Universidad de las Américas, Balmaceda Arte Joven y Universidad Gabriela Mistral.

Para la artista chilena, estas miniaturas son una “subversión de la realidad”, una rebeldía donde puede pasar lo que sea. “El stop-motion y la animación en general es súper subversiva, no obedece reglas. Todas mis ganas de cambiar el mundo e inquietudes puedo materializarlas desde este mundo en miniatura”, sostiene.

Cecilia explica que busca plasmar historias a través de un lenguaje accesible al público, tal como lo hicieron Los Prisioneros en sus canciones o el humorista gráfico Joaquín Salvador, más conocido como Quino, en sus historietas. “Desde chica leía Mafalda. Me asombra que ideas políticas tan complejas se pudieran explicar de manera fluida, en ocho viñetas, y que las pudiera entender una niña de tan solo siete años”.

Toda esta teorización, pudo ponerla en práctica en el





“Tenemos que abrirnos camino. Para mí es importante manifestarles sobre todo a mis alumnas que hay que hacerlo consciente, no se puede dejar a la espontaneidad. Hay que pelear el espacio y mantenerlo como lo han hecho tremendas directoras chilenas...”

Cecilia Toro

cortometraje “Cantar con sentido, una biografía de Violeta Parra”, un proyecto museográfico convertido en cortometraje, que recorre hitos cruciales de la historia de la mujer que rescató el folclore chileno e inspiró a toda una generación de artistas y músicos latinoamericanos.

“Contamos nuestra propia historia de Violeta. Buscamos entender su sensibilidad para plasmarla en un mundo en miniatura, hicimos nuestra mini subversión donde ella no se moría por amor, sino que moría por sus convicciones. Y aunque no crean los escépticos, todo se realizó con ella siempre presente en el rodaje”, recuerda.

La ilustradora asegura que “este cortometraje marca un antes y un después en mi vida profesional. Fue la primera vez que trabajé desde mí, con mi forma de hacer las cosas, mucho más sencillo e íntimo, a una escala que me acomodaba. Para mí ‘Cantar con sentido’ significa independencia y autonomía”.

En este contexto, la realizadora cree que es importante narrar desde un imaginario propiamente latinoamericano y terminar con la tradición de los 80 y 90, donde las direcciones de arte en la publicidad se inspiraban en contenidos extranjeros, representando a niños rubios como el promedio en Chile.

“Uno de mis primeros y principales desafíos es descolonizarnos. Descubrir cómo son nuestros niños, nuestros ambientes e intereses, porque el contenido que estaba disponible cuando chica generalmente provenía del extranjero con códigos totalmente foráneos a nosotros”, enfatiza la realizadora.

Actualmente, Plastivida, junto a Claudia Huaiquimilla y Pablo Breene de la productora Lanza Verde y a Leonardo Beltrán, director del estudio de animación Niño Viejo, preparan el largometraje animado en stop-motion “Pangui” (del mapudungun que se traduce a “puma”). Según revela Cecilia, el filme estará dirigido a un público familiar y su argumento coincide con la revolución social chilena del 18 de octubre del 2019.



“Horacio y los Plasticines ” Serie animadas (Zumbastico Studios - 2013)

SER REALIZADORA MUJER

Entre sus principales referencias en el mundo de la animación se encuentra la primera directora de arte de Disney, Mary Blair, quien estuvo en el proceso de creación de clásicos como “La Cenicienta” (1950), “Alicia en el País de las Maravillas” (1951) y “Peter Pan” (1953). La artista estadounidense modernizó el estilo de lo que se estaba realizando en la compañía del ratón con su reconocido sentido del color y diseño.

“Todas mis amigas realizadoras y directoras comparten esta referencia, porque ella no fue muy comprendida en su época, fue muy cuestionada. En realidad, ella fue muy vanguardista y visionaria, por eso es muy importante para mí”, argumenta Cecilia.

Rescatando a esta profesional del mundo de la animación, la directora de Plastivida resalta la importancia de reconocerse como realizadora mujer. “Creo que existen muy pocas mujeres dirigiendo equipos. Muchas trabajan en la industria de la animación y son las mejores trabajadoras, responsables y talentosas. Pero según mi opinión, son muy pocas las que dirigen equipos”.

“Tenemos que abrirnos camino. Para mí es importante manifestarles sobre todo a mis alumnas que hay que hacerlo consciente, no se puede dejar a la espontaneidad. Hay que pelear el espacio y mantenerlo como lo han hecho tremendas directoras chilenas (Fernanda Frick, Bernardita Ojeda, Antonia Herrera, María Soto Aguilar y muchas más que se me pueden quedar en el tintero). Todas somos compañeras y nos seguiremos apoyando, abriéndonos camino”, cierra la directora de arte chilena. **SM**



“Cantar con Sentido, una biografía de Violeta Parra” (Plastivida & Niño Viejo - 2016)



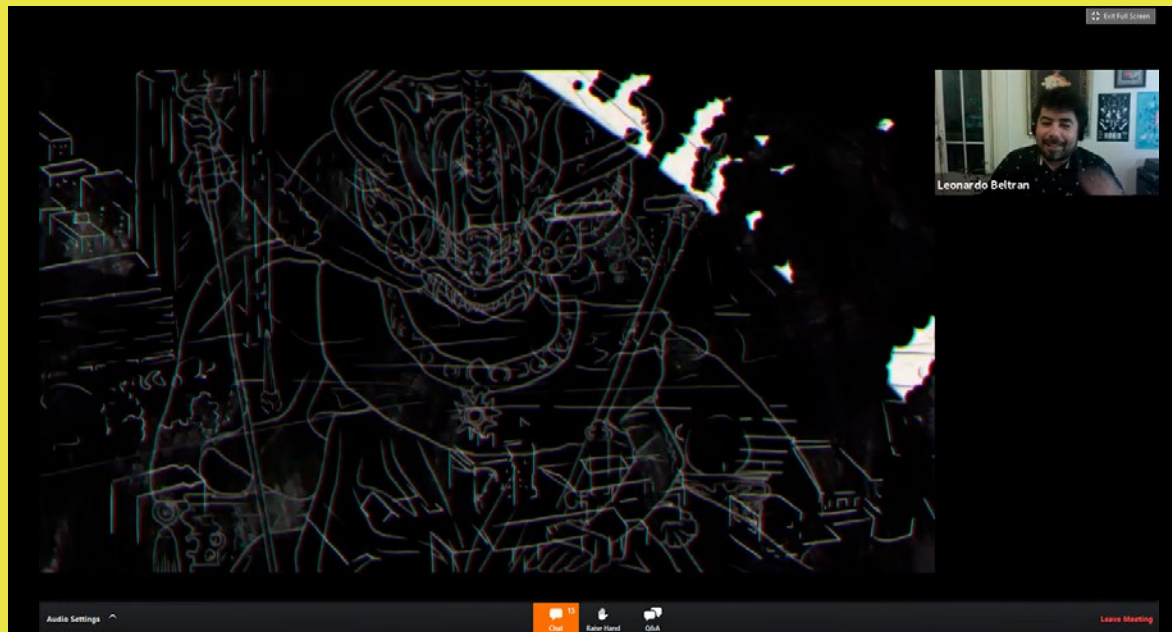
MONOCLUB 2020

Monoclub cierra un exitoso primer ciclo
con más de 2800 inscritos de más de 20 países

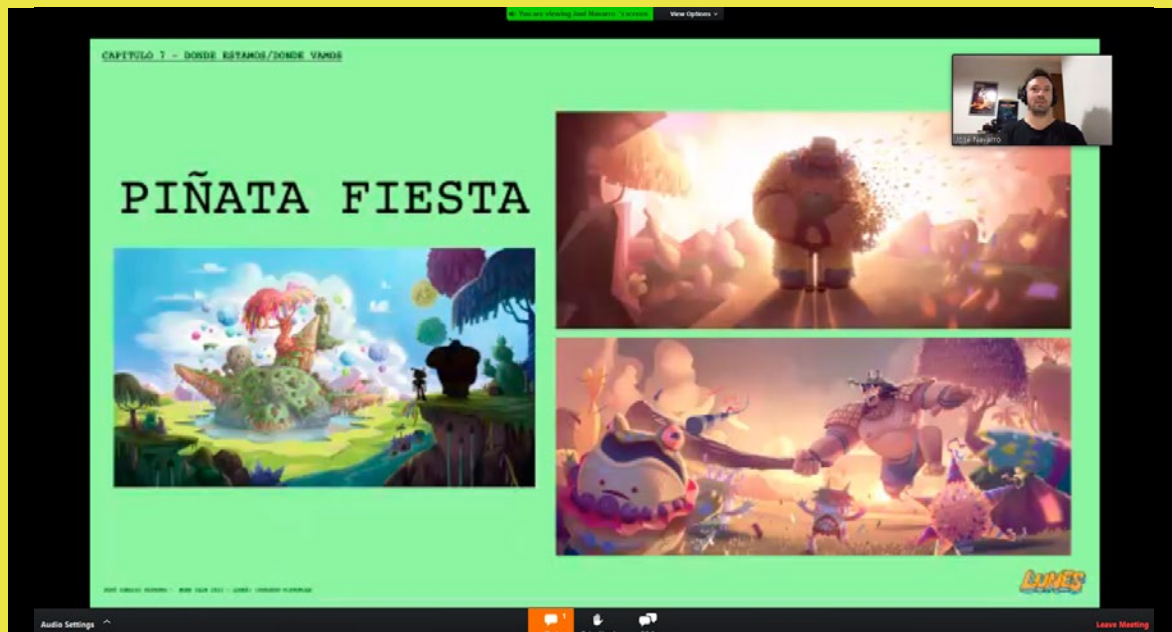
La pasión que existe en torno a la animación traspasó las pantallas y las fronteras con el primer ciclo de conferencias de la red cineclubes de CHILEMONOS. Diversos realizadores y productores chilenos se reunieron con estudiantes, universitarios y profesionales de distintas áreas, a través de conferencias y exhibiciones de obras animadas.

Por Francisca Herrera





LEO BELTRÁN: “Animar la Música” (24 de Abril)



LUNES: “Contando historias de lunes a domingos” (8 de Mayo)

“Nos dimos cuenta de que faltaban espacios de difusión para la animación chilena, porque el público joven y adulto no tenía acceso a todo lo que se estaba haciendo en el país. Pronto este proyecto sobrepasó nuestras expectativas y llegó a personas de toda Latinoamérica, e incluso a otros continentes”, señaló el director creativo de Fundación CHILEMONOS, Erwin “Wilo” Gómez, sobre Mono Club, la red de cineclubes de animación impulsada por la fundación, que en su primer ciclo de conferencias convocó a más de 2800 inscritos de 23 países.

Mono Club nace a inicios del 2020, apoyada por el Programa de Fortalecimiento de Organizaciones Culturales del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, como un espacio para reunir a la audiencia y realizadores entorno de diferentes obras animadas de la mano de ciclos de conferencias, muestras de cortometrajes y una exposición de personajes animados chilenos.

La difícil situación que desató el COVID 19, llevó a repensar el proyecto. Entendiendo el difícil contexto, CHILEMONOS reunió a su red de socios y pasó de una muestra itinerante a abrir un nuevo espacio digital para congregar a todos los actores y referentes, tanto educativos como culturales de todas partes del mundo, que deseen hablar en torno a la animación.

Esta nueva red de cineclubes de animación online tuvo una gran acogida en Chile reuniendo a la Universidad Mayor, Universidad de Artes, UNIACC, Duoc UC, Universidad de las Américas, Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM), Instituto Profesional Santo Tomás y la red de Bibliotecas VIVA: Biblioteca Viva Norte, Biblioteca Viva Egaña y Biblioteca Viva Biobío. E, inclusive, cruzó fronteras tras sumar a la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá.

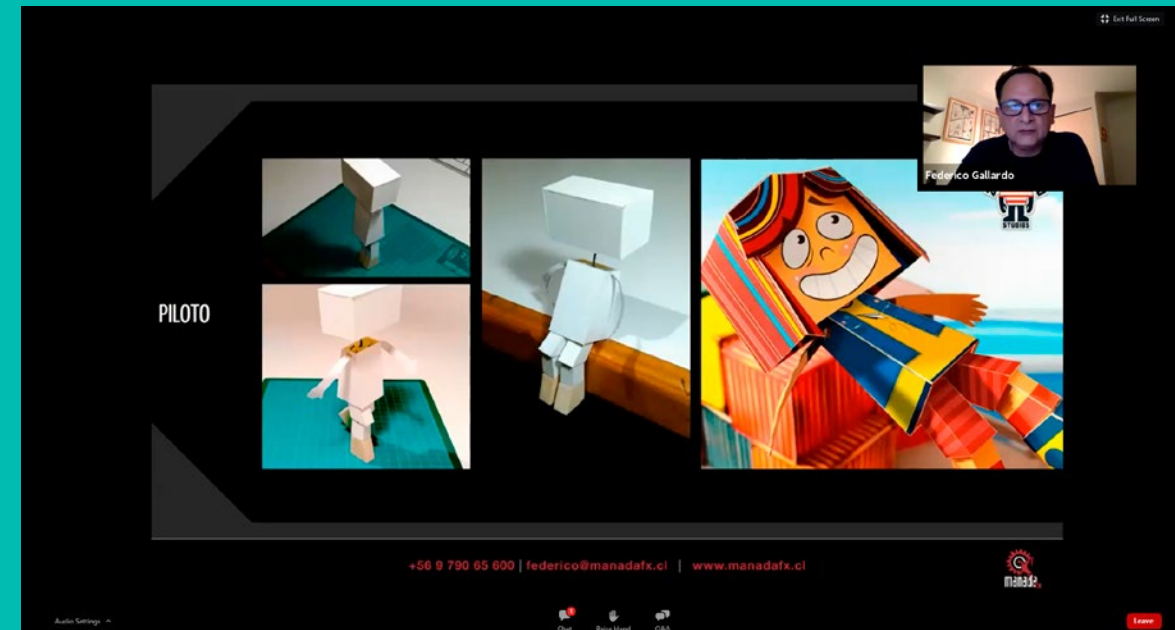


“Es una buena instancia para profundizar temáticas que no son tan comunes”

Leo Beltrán

“Fue una oportunidad para analizar las distintas decisiones e hitos importantes que nos hicieron lo que somos ahora”

José Navarro



FEDERICO GALLARDO: “Desarrollo y tecnologías para el Stop Motion” (15 de Mayo)

“Este fue un gran trabajo llevado a cabo por la comunidad CHILEMONOS. Nos mantuvimos unidos como la red que somos y logramos migrar con éxito a lo digital, la nueva forma en que la cultura puede interactuar con el público en estos momentos tan adversos”, reveló la directora ejecutiva de la Fundación CHILEMONOS, Margarita Cid.

EXITOSO PRIMER CICLO

El primer ciclo de Mono Club contempló la realización de cinco master class impartidas por destacados profesionales chilenos: “Animar la música” con el director Leonardo Beltrán (Niño Viejo), “Lunes: contando historias de lunes a domingos” impartida por el guionista y director José Navarro (Lunes), “Desarrollo y tecnología para el stop-motion en Chile” liderada por diseñador y productor de efectos especiales para Cine, Teatro y TV Federico Gallardo (Manada Fx), “Animación: entre el cine y el arte” desarrollada por la dupla de artistas visuales Cristóbal

León y Joaquín Cociña (Diluvio) y “Las miniaturas son una subversión de la realidad” dirigida por la directora de arte Cecilia Toro (Plastivida).

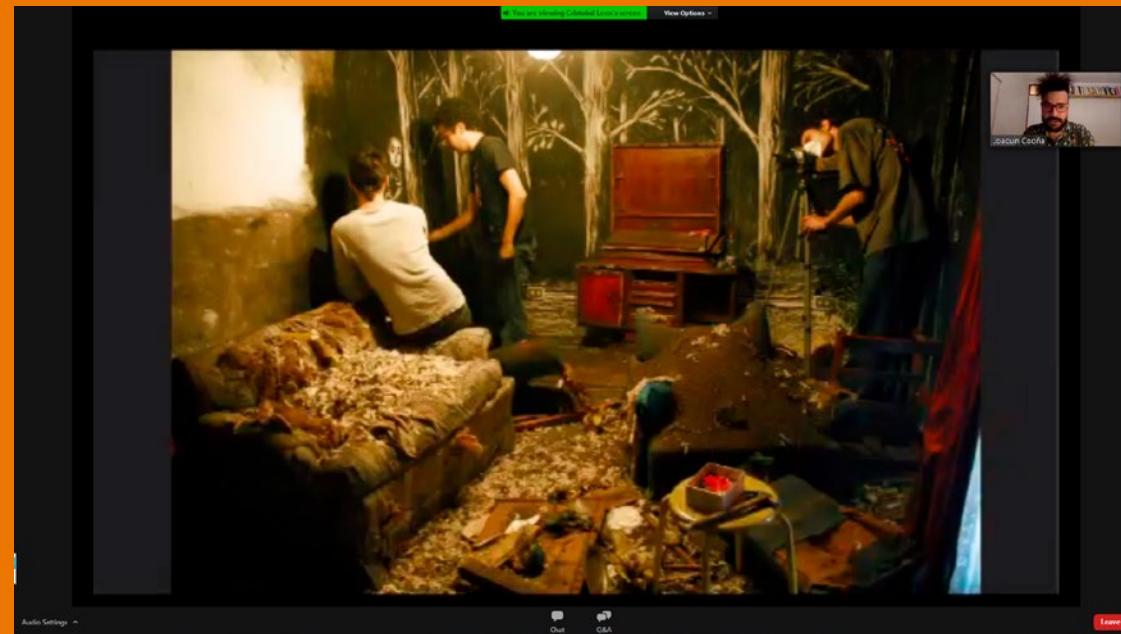
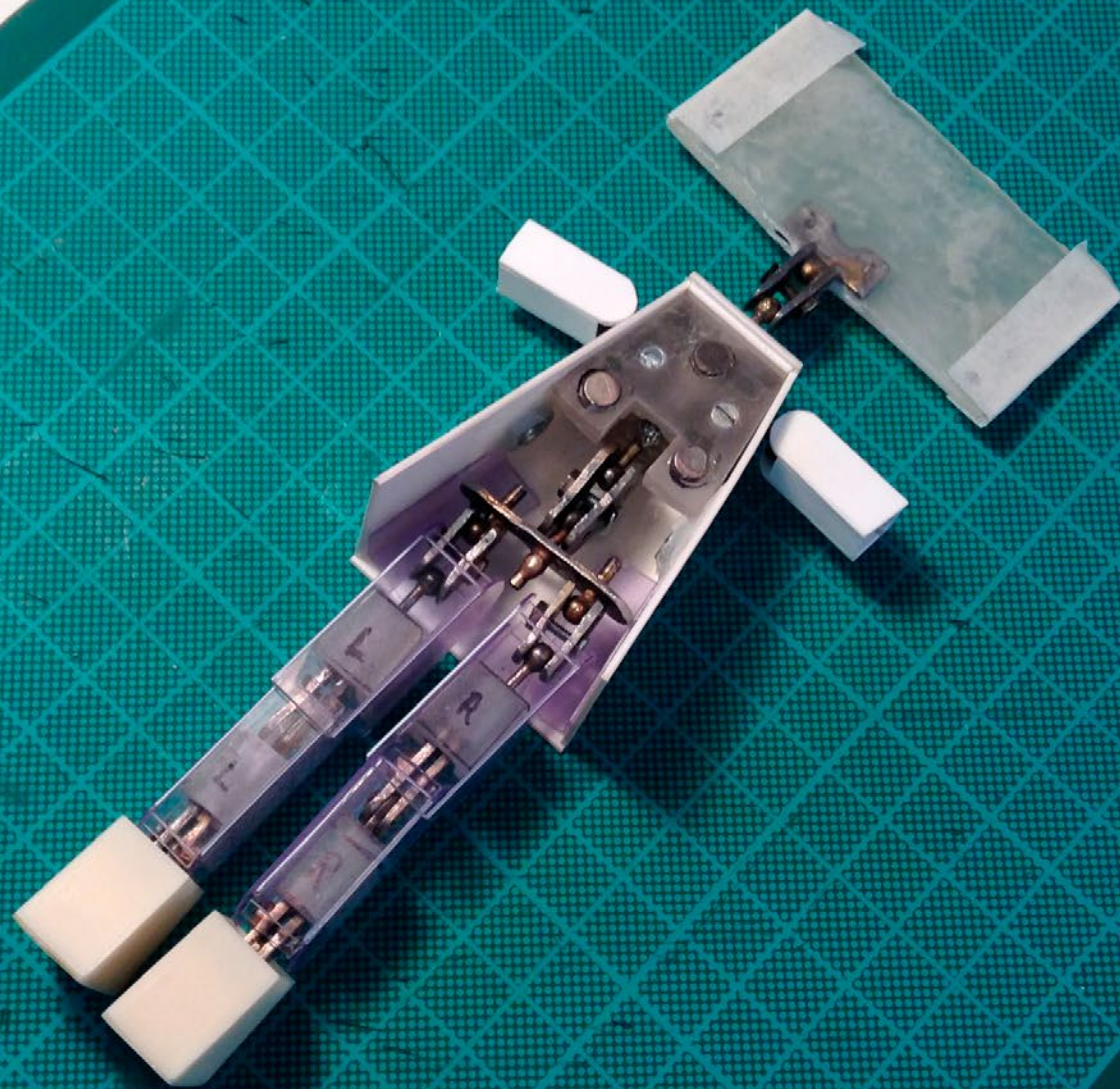
“Fue una experiencia reveladora revisar la trayectoria de Lunes en Mono Club. Una oportunidad para analizar las distintas decisiones e hitos importantes que nos hicieron lo que somos ahora. Como bien dicen por ahí, conocer nuestra historia sirve para saber de dónde venimos, quienes somos, pero también para enfrentar mejor el futuro y no tropezar con los mismos errores del pasado”, sostuvo José Navarro, director del largometraje Homeless.

La diversidad en las temáticas de las conferencias permitió abordar distintos aspectos de la industria animada. Desde los desafíos de producir contenido en el país y la dirección de arte para la plastianimación, pasando por el arte visual animado fuera de la producción estándar y el desarrollo de videoclips, hasta un tema tan técnico como lo es el diseño y

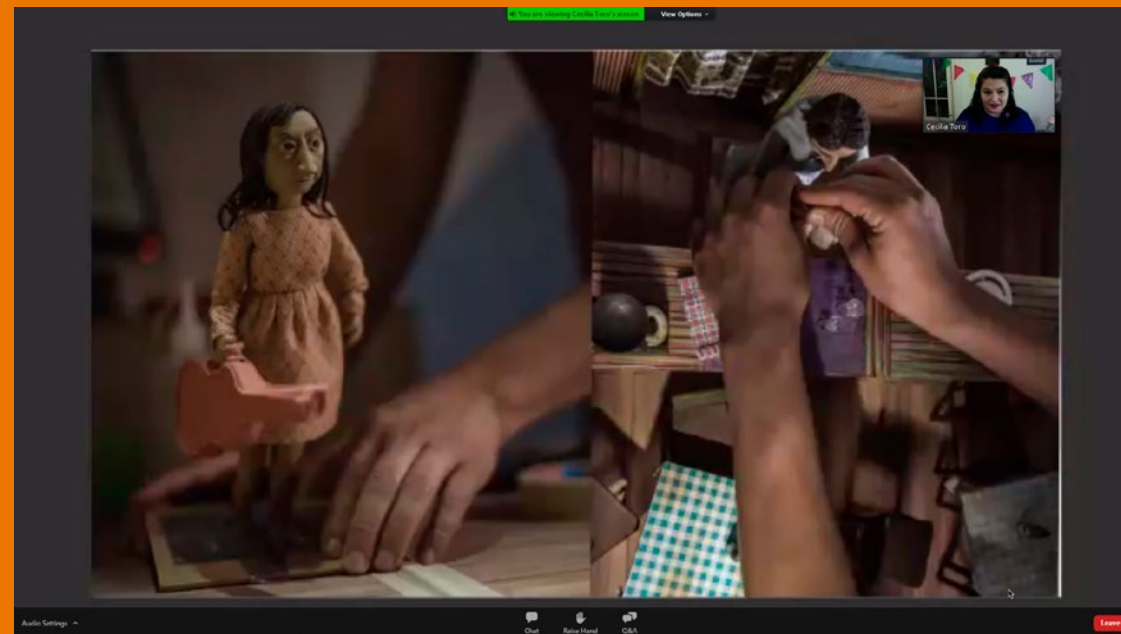


*"Casi no existen
instancias como Mono
Club que permitan a
quienes trabajamos 'tras
bambalinas' hablar de
nuestra labor"*

Federico Gallardo



DILUVIO: "Animación entre el Cine y el Arte" (22 de Mayo)



CECILIA TORO: "Las miniaturas son una subversión de la realidad" (29 de Mayo)

producción de personajes para stop-motion.

El director de Manada FX, Federico Gallardo, explicó que "casi no existen instancias que permitan a quienes trabajamos 'tras bambalinas', en la artesanía del cine y la animación, hablar de nuestro trabajo. En este sentido, puedo decir que fue una tremenda experiencia tener la posibilidad de contar y enseñar sobre lo que hacemos frente a tantas personas. Me parece muy bien que CHILEMONOS, a través de Mono Club, lo hayan hecho".

Esta migración al streaming dio la posibilidad de congregarse a un gran número de personas de distintas regiones de Chile y de países como Colombia, México, Argentina, Estados Unidos, Canadá, Ecuador, Bolivia, España, El Salvador, Venezuela, Perú, Brasil, China, Uruguay, Guatemala, Alemania, Francia, Egipto, Panamá, Reino Unido, Bélgica y Nicaragua.



*"Muchas personas se
acercaron a mí después
de la charla, directoras de
Panamá, Perú, Argentina y
Costa Rica. Mono Club abrió
la opción de relacionarnos"*

Cecilia Toro

La directora de arte de "Cantar con Sentido, una biografía de Violeta Parra", Cecilia Toro, destacó que "en medio de esta difícil etapa que estamos pasando, hacer comunidad es el máximo aporte que podemos hacer, conectarse virtualmente con gente de Chile y a nivel latinoamericano. Muchas personas se acercaron a mí después de la charla, directoras de Panamá, Perú, Argentina y Costa Rica. No estábamos conectadas por razones geográficas, Mono Club abrió la opción de relacionarnos de otra forma a pesar de que estemos encerrados debido a la pandemia".

El público fue tan diverso como las charlas, ya que además de profesionales de distintos estudios de animación, docentes y estudiantes de más de 35 institutos y universidades chilenas e internacionales; participaron también escolares, músicos, profesores, diseñadores, artistas visuales y publicistas, entre otros.

En este contexto, el animador Leonardo Beltrán, docente en la Universidad de las Américas y la Pontificia Universidad Católica de Chile, indicó que “Mono Club es una buena oportunidad para profundizar temáticas que no son tan comunes. Siempre es grato y enriquecedor mostrar nuestro trabajo y ponerle cara a la gente que está detrás de la animación, nos da la posibilidad de llegar a las personas que no están inmersas en el medio y que no son especialistas. Es un intercambio comunicacional, una visibilización y una democratización del conocimiento que nosotros como docentes valoramos mucho”.

Este primer ciclo de exponentes chilenos se desarrolló a través de la herramienta web seminario (webinar) de la plataforma Zoom, todos los viernes entre el 24 de abril y el 29 de mayo. Esta modalidad ofrece a los asistentes la posibilidad de interactuar entre sí y hacerle preguntas

al conferencista, las que en algunas ocasiones llegaron a más de cien por speaker.

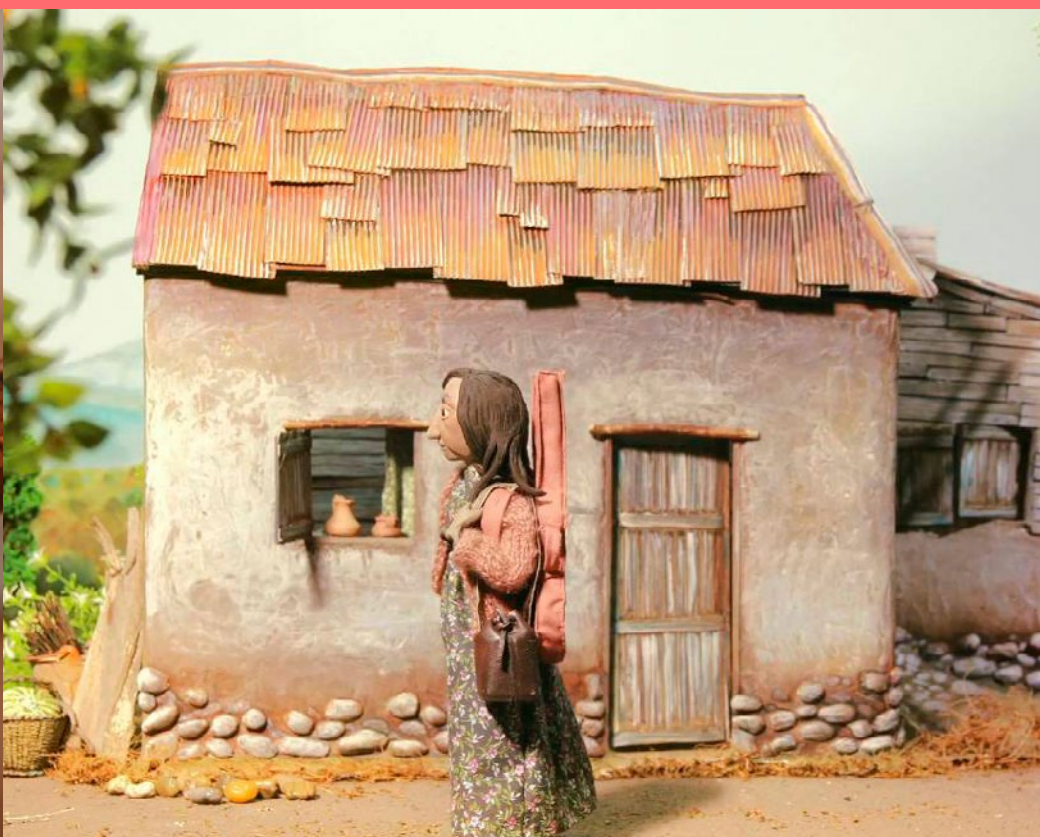
“Ya son varios años, más de diez, en que con Joaquín colaboramos de distintas maneras con la gente de CHILEMONOS y espero que sigamos haciéndolo por muchos años más. Han sido el gran articulador de la escena de la animación en Chile. Nunca deja de sorprendernos el nivel de rigurosidad que ponen en lo que hacen para que la experiencia de la audiencia sea impecable”, resaltó el artista visual de Diluvio Cristóbal León, junto con relevar la importancia de compartir sus procesos.

La serie de conferencias consideró también la muestra y difusión de cortometrajes, largometrajes y series a través de las plataformas de CHILEMONOS.

“Conseguimos con éxito reunir al doble de personas que habríamos logrado congrega en un espacio físico. La gente esperaba la conferencia del viernes y nos preguntaba cuál será la próxima actividad”, añadió directora ejecutiva de la Fundación, Margarita Cid.

Mono Club, la exitosa migración de CHILEMONOS al streaming, deja abierto un nuevo espacio de encuentro para un público dispuesto a descubrir lo que pasa con los personajes animados más allá de la pantalla.

“La pasión que existe en torno a la animación demostró que las fronteras físicas no son lo suficientemente fuertes para separarnos. Logramos establecer comunidad más allá de la pantalla, la gente participaba, preguntaba y compartía la experiencia por redes sociales” enfatizó Wilo Gómez, director creativo de la Fundación CHILEMONOS. **SM**



“La gente de CHILEMONOS ha sido el gran articulador de la escena de la animación en Chile”

Cristóbal León





Proyecto financiado por el
Programa de Fortalecimiento
de Organizaciones Culturales,
convocatoria 2019

C H I L E
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, íconos, imágenes y logos fueron suministrados por los respectivos entrevistados.