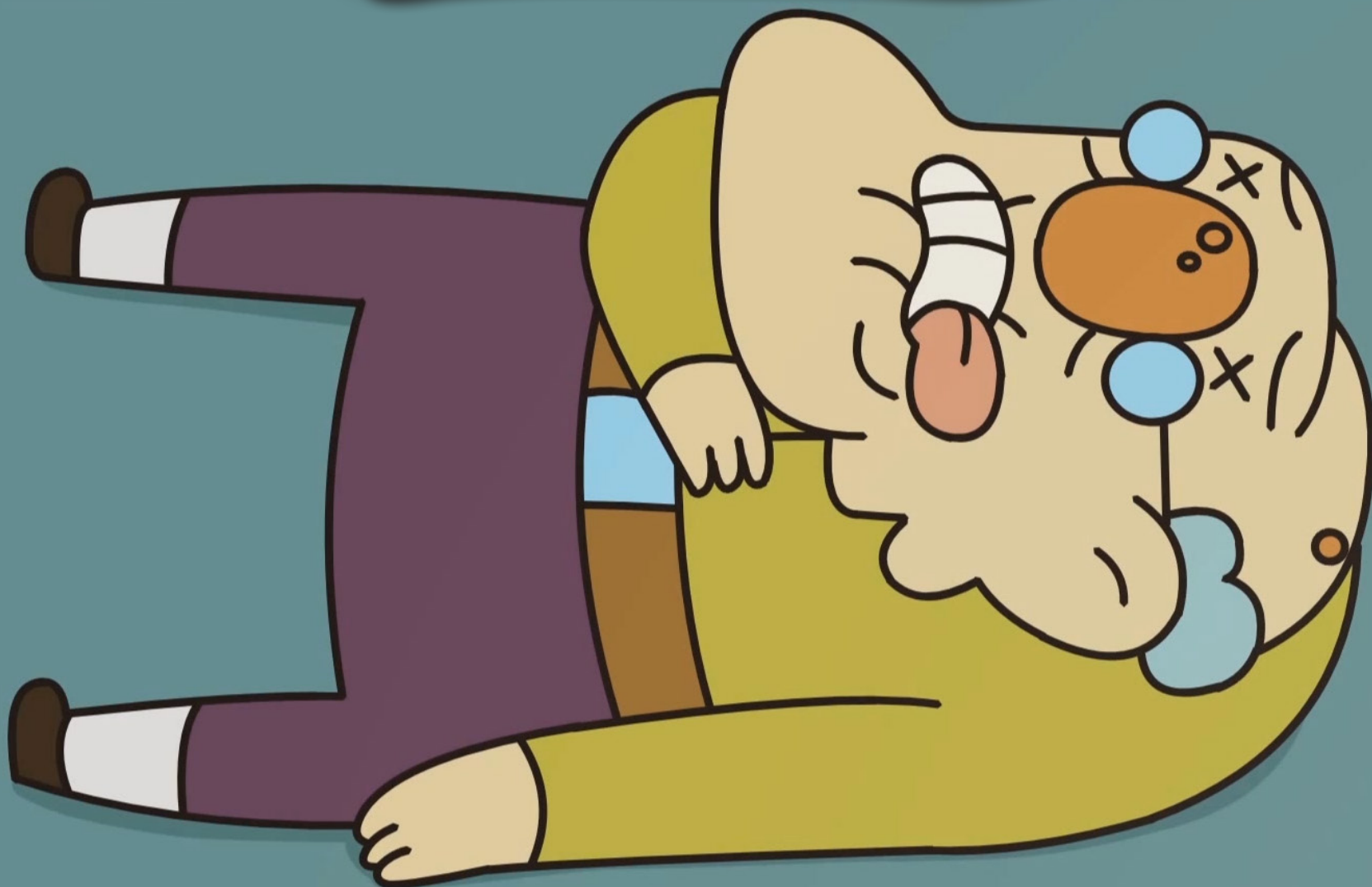


Salamonas

03

Magazine



Solomonos

Magazine

03

Erwin Gómez Piñales Editor general

Margarita Cid Lizondo Productora Ejecutiva

Pamela Riveros, Periodista

Josefa Villaseca Periodista

Juan Manuel Hurrecochea Artículo invitado

Erwin Gómez Piñales Diseñador Jefe

Nicolás Bustamante Diseñador

Paia Machado Prin Producción Internacional

María Ignacia Pavez Travişany Correcciones

Manuel Ortiz Ossandón Entrevista en video a Vivienne Barry

Portada "Abuelo Com" de Marmota Estudio

Diciembre 2014, Santiago de Chile canal@solomonos.cl





Estrenos • MAI! • Vivienne Barry • Web Series • David Bisbano • Animación Mexicana • Simon's Cat

SERIES ESTRENO 2014/08

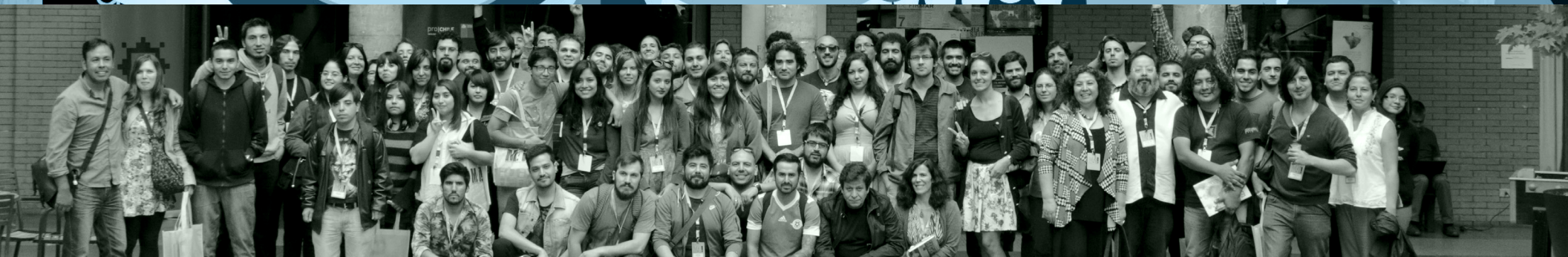
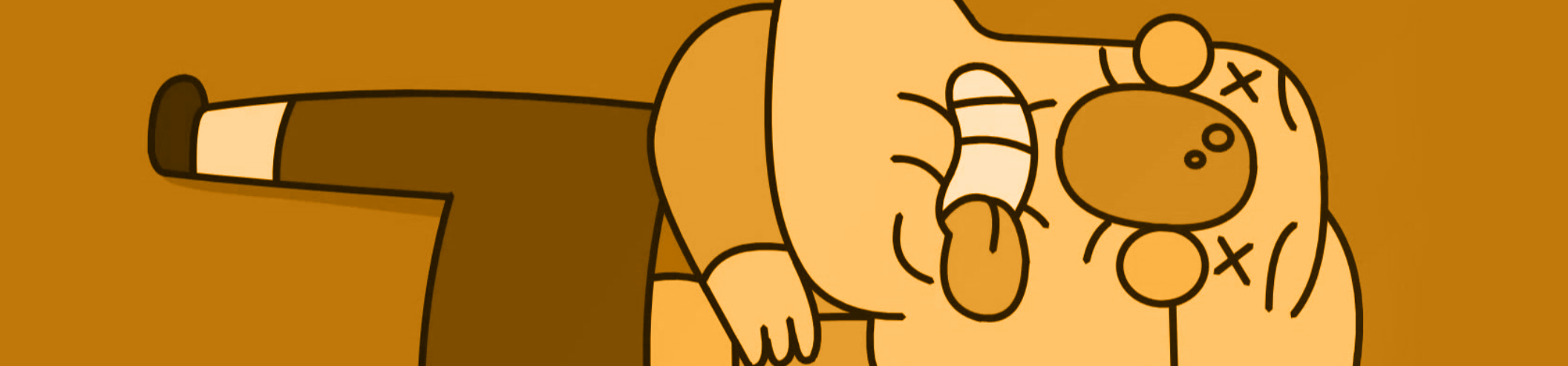
La producción chilena está despierta, y durante el año 2014 tres series de animación se estrenaron en la televisión abierta, las cuales desarrollaron temáticas y técnicas diferentes, demostrando con ello la diversidad que están adquiriendo los estudios Chile. Conversamos con los creadores de "Nano Aventuras", "Pachapulai" y la segunda temporada de "Hostal Morrison".

MAI! NOVIEMBRE/28

El mayor mercado de animación en Chile tuvo una exitosa segunda versión, destacando la presencia de productores y profesionales de toda Latinoamérica. Con tres jornadas de presentaciones y clases magistrales, MAI! se consolidó como una instancia de formación y generación de redes.

VIVIENNE BARRY/42

Pionera de stop-motion en Chile. Ha explorado a través de diferentes métodos y técnicas, que le ha permitido desarrollar piezas dignas de ser reconocidas. Animadora consagrada que comenzó su carrera en Alemania y en Chile realizó una serie que jamás olvidarán los que hoy son adultos.



LAS WEBSERIES CHILENAS_{/60}

Es una tendencia creciente a nivel mundial, que encontró lugar en Chile. Animadores han desarrollado series y piezas audiovisuales que se reproducen a través de las redes. Conversamos con los principales exponentes en esta materia: Bernardita Pastén de Marmota Studios y Patricio Gamonal de ATiempo Producciones.

DAVID BISBANO_{/74}

Solomonos conversó con el director de "Rodencia y el Diente de la Princesa", largometraje animado coproducido entre Perú y Argentina, que tuvo gran éxito, llegando a países como India. Una de sus fórmulas para el éxito es rescatar lo latinoamericano.

ANIMACIÓN EN MÉXICO_{/84}

El destacado investigador y curador Juan Manuel Aurrecochea realiza una retrospectiva la animación en México y la aventura tras la creación del primer estudio de animación de ese país.

SIMON'S CAT_{/92}

Solomonos Magazine entrevistó a Simon Tofield, creador de la serie Simon's Cat. La cual ha adquirido gran fama internacional, cautivando a los amantes de los gatos y animales. Simon tiene cuatro felinos y los observa para las nuevas piezas de animación.



SERIES ESTRENOS 2014

"Hostal Morrison", "Nano Aventuras", "Pachapulai"

La segunda temporada de "Hostal Morrison" junto con el estreno de las nuevas series "Nano Aventuras" y "Pachapulai", son las producciones nacionales que han tomado un espacio en 2014 en la televisión abierta chilena. Todas presentan temáticas y géneros diversos, las cuales esperan cautivar al público prescolar y adolescente.

Por Pamela Riveros Ríos



"Nano Aventuras", serie de Cábalá Producciones

© Cábalá Producciones

En 2014 tres series de animación chilenas se tomaron la pantalla de la televisión abierta, lo que da una clara señal de que la producción nacional está muy latente. Un gran paso fue el que realizó “Hostal Morrison”, estrenó su segunda temporada este año a través del canal Chilevisión (CHV), mientras que la nueva serie científica “Nano Aventuras” lo está haciendo por medio de Televisión Nacional (TVN), al igual que la de ciencia ficción “Pachapulai”.

Todas enfrentan el desafío de ser los únicos estrenos nacionales, apostando hacia la audiencia que enciende el televisor temprano los fines de semana.

El porqué de una serie infantil científica

Cábala Producciones se caracteriza por especializarse en el mundo científico. Así al menos lo pensó su socio fundador, Gonzalo Argandoña, a quien le apasiona el tema. “Es una mezcla de un interés personal, hay una cosa de estética y de goce intelectual, porque además pensamos que son importantes, cruciales para el desarrollo del país, y finalmente se fue dando como un nicho y una especialización que caracteriza a nuestra empresa y eso nos ha permitido diferenciarnos respecto a la oferta de otras productoras”, explica.

Probaron con diversos formatos audiovisuales para posicionar estos temas en la pantalla abierta, tales como documentales y series infantiles de ficción, sin embargo era la animación la que no habían explorado.

Supieron de un videojuego educativo llamado “Kokori”, que fue creado por un grupo de investigadores del Centro Tekit, de la Universidad Santo Tomás, el cual consiste en explorar el cuerpo humano. Según explica Gonzalo Argandoña, este videojuego sirvió de inspiración para continuar generando

Bernardita: “Nosotros con Canal 13 tuvimos súper buenas relaciones, nos apoyaron en la emisión, nos hicieron publicidad, tenían un blog —que ahora se ha debilitado un poco- o sea trabajamos muy bien con ellos. Y CHV nos recibió bien, aunque te gustaría mantener la serie en un canal, pero no hay un canal mejor que otro”.

“Nano Aventuras”, serie de Cábala Producciones y transmitida por TVN



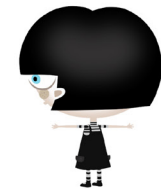
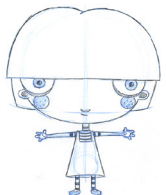




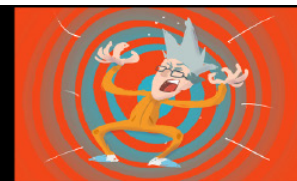
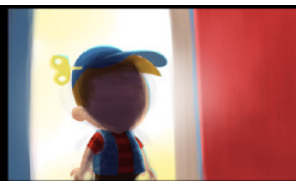
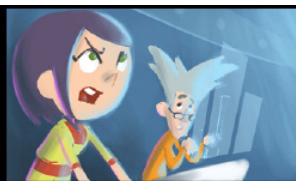
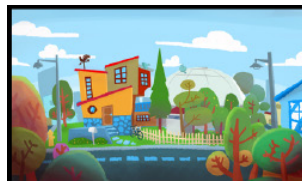
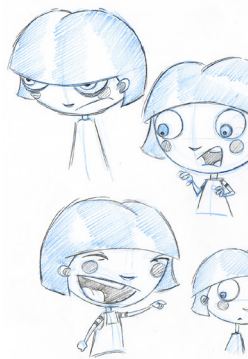
© Cábala Producciones



* Turn around →



ESTUDIO EXPRESIONES →





producciones con temáticas científicas, y vieron en la animación la forma de llevarlas a cabo, “tenía todas las posibilidades de viajar por el interior del cuerpo humano, y plantearlo como un lugar misterioso y lleno de incógnitas. Nos permite visualizar estos mundos y explorar esta sensación de viaje, desde un punto de vista narrativo, y por el lado de contenido podemos entregar en pocos segundos, en una manera sencilla y visual, conceptos científicos que son complejos y no tan triviales de explicar a un niño”.

De esta forma nació “Nano Aventuras”, con técnicas de 2D y 3D - de 13 capítulos de 13 minutos-, que ha buscado acercar a los más pequeños a la biología de una forma divertida y tangible. Llamaron a un equipo del Centro Tekit para que apoyaran el contenido, con el fin de entregar datos certeros y verídicos respecto al funcionamiento del cuerpo humano y de la naturaleza. “Una base de realidad y por eso el trabajo con ellos fue crucial, en el sentido de verosimilitud”, aclara Gonzalo Argandoña.

Para que esta historia fuese dinámica y entretenida, el equipo creativo pensó en que cada capítulo fuese una misión en torno a un dilema y conflicto, instalando a la ciencia como tema central. Los “nanobots” sirven para cumplir ese objetivo, los cuales les permite entrar a lugares tan diminutos como el cuerpo humano o una flor, “de manera no educativa en el sentido estricto de la palabra, pero sí buscando despertar la curiosidad, la fascinación por estos temas y que después los niños que vean la serie quieran buscar más información, y que no le tengan miedo a la ciencia”, agrega Argandoña.

Para llevar a cabo estas acciones, Nano Aventuras cuenta con tres personajes:

Mirko (voz Sandro Larenas): profesor que inventó los “nanobots”, y tomó conceptos de nanotecnología y

Gonzalo: “Partimos con un concepto básico y después trabajamos con guionista a partir de esa línea argumental, a la cual le agregamos humor, chistes y anécdotas. Como parte del proceso de animación, hacíamos con el equipo de trabajo las lecturas de guion y representación de los personajes, para ver dónde estos funcionaban, donde había un exceso de contenido o se producía una cierta monotonía. Fue una evolución natural; en los primeros capítulos costó encontrar el equilibrio entre todos estos elementos y ese fue un ajuste que tuvimos que hacer durante la producción”.



Bernardita: "Paka Paka es un canal que hace programas entretenidos totalmente educativos, que es bastante impresionante. Y ellos me han dicho eso, que venimos a refrescar un poco la programación"



Segunda temporada de "Hostal Morrison", de la productora Pájaro

revolucionarios para poder explorar los secretos de lo microscópico e invisible. Escapa del estereotipo del científico con pelo desordenado y encerrado en un laboratorio. Es divertido, con un toque atlético y deportivo.

Seba (voz René Pinochet): es un niño que no tiene mucho interés por la biología ni la ciencia en general. Sin embargo, es muy bueno en los videojuegos, por lo que un comando lo maneja al revés y al derecho. Este talento lo hace merecedor de ser el principal piloto de los "nanobots".

Rocío (voz Ximena Marchant): es una chica despierta y curiosa, muy interesada en la ciencia, pero que no es tan buena operando los nanobots. Por lo tanto, se produce entre Seba y ella una relación de complicidad y rivalidad fraternal a la vez.

La primera serie de ciencia ficción preadolescente

"'Pachapulai' era un libro que leí en el colegio, que te hacían leer obligatoriamente, y yo recuerdo que me encantó", comenta Erwin "Wilo" Gómez sobre la inspiración para su nueva serie y agrega, "me gustó porque estaba detrás toda esta historia de ciudades mágicas, viajes por el tiempo. Y después supe que esta obra fue la piedra angular de la ciencia ficción chilena".

Desde ese entonces estuvo en la mente de este realizador hacer algo con "Pachapulai", lo que llegaría a concretarse años más tarde con la idea de un largometraje. Pero, producto de lo complejo que resultaba hacer esto, decidió construir una secuela de esta historia y traducirla en una serie, "ocurre 300 años después que el libro y la historia comienza cuando un descendiente de Pachapulai (personaje llamado Inti) aparece corriendo por los desiertos de Antofagasta buscando un descendiente de Bello con

la misión que vaya a arreglar lo que su predecesor, el Teniente Bello, inició”, comenta.

Esta entrega pudo financiarse gracias a un fondo CNTV del año 2008, postulación que realizaron en conjunto con TVN. A diferencia de las series actuales de animación, “Pachapulai” está orientada para un público preadolescente, con acciones y aventuras épicas, donde, a través de los 13 capítulos de 13 minutos cada uno, es posible encontrarse con temáticas, ritmo y visual ligadas a este target. “No sé si existe otra serie animada de ciencia ficción. Tiene una estética que le hemos llamado cyberpunk andino, que es un retro futurismo, es una fusión artística inca y española”, agrega “Wilo”.

Para construir esta secuela, conceptualizaron a una ciudad perdida en el tiempo, junto con el mito del Teniente Bello y, a grandes rasgos, armaron el conflicto social que existía dentro de la localidad de Pachapulai, donde confluyen los mundos de los españoles y los indígenas. En este último caso, los nativos son los máximos protectores de la naturaleza.

El conflicto comienza cuando el antagonista, Pizarro, quiere descubrir la ciudad y sacar todo el oro que allí se encuentra, para lograr venderlo y volverse el hombre más rico del mundo.

Más monstruosa

“Hostal Morrison” es producida por la productora Pájaro, de Bernardita Ojeda. Esta vez lanzaron su segunda temporada de 13 capítulos, la cual siempre estuvo pensada dentro de un solo gran ciclo. “Yo diría que las dos temporadas se trabajaron como una sola, porque internacionalmente tiene 26, entonces nosotros conservamos la presentación,



Imagen de “Nano Aventuras”

y claro, hicimos cierto avance en cuanto a la primera”, cuenta la productora.

Según explica, en esta entrega los personajes han enfrentado nuevas situaciones que no se habían visto anteriormente, “es más sesgada en cuanto a temas. Llegan más monstruos de otras clases y ya los sacamos más del hostal. Viajan por el tiempo, van a la casa de Boris, como que empezamos a darle más libertad”.

“Hostal Morrison” fue estrenada el año 2011 por Canal 13, en un horario que estaba cerca de la hora de almuerzo los fines de semana. Rondaba en los 4 puntos de rating y su mejor pick fue de 7 puntos. Tuvo una buena aceptación de la audiencia y la productora pensó en armar un perfil de cada uno de los personajes a través de Facebook, lo cual generó una retroalimentación inmediata con los seguidores

de estos monstruos. “En ese minuto yo escribía una cosa y ya tenía 100 comentarios, y fue muy interesante porque en general uno no tiene feedback, porque solo tienes el rating y no sabes qué cosas les gusta exactamente. Y aquí hablábamos directamente y era genial. Había niños más deprimidos, porque me imagino que eran más adolescentes, y nos escribían ‘yo también soy un monstruo, nadie me pesca’. Habían otros niños que jugaban el juego de la serie, subían cosas, fue súper valioso”, recuerda Bernardita Ojeda.

Casas televisivas

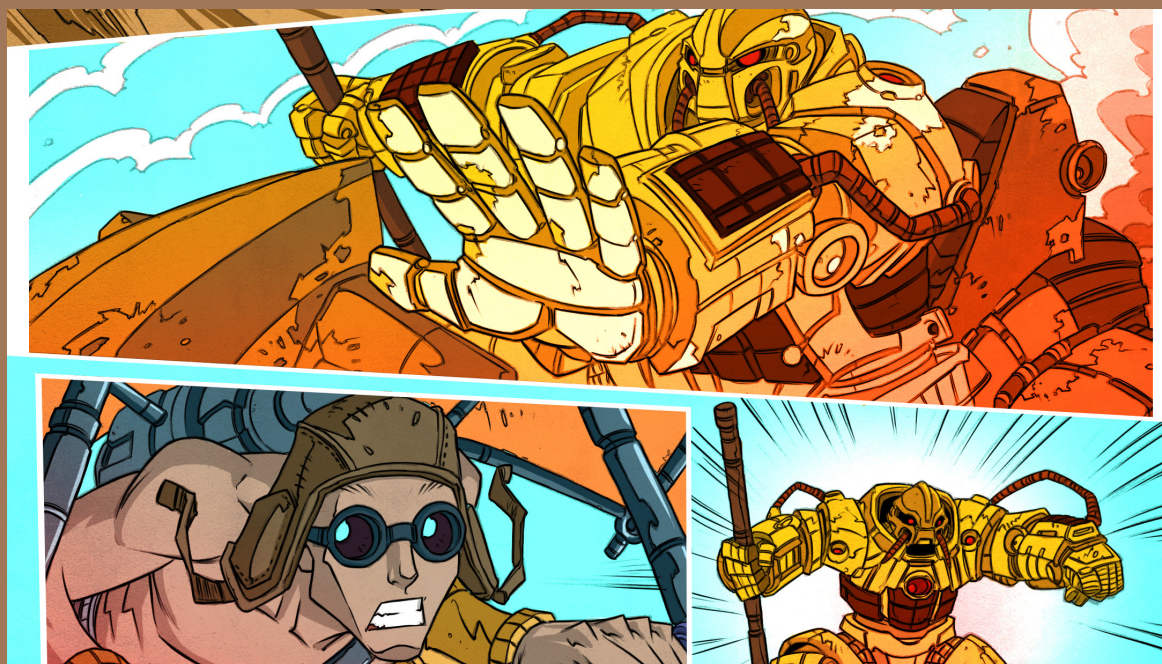
“Nano Aventuras” se ha exhibido a través de las pantallas de TVN, lo que ha sido satisfactorio para el equipo de Cábala Producciones. “Nuestra aspiración siempre fue llegar a la mayor cantidad de público, lograr alcance nacional y TVN





Wilo: "Estéticamente nos preguntamos qué pasaría si tú juntas dos mundos muy distintos durante mucho tiempo en un mismo espacio y sentimos que lo que iba a ocurrir es que se iban a fusionar. Entonces se creó una línea que mezclaba los dos mundos, el Inca y el español. Creamos sus propias reglas de diseño".

PACHA PULAI



Comics de "Pachapulai", de Estudio Spondylus

nos pareció la mejor opción, y es televisión pública y hay una afinidad y coherencia con la misión y valores, esta apuesta por contenidos de calidad", comenta Argandoña. Si bien no postularon en conjunto al fondo que entrega el CNTV, esta productora encontró en esta casa televisiva las mejores condiciones para exhibir la serie. Y agrega, "también han apoyado en redes sociales y crearon un pequeño sitio en el portal de TVN.cl. Entonces también nos permite llegar a diferentes audiencias, no solo a pantalla abierta, sino que también a internet".

Una situación similar ha ocurrido con la serie "Pachapulai", donde el propio canal exhibidor mantiene un sitio dentro de su página web, donde es posible ver todos los capítulos que se han mostrado a través de la pantalla abierta.

Por otro lado, para el estreno de la segunda temporada de "Hostal Morrison", la serie debió cambiar de casa

televisiva. Si bien se transmitía a través de Canal 13, está vez lo tuvo que hacer por la señal de CHV. "Han sido cosas buenas y cosas difíciles. Por supuesto uno quiere siempre mantener una serie en un mismo canal porque la gente se identifica con uno. Tratamos mucho y no pudo ser por temas de derechos internacionales", cuenta Bernardita Ojeda.

Tenía financiamiento gracias al CNTV, pero hacían falta más recursos. Por esta razón la productora Pájaro pensó en la coproducción, generando un importante acuerdo con el canal Paka Paka de Argentina. "Es bien interesante porque está pasando mucho ahora. Entonces así uno puede completar o aumentar recursos", cuenta esta creadora sobre los beneficios de trabajar con el canal público argentino".

Ya en CHV buscaron una buena fecha para estrenar la



Sandro Larenas, voz del personaje Mirko, de "Nano Aventuras"

segunda temporada de "Hostal Morrison", la cual fue durante las vacaciones de invierno de 2014 – sábados a las 9 de la mañana-, misma apuesta que realizó NanoAventuras.

"Por 'Hostal Morrison' no tenemos las expectativas de que sea un bombazo ni mucho menos, pero lo enfrente como un desafío. Sería genial que comenzara a ser interesante para los canales, incluso para CHV, de tener un área infantil, porque pueden tener distintas líneas editoriales. Por ejemplo, TVN que es público, a lo mejor prefiera tener una cosa más educativa. Pero un canal como CHV quizá tenga un área infantil comercial", reflexiona Bernardita Ojeda.

Gonzalo Argandoña en tanto sostiene que, "la oferta infantil ha estado algo restringida, pero nosotros tenemos entendido que hay un proyecto de potenciar el área infantil

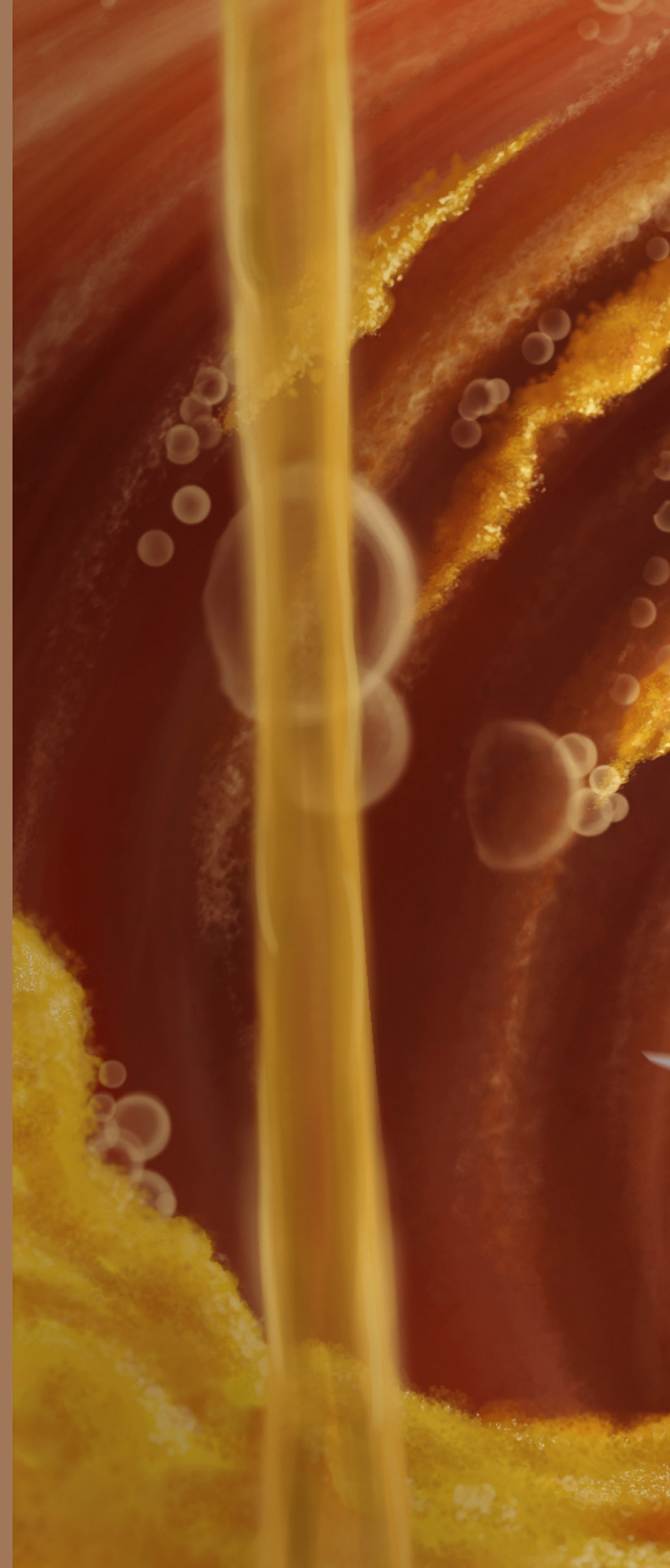
los próximos años por parte de TVN".

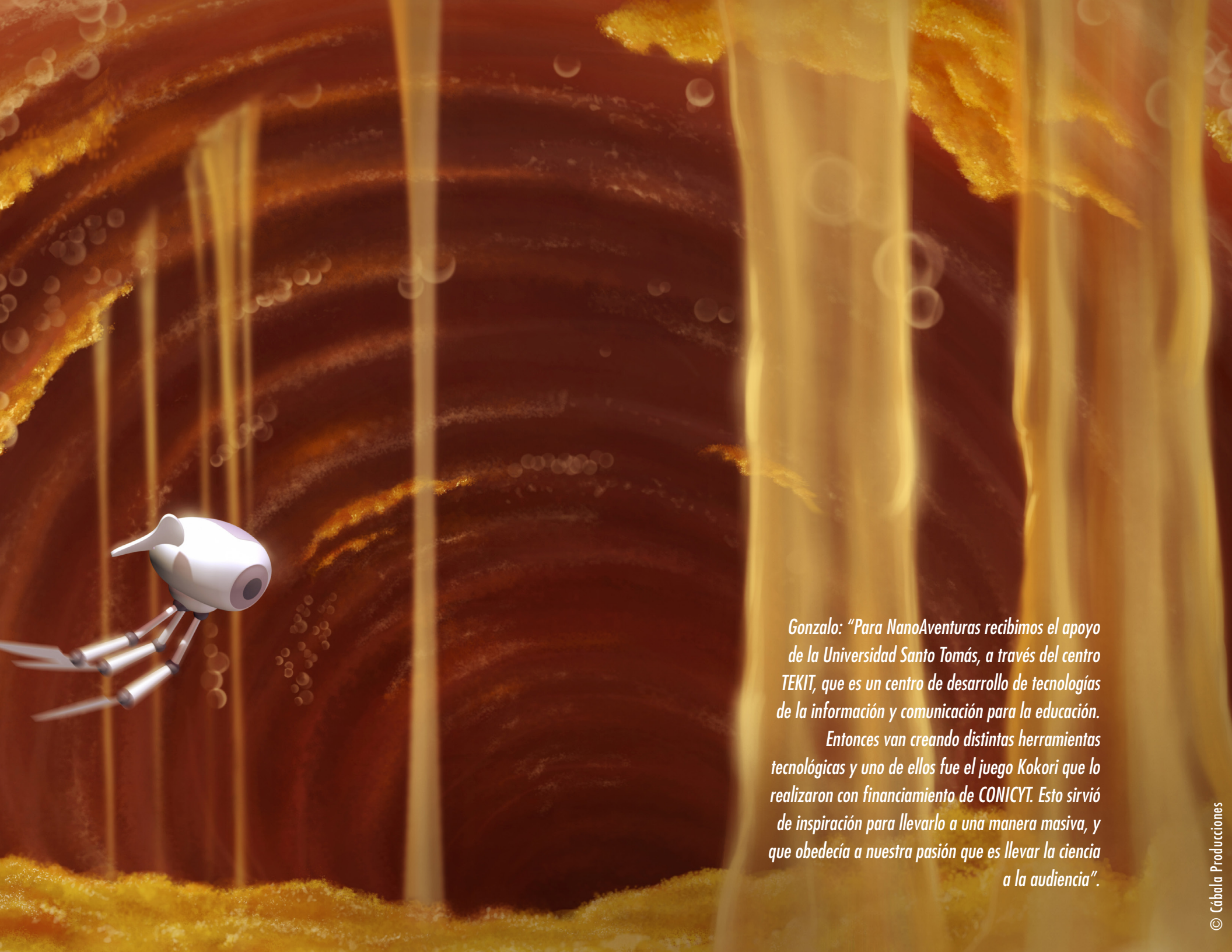
¿Más temporadas?

Las tres series quieren continuar en la pantalla abierta nacional, y por ello han pensado en más episodios para "Hostal Morrison", "Pachapulai" y "Nano Aventuras".

"Nuestra expectativa es que "Nano Aventuras" continúe creciendo. Los 13 capítulos de 13 minutos se hacen con un gran esfuerzo, pero a nivel internacional no es una cantidad suficiente para consolidar una marca", comenta Argandoña y por ello espera una segunda temporada, "estamos trabajando para levantar financiamiento para seguir ampliando el universo narrativo, y continuar con más capítulos".

En Cábala Producciones comentan que la serie ha tenido





Gonzalo: "Para NanoAventuras recibimos el apoyo de la Universidad Santo Tomás, a través del centro TEKIT, que es un centro de desarrollo de tecnologías de la información y comunicación para la educación.

Entonces van creando distintas herramientas tecnológicas y uno de ellos fue el juego Kokori que lo realizaron con financiamiento de CONICYT. Esto sirvió de inspiración para llevarlo a una manera masiva, y que obedecía a nuestra pasión que es llevar la ciencia a la audiencia".





Imagen de la serie "Pachapula" realizado por Spondylus y transmitida por TVN

buena audiencia, oscilando entre el primer y segundo lugar en ese horario en televisión abierta. “También en redes sociales estamos teniendo buenos comentarios, tenemos nuestra fanpage que supera los 3 mil seguidores”, señala.

“Ahora queremos que la próxima sea de 26 capítulos”, agrega Bernardita respecto a “Hostal Morrison” y explica, “como para decir ‘¡ya!, esta es nuestra segunda y vamos a hacer ciertos giros’”. Dependiendo del resultado de audiencia, CHV podría transmitir la primera temporada completa. Además, Pájaro apuesta por la venta de los DVD de las dos partes y que se vende en todos los quioscos de Chile y en el bar The Clinic, “comienza a ser un lugar interesante para mostrar las series”, agrega Ojeda.

Desde la serie “Pachapulai” en tanto, esperan que los jóvenes logren enganchar con esta entrega y sea del gusto de este tipo público. El equipo quedó satisfecho con el resultado, con la dirección artística y visual. “El look es más cinematográfico, para un público más acostumbrado a los videojuegos, muchos códigos de cámara puestos como RPG y Racer que son formatos de este tipo”, cuenta Wilo.

“Yo creo que es para un público chileno de animación que va a encontrar otro género, no es habitual. Y a nosotros como estudio nos interesa transitar por esa línea en nuestras próximas producciones”, y concluye este creador, “lo que nos interesa es poner en movimiento una serie de ficción latinoamericana, inaugurar este género cyberpunk andino. Dependiendo de cómo le vaya a la primera pensaremos en una segunda temporada, pero estamos más enfocados en ‘Kipán’ que significaría plasmar todos los conceptos trabajados en ‘Pachapulai’”, agrega. SM



[Link a entrevista en video de Bernardita Ojeda](#)



Bernardita: "Hostal Morrison se terminó en marzo 2013 y estrenamos en agosto de ese año en Argentina. Ahora llegan muchos comentarios como 'sos una genia', uno sabe inmediatamente los comentarios que vienen de allá."



ANIMA MUNDI 2014

BRASIL

JULIO - AGOSTO

RÍO DE JANEIRO/SAO PAULO

<http://www.animamundi.com.br/>

EXPOTOONS

International Animation Festival

Buenos Aires • Argentina



EXPOTOONS 2014

ARGENTINA

SEPTIEMBRE

BUENOS AIRES

<http://www.expotoons.com/>



CUTOUT FEST 2014

MÉXICO

NOVIEMBRE

QUERÉTARO

<http://www.cutoutfest.com/>



AXIS 2

ENCUENTRO
INTERNACIONAL
DE ANIMACIÓN
Y ARTES
DIGITALES

AXIS 2015

MÉXICO

ABRIL

MONTERREY

<http://axisfest.mx/>



ANIMA 2015

ARGENTINA

OCTUBRE

CÓRDOBA

<http://www.animafestival.com.ar/>



CHILEMONOS

CUARTO FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN
5 AL 10 DE MAYO 2015

MERCADO ANIMACIÓN INDUSTRIA

La animación chilena se prepara para el siguiente paso

Durante los días 26, 27 y 28 de noviembre se llevó a cabo la segunda versión de MAI! Mercado Animación Industria. Esta instancia formativa se puso en la palestra la industria de la animación chilena y latinoamericana y las proyecciones que tiene para consolidarse a nivel internacional.



[Link a resumen en video de Mai!](#)

Por Josefa Villaseca



Conferencia de Alvaro Díaz creador de 31 Minutos en Auditorio de TVN



Grupo de asistentes a las conferencias en la Facultad de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica de Chile

Más de sesenta proyectos de animación latinoamericanos se reunieron en Santiago para dar cita a MAI! Mercado Animación Industria, instancia de difusión y promoción a la industria de la animación del cono sur.

Esta instancia fue organizada por Fundación CHILEMONOS con el patrocinio del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes a través del Programa de Apoyo para la Realización de Encuentros Internacionales en Chile 2014-2015.

Desde su concepción en el marco del Tercer Festival Internacional de Animación Chilemonos, MAI! apuesta por la generación de redes y coproducción entre estudios y animadores de toda Latinoamérica. A través de sus diversas actividades, este evento se desarrolló como un espacio formativo en miras a su próxima versión.

Mercados de Animación

En todo el mundo los mercados están adquiriendo una extrema relevancia. Es por esto que la animación no se queda atrás y está fomentando una serie de instancias de interacción entre los actores del área, para fomentar y difundir esta industria.

Para Martín Rodríguez, Secretario Ejecutivo del Consejo del Arte y la Industria Audiovisual, la importancia de estos eventos es gigantesca: “Básicamente son una bisagra o vaso comunicante con el resto de la industria a nivel internacional y mundial. Estas son instancias invaluable para que se produzca contacto humano entre la industria internacional y la chilena. Por eso nosotros apoyamos esto desde el fondo de fomentos, estamos creando incluso nuevas líneas para que la efervescencia que

tiene en estos momentos la animación siga creciendo y consolidando”.

Paco Rodríguez, productor español de animación, señaló durante el encuentro que a la hora de producir es fundamental asistir a estas instancias por el valor que entregan las redes que se generan: “Hay un intercambio de información que se está produciendo, hay un aprendizaje y a la vez estoy haciendo red”.

Actividades formativas

Durante los dos primeros días de MAI! Mercado Animación Industria se realizaron residencias enfocadas a profesionales y estudiantes.

A cargo de MAI! Escuela de Negocios, estuvieron: Leah Hoyer,



"Este es el plan" de Fernanda Frick, Proyecto ganador del Premio DIRAC



productora norteamericana detrás de éxitos como “Phineas y Ferb” y “Kim Possible”; y Paco Rodríguez, productor español de los galardonados largometrajes animados “El Cid La Leyenda”, “Nocturna”, “Pinocho 3000” y “Pérez, el ratoncitos de tus sueños”.

MAI! LAB, orientado a estudiantes, reunió a diecisiete chilenos bajo la dirección de Martina Santoro, productora y fundadora de OKAM Studio, empresa argentina desarrolladora de videojuegos.

Junto con adquirir los conocimientos de estos destacados profesionales con años de experiencia en la industria, los asistentes pudieron exponer sus proyectos y recibieron feedback de cara a reuniones y acuerdos con distribuidores y canales. Además se realizaron dos Mater Class que convocaron a más

de doscientos asistentes. La primera clase estuvo a cargo de Kiko Mistrorigo creador, productor y director de Tv PinGuim, una de las compañías de animación infantil más reconocidas de Brasil. Por su parte Nicolás Matji, productor de animación español de Lightbox Entertainment, expuso su experiencia y las claves del éxito de su largometraje “Las Aventuras de Tadeo Jones”.

El evento de clausura estuvo a cargo de Álvaro Díaz, creador de la exitosa serie nacional “31 minutos”, quién recalcó el compromiso de los realizadores con la audiencia. “Trabajamos en un negocio que se trata de entretener y emocionar. Cuando uno trabaja en entretener y emocionar, el único destinatario es el público, nadie más”, señaló.

Industria Latinoamericana

Durante este mercado de animación, se destacó la presencia de cinco productores latinoamericanos que se unieron a los más de cincuenta profesionales chilenos. Provenientes de Argentina, Colombia, Ecuador, Perú y Venezuela, esta participación incide en la construcción de relaciones dentro de la región.

“Me parece interesantísimo hacer el foco en Latinoamérica, me parece que si entre nosotros no nos conocemos nunca vamos a tener una fuerza y identidad como región, y creo que ese es el único camino” señaló Marilina Sánchez, productora argentina que asistió a MAI! con su proyecto “Mystery Network” Jimmy Carhuas de Origami Studio (Perú), señaló la importancia de estas instancias para comprender el panorama global de cómo avanza la industria: “Este tipo de plataformas realmente nos permite tener una visión general y por eso se deberían



Conferencia de TV Pinguim

continuar desarrollando”.

Para Margarita Cid, Directora Ejecutiva de Fundación Chilemonos, son las redes entre profesionales uno de los aspectos más valiosos que se rescatan dentro del balance de esta actividad: “Hoy día más que nunca sentimos que hay una oportunidad que está esperándonos y que se podrá lograr concertar lo que estamos buscando: una industria potente de la animación. Y que desde Chile logremos liderar la animación Latinoamericana para poder insertarnos en un mundo global que nos permita tener casos de éxito y que además seamos un referente para toda la región”.

Alianza con ANIMA FORUM

Durante la tercera versión del Festival Chilemonos se oficializó la creación de un acuerdo de Festivales de Animación Latinoamericanos. En esta edición de MAI! Mercado Animación Industria, se concretó esta alianza que busca potenciar la producción en la región.

Con la participación de DIRAC, Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores del Gobierno de Chile, se premió a un proyecto de la residencia MAI! Escuela de Negocios.

“Para nosotros como DIRAC es un honor estar participando en el mercado MAI! ya que nos sentimos partícipes desde la génesis del programa Chilemonos. Este es un mercado importantísimo para Chile, y uno de los mercados que mayor proyecciones le veo a nivel internacional, nos pone a nosotros en las grandes ligas y eso para nosotros como gobierno es importante” señaló Eduardo Machucha, Jefe del Área de Cine y Audiovisual de la





"La animación ha venido demostrando por sí sola, todo un movimiento que hay en Chile que viene con mucha fuerza, que necesita el apoyo y conexiones. Nosotros esperamos seguir siendo constantes en ese apoyo porque no nos cabe duda de que hay mucho talento, creatividad y también mucha asociatividad" Martín Rodríguez, Secretario Ejecutivo del Consejo de las Artes y la Industria Audiovisual.



"Viernes de Medios" en Señal UC



Fiesta de Clausura en TVN



Leah Hoyer



Paco Rodríguez



Martina Santoro





Dirección de Asuntos Culturales.

A través de un acuerdo realizado con ANIMA FORUM, mercado de animación del festival brasileño ANIMA MUNDI, el ganador de este reconocimiento otorgado por DIRAC podrá asistir a la edición 2015 de dicho encuentro.

La ganadora fue Fernanda Frick con su proyecto "Este es el Plan", un cortometraje que cuenta la historia de amor de un perro y un gata, con los altos y bajos de su matrimonio en el tiempo. Este trabajo fue elegido por Leah Hoyer dentro de los participantes nacionales de MAI! Escuela de Negocios.

MAI! Mayo 2015

Esta versión del evento se desarrolló como un espacio formativo y como una primera etapa para la tercera versión de MAI!, que se realizará en mayo del 2015 en el marco del Festival Internacional de Animación Chilemonos.

Este próximo mercado contará con la presencia de importantes invitados de distribuidoras, productoras y canales de televisión de Latinoamérica y el mundo, que vendrán a participar en rondas de negocios con la finalidad de transar y comprar contenido. "Lo que vamos a hacer es tener una gran cantidad de invitados internacionales, compradores de la más alta calidad y toda Latinoamérica vendiendo, eso es lo que queremos", señaló Erwin Gómez, director de Fundación CHILEMONOS.

Sin duda MAI! ya abrió la puerta a un mercado integrado y de colaboraciones latinoamericano. En esa línea, en sus futuras versiones, MAI! Mercado Animación Industria buscará seguir forjando lazos y acuerdos en la industria, para así lograr posicionarse en un puesto de privilegio mundial.SM



Kiko Mistrarigo, TV Pinguim



Nicolás Matij, Lightbox Entertainment



Alvaro Díaz, Aplaplac



MERCADO ANIMACIÓN INDUSTRIA



SANTIAGO 06 al 08 mayo 2015

WWW.MAI.CL

MAI!



PRODUCTORA
HOUSTON

ESTUDIO DE ANIMACIÓN

"HACEMOS DESPEGAR TUS IDEAS"

WWW.PRODUCTORAHOUSTON.CL

VIVIENNE BARRY

Cómo nació el referente del stop-motion chileno

Su estadía en Alemania potenció su mente curiosa, experiencia que la transformó en una destacada artista del cine de Animación. Trajo a Chile la técnica del Stop Motion en los años 80 y a partir de entonces se convertiría en un referente a nivel nacional e internacional. Los que hoy son adultos, aún recuerdan cuando el Tata Colores aparecía en la pantalla y los hacía dormir.



Link a entrevista en video de Vivienne Barry

Por Pamela Riveros Ríos

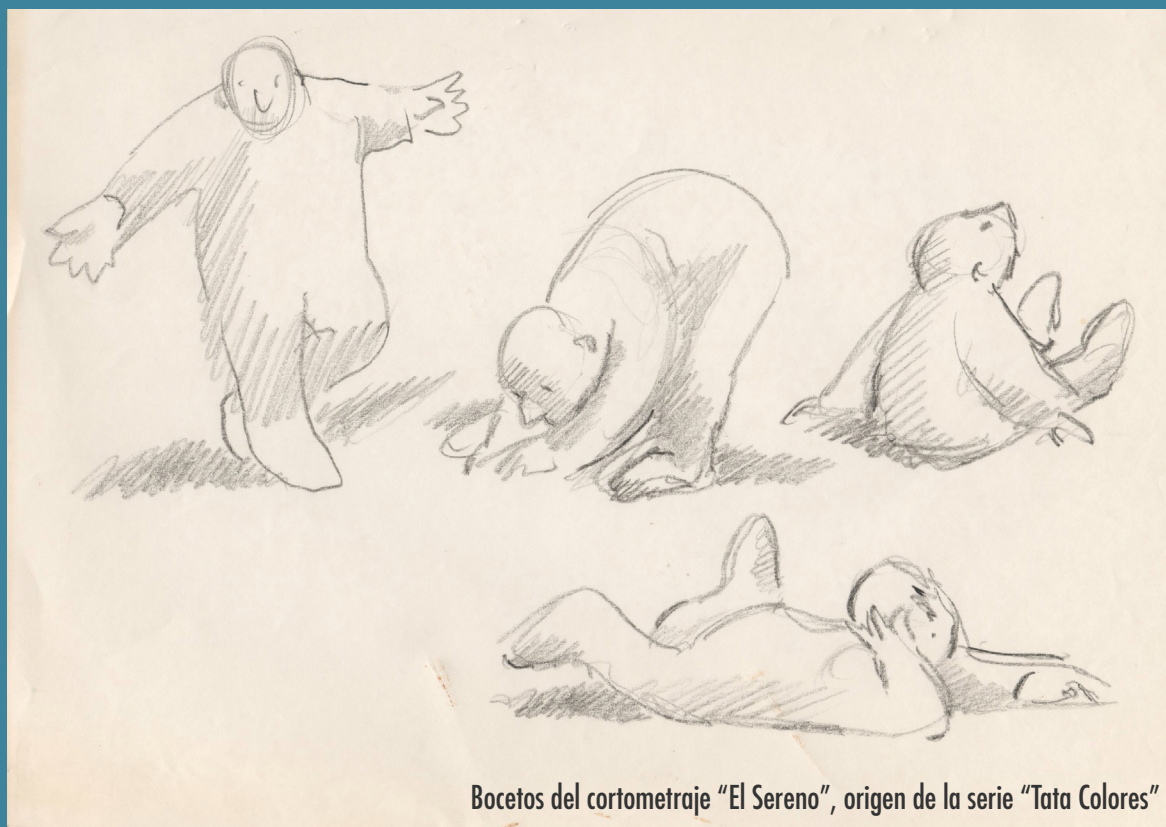


Corría el año 1973 y en Chile se estaba realizando una película en stop-motion. De ello fue testigo Vivienne Barry, una periodista quien visitando los estudios de Chilefilms, se encontró con esta producción llamada "Martin y Cano". Toda una proeza para un país en el cual no se había hecho nada similar.

Debido al Golpe Militar esa película no se alcanzó a terminar, pero esta joven periodista, sin dimensionar lo que significaría ese hecho para su vida profesional, tuvo que viajar al exilio en enero 1974. Junto a su marido, Juan Enrique Forch, viajaron con destino a Dresde, Alemania Oriental, punta pie inicial para su carrera en la animación. "Viví cinco años ahí y por casualidad de la vida en esa ciudad había un estudio de animación muy grande de la DEFA Trickfilm Studio que era una empresa cinematográfica", recuerda Vivienne Barry. El lugar albergaba suficiente espacio para que todo tipo de animación se desarrollara. "Y era mágico estar ahí porque uno entraba a diferentes estudios de filmación, porque se hacía en cine, y había escenarios de mundos mágicos, de aguas que corrían, palacios con princesas, con monstruos y otros personajes, porque se estaban haciendo 10 o 15 películas simultánea", comenta la artista quien retrata al gigante estudio alemán.

Una prueba con cubos de madera

Tuvo seis meses para prepararse. Era solo ella, una cámara y unos cubos, a los cuales debía convertirlos en algo animado. Durante las mañanas tenía clases de pantomima con un director de cine de animación, que antes había sido mimo. "Yo tenía que reproducir con los cubos, los movimientos que él me enseñaba pero con los cubos, pero estos no tenían ni piernas ni brazos, por lo que era súper complejo", señala.



Bocetos del cortometraje "El Sereno", origen de la serie "Tata Colores"

La DEFA enviaba a revelar el material y luego de meses de práctica logró llegar a animar un muñeco y luego de un tiempo pudo mostrar los movimientos de un muñeco caminando. "Después de esos seis meses en los que mostré en una comisión todo lo que había hecho, me contrataron de asistente de un animador lo que era una lata, porque yo quería mover marionetas, pero tenía que preocuparme de la lluvia y las nubes, entonces aprovechaba el tiempo para ver cómo animaban los grandes creadores que había ahí", recapitula Vivienne Barry.

Mi primer muñeco animado

Una de sus labores fue ayudar a uno de los directores del estudio, Kurt Weillh, en la realización de una película de gangster, animada con muñecos. El ritmo de la animación se realizaba de forma meticulosa, porque una cantidad fija de frames correspondía a notas musicales. "Había una escena en que los pistoleros bailaban tango y había que animar todo en ritmo de esa música que era como cada 9 frames", comenta Vivienne Barry.

Pero un día estaba inspirada y, mientras su maestro estaba ausente, quiso probar y animar. Luego, mostró lo que había hecho a este destacado artista, "él me dijo 'bueno, ahora voy a hacer unas seis versiones más de la



Imagen de "Tata Colores"



"Duerme Negrito", capítulo de la serie "Cantamonitos"



Capítulo de la serie "Ene Tene Tú", llamado "La Vaca Lechera"



Serie "Ene Tene Tú"

escena para elegir la que vamos a usar'. Por supuesto la mía no iba a hacer elegida", recuerda esta artista sobre lo exigente y perfeccionista que era este estudio.

Siguió experimentando, probó con otros materiales, como papeles recortados articulados y sombras chinas. Trabajó con su marido en el medimetraje "Lautaro" donde pudo desplegar su talento. "Fue increíble, sentí mucha confianza por parte del equipo porque animé como quise, tuve que hacer cosas muy complejas, como batallas, caballos galopando, mapuches. Era muy emocionante porque de alguna manera me sentía embajadora de nuestra cultura y estar haciendo películas sobre Chile era una forma de transmitir nuestra cultura allá", señala.

La primera noción del "Tata Colores"

Cada día de la semana, a las 18.50 horas, un anciano daba las buenas noches a través de las pantallas de la televisión de Alemania Oriental. Este personaje llamado Sandmännchen esta animado en en stop-motion, él iba a visitar a los niños para darles las buenas noches. "Entonces yo pensé que cuando llegara a Chile haría un viejito que diera las buena noches a los niños del país".

Retorno y comienzos del stop-motion en Chile

Finalmente, durante el año 1979, Vivienne Barry regresa a Santiago de Chile. Buscó trabajo en el área del periodismo o en el espectáculo, como cantante. No pasó por su mente la animación.

Hasta que se encontró en la calle con su amigo Santiago del Campo, entonces creativo de McCann Erickson. Allí surgió la idea de hacer un comercial para la marca Ambrosoli, llamada "Ambrosoli Streeptease", el cual fue finalmente



Imagen del cortometraje "La Salsa", 1999



Vivienne Barry en producción del cortometraje "La Salsa" año 1999

realizado en agosto de 1980. "Eso fue increíble, me abrió las puertas para poder trabajar en publicidad, a partir de ese comercial pude vivir de la animación, y durante 10 trabajé en eso", puntualiza esta artista a la cual se le reconocería por muchas otras obras realizadas en aquella época, como la campaña publicitaria "Cuidadoso y Precavida" de Citibank.

Con este camino al andar Vivienne no olvidó su idea inicial de hacer al viejito que haría dormir a los niños de Chile. Trabajó con Eduardo Tironi — quien empezaba como director general en Filmocentro - quien la apoyó para hacer un piloto junto a Ricardo Larrain. El trabajo se

llamó "La Hora del Sereno" haciendo alusión al personaje de la época de la Colonia chilena que recorría las calles apagando las luces. "El Sereno" caminaba por calles de adoquines con casa de adobe.

Este trabajo se intentó vender a varios países, sin tener muchos resultados. Pero la respuesta llegó 10 años después.

Un fenómeno social

Durante el año 1991 Televisión Nacional de Chile (TVN) anuncia que está buscando realizar una "despedida

infantil" para incorporarla en su programación semanal. Aquí Vivienne Barry vio la oportunidad de llevar su idea a la pantalla chica, y logró concretizar un acuerdo con los ejecutivos.

Así nació el "Tata Colores", en donde la artista aprovechó su material inicial de "La hora del Sereno" para modernizarlo y actualizarlo a la época contemporánea. Todas las noches, antes de las 21 horas, un viejito entraba a escena junto a dos niños y un perro, les contaba un cuento y éstos se iban a dormir. El éxito fue tal que TVN lo extendió a doce capítulos más.

Sin embargo, TVN decide sacar del aire al reconocido personaje de los niños en 1995. "Tata Colores" fue un fenómeno social y no pasó desapercibido cuando dejó de transmitirse. "Fue una pena, hubo protestas en la radio, yo saqué un monitor a la calle en una feria de Navidad, hubo gente que escribió en un libro reclamos, tengo muchas cosas escritas muy bellas", revive Vivienne Barry. "Lo que más me emocionó fue enterarme de que un niño con parálisis cerebral aprendió a reconocer algunas palabras con el 'Tata Colores', y que en la tumba de un pequeño niño en el Cementerio de Santiago está escrita la letra de la canción de 'Tata colores'".

Su experiencia en cortometrajes y viajes a festivales

Su primer cortometraje se llamó "Nostalgia de Dresde", y comenzó a producirse al mismo tiempo que "Tata Colores", en 1991. Esta experiencia fue un éxito.

Con los dibujos de Francisca Iriarte a mano alzada, la historia se trataba de un hombre que es torturado por los puntos cardinales, retratando con ello su propia experiencia de dolor producida por las distancias y de vivir en el exilio.

Se hizo en 35mm, se mostró en el Festival Internacional de Cine de Viña del Mar y en el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de la Habana, Cuba, donde el canal Arte de Francia quiso comprarlo para exhibirlo en su parrilla programática, y además, le otorgó financiamiento para que realizara su segundo cortometraje.

Luego vino “Deriva” en el año 1995. “Deriva son sensaciones muy internas más de lo que es ser una mujer, son como ensoñaciones representadas a través de fotografías blanco y negro recortadas, y vestidos de papel recortables, de esos con los que uno jugaba cuando chica y que representaba roles como mamá, dueña de casa y novia”, así retrata Vivienne su cortometraje y agrega, “no me gané ningún premio, pero yo lo encuentro lindo me demoré mucho en hacerlo. Mostré ese corto en muchas partes, estuvo en muchos festivales y también me la compraron en Arte”.

Su tercera película “La Salsa” (1999) utiliza en su banda sonora la canción “Devórame Otra Vez”. La historia trata sobre un personaje de nacionalidad chilena, que viaja con sus amigos salseros hacia el Caribe y arman una banda musical. “Me tardé animando 3 meses. Construimos ciudades tropicales una micro Matadero-Palma que cruzaba la Cordillera de los Andes y llegaba al trópico. Muy entretenido”, comenta.

Sin embargo, un importante hito vendría después. “Como alitas de chincol” se sitúa como uno de los grandes proyectos que creó Vivienne Barry. “Ese es el corto que me dio más satisfacción” puntualiza, y luego agrega, “cuando vivía en Alemania supe de las arpilleras que hacían las mujeres las mujeres en tiempo de dictadura, una persona cercana la había comprado en la Vicaría de la Solidaridad y me llamó mucho la atención que las mujeres bordaran



Cortometraje “Como Alitas de Chincol’ año 2000

su propia realidad”. En 2000 la artista ganó un fondo concursable para poder financiar esto que tenía en mente hace muchos años.

“Le puse de título ‘Como alitas de chincol’ pensando en la canción de Víctor Jara ‘Angelita Huenuman sus manos bailan en la hebra como alitas de chincol’”, recuerda y tararea. La artista tuvo la oportunidad de hablar con estas mujeres que llevaban un tiempo retratando, a través del género y la lana, sus propias sensaciones bajo el periodo militar. Los temas que bordaban eran las fosas comunes, el bombardeo al Palacio de la Moneda, los allanamientos, las huelgas de hambre, el exilio, los centros de tortura.

“Conocí a esas mujeres en los años 2000 y traté que me hicieran de nuevo las arpilleras pero con todos sus elementos sin coserlos para que pudieran moverse, pero las señoras no me entendían. Entonces la película está hecha así. Al principio se ven unas manos de mujer que enhebran, se empiezan a cortar solas unas telas y todo eso se quema, con un ruido de helicóptero, que era lo que yo me acordaba que sonaba de fondo en el golpe de estado”, comenta Vivienne Barry y agrega sobre este cortometraje que, “es como un homenaje a esas mujeres que muchas de ellas tenían a sus maridos presos, ellas sobrevivieron a esa época gracias a la Iglesia que las amparó, que vendió sus trabajos y los mandó al extranjero. Yo no sabía que



Producción de "Como Alifas de Chincol"



Materiales para la realización del cortometraje "Como Alitas de Chincol"



muchas de esas arpilleras llevaban cartas entremedio de los bordados para que los leyeran afuera y contaran sus experiencias”.

“Como alitas de chincol” ganó el máximo galardón, el Gran Coral, en el Festival de La Habana.

Las series de televisión

El permanente trabajo de Vivienne Barry también se plasmó en la televisión abierta chilena. Realizó la serie de TV Infantil “Ene Tene Tú” (TVN, 2007) donde cada una de las 12 cápsulas corresponden a canciones infantiles de la tradición española y latinoamericana, y que fueron retratadas a con la técnica de animación con plasticinas.

Siguiendo esta línea, nació “Cantamonitos”, serie infantil de TV compuesta por 13 chilenas relacionadas con niños, y que presentó una mayor dificultad en vista de que cada capítulos debía realizarse con una técnica de animación diferente. En este proyecto participaron destacados artista del país, como Cecilia Toro, Bernardita Ojeda y Jimena Moncada, entre otros.

“Entonces ahí tenemos papeles recortados, sedas, animación de plasticina corpórea, animación de plasticina plana animación de cubos, animación de muñecos de género, de lana, de madera, o sea una gama increíble de cosas, lo que fue un trabajo enorme porque era muy lento”, comenta Vivienne sobre “Cantamonitos”.

La tercera apuesta en televisión abierta fue “Plastilino”, un niño que surge por medio de unas barras de plasticina, y que se va armando frente a la cámara de televisión. Desconoce el mundo en el cual él está introduciéndose, por lo que en cada capítulo aprende algo nuevo sobre la



Cortometraje “Deriva”, 1994

naturaleza, al son de la música del grupo musical Portugal.

“Desgraciadamente ‘Cantamonitos’ y ‘Plastilino’ se vieron muy poco en la televisión, los dieron en horarios muy temprano, pasan muy pocos programas infantiles en la televisión abierta y los que conocen estas series, las ven en YouTube, tiene hartos seguidores. A mí me da mucha pena porque es trabajo perdido” dice Barry.

En la actualidad, y con una gran trayectoria en la animación, esta artista ha querido explorar en otros formatos para contar sus historias. En formato de acción real — con partes animadas en stop motion- estilo documental, reconstruirá lo que vivió su padre junto a otros seis periodistas chilenos durante un viaje al oriente, en 1941, luego de quedar atrapados tras el inicio de la Segunda Guerra Mundial. “Es un largometraje que trata sobre la búsqueda de mi imagen

paterna, mi papá falleció cuando yo era chica. Y les pasaron muchas historias allá y mi casa desde niña estuvo decorada al estilo japonés. Es lo que más recuerdo de él y siempre quise reconstruir esa historia”, evoca Vivienne Barry.

El primer libro de la animación chilena

En la actualidad, existe un solo libro que recopila la historia de la animación chilena. “La Magia en Movimiento” que fue escrito por Vivienne Barry luego de ganar un Fondo Audiovisual de investigación, y tras adquirir un Fondo del Libro, ambos del Consejo Nacional de las Culturas y las Artes (CNCA). Por medio de la editorial Pehuén, a través de esas 200 hojas la artista recopila los máximos antecedentes encontrados hasta el año 2007, sobre obras, personajes y técnicas, tanto nacionales como extranjeras.SM



Imagen de la serie "Plastilino", año 2009



1973

Vivienne Barry ve por primera vez la realización de una película en stop-motion en Chile, llamada Martin y Cano. Se traslada a Alemania Oriental tras el Golpe Militar de ese año.

1975

DEFA Trickfilm Studio

Entra al DEFA Trickfilm Studio Dresden, para aprender animación con los máximos exponentes en la materia.

1979

Chile

Regreso a Chile

1980

McCann Erickson

Realiza su primer comercial en stop-motion, "Ambrosoli streap tease" para la marca de dulces Ambrosoli.

1982

Publicidad

Crea la campaña de cinco comerciales sobre seguridad para los niños en el hogar: "Cuidadoso y Precavida" para Banco Citibank.

Realiza el piloto antecesor de Tata Colores llamado "La hora del Sereno".

1980 – 1991

Publicidad

En este periodo la artista trabaja en más de 35 comerciales animados en stop-motion (algunos la empleaban completamente y otros en solo una parte).

1991

TVN

Se lanza al aire los capítulos de "Tata Colores" (16 capítulos).

"Tata Colores gana variados galardones, entre ellos el "Segundo premio" Concurso de Video Infantil IPAL, de Unesco e Unicef, Peru.

Además, gana el "Primer premio mejor serie infantil de TV" en Festival de Cine Infantil de Guayana, Venezuela y "Tercer premio" Prix Jeunesse iberoamericano.

1991

Cortometraje

Realiza su primer cortometraje "Nostalgia de Dresden". Animación de dibujos a mano alzada.

Ganador del concurso itinerante del Goethe Institut en homenaje a la caída del Muro de Berlín. Selección oficial en festival de Clermont Ferrant Francia.

Seleccionado en Muestra especial de Animación Latinoamericana en el Festival de Annecy 1992.

1992

Cortometraje

Compite en el Festival de la Habana con su cortometraje "Nostalgia de Dresden".

1994

Cortometraje

Lanza "Deriva", cortometraje realizado con papeles recortados, fotocopias pintadas a la tinta y fotografías.

1999

Cortometraje

Realiza su tercer cortometraje llamado "La Salsa", animación stop-motion con muñecos y gana el premio a la "Mejor Animación" en festival de Cortometrajes de Santiago.

2000

Comienza producción de "Como Alitas de Chincol", su cuarto cortometraje animado, con el trabajo de las arpilleristas chilenas que retrataron una crónica muda durante la época de dictadura.

2001

Cortometraje

"Como Alitas de Chincol" gana el máximo galardón, el Gran Coral, en el Festival de La Habana.

"Premio Especial del Jurado" en el Festival sobre Derechos Humanos Derhumalc, Argentina.

Premio al mejor cortometraje en Festival Biarritz Sans frontières.

2002

Realiza su cortometraje "Mongetún rey orelié" en honor a Orelie Antoine I, rey de la Araucanía. Animación de dibujos y papeles recortados.

2006

TVN

Realiza "Ene Tene Tú" serie infantil de TV, ganadora del fondo CNTV, compuesta por 12 canciones infantiles tradicionales de origen español-latinoamericano, animadas con plasticinas. Ganadora de "La mejor serie infantil de TV" en concurso chileno "Que veo",

"Segundo premio" Prix Jeunesse Iberoamericano.

"Primer premio" Jurado Infantil y Premio a la mejor animación en Festival de Cine Infantil Kolibri, Bolivia

2007

Libro de la animación chilena

Escribe el libro "La Magia en Movimiento" (Editorial Pehuén) luego de ganar un Fondo Audiovisual de investigación y tras adjudicarse un Fondo del Libro, ambos del Consejo Nacional de las Culturas y las Artes (CNCA).

2008

TVN

Realiza la serie infantil de TV "Cantamonitos", ganadora del Fondo CNTV, compuesta de 13 canciones chilenas relacionadas con niños y animaciones en técnicas diferentes. Primer Premio Prix Jeunesse Iberoamericano, categoría de 0 a 6.

Premio "Mi TV" a la Mejor serie de TV Infantil en Festival Nueva Mirada Argentina.

2009

TVN

Realiza la serie infantil de TV "Plastilino", ganadora del fondo CNTV.

"Segundo Premio" Prix Jeunesse Iberoamericano para serie infantil Ene tene tu

2011

CORFO

"Atrapados Japón", gana fondo concursable. Proyecto Ganador CORFO Cine y Fondo Audiovisual.

"Primer premio" Prix Jeunesse Iberoamericano para Duerme Negrito de la serie infantil Cantamonitos.

2014

Finaliza el largometraje documental, "Atrapados en Japón", relacionado con la vida de su padre y la historia del periodismo chileno, compuesto de filmaciones reales, con partes animadas en stop motion y recortes de papel. Gana el Fondo CNTV para realizar una nueva serie de TV infantil, llamada Nuku-Nuku.





Somos un portal que habla de cine latinoamericano en clave de industria. Por eso, nos importa la animación.

Desde 2007 somos una de las principales fuentes de información de los profesionales del sector que buscan impulsar sus proyectos y ampliar sus redes de contactos.

Si quieres saber hacia dónde va la animación latinoamericana date una vuelta por www.latamcinema.com y recibe gratis nuestro boletín de noticias.

Y si quieres estar conectado en tiempo real con nuestra redacción, síguenos en



/latamcinema



@LatAmcinema

www.reelday.cl



Anima para el mundo

Todo el talento latinoamericano de la animación en un solo sitio



WEBSERIES

Una nueva manera de democratizar la animación

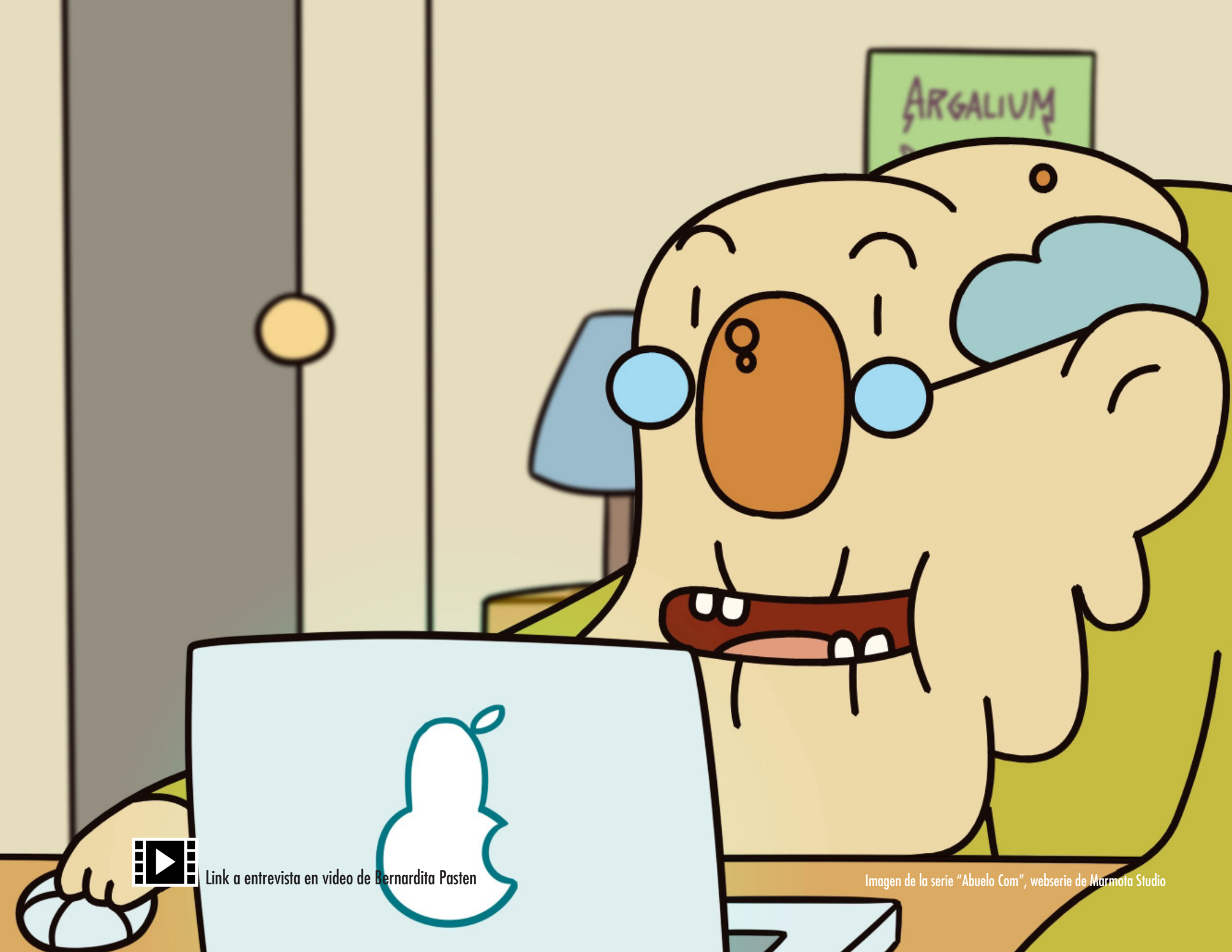
Productoras chilenas han demostrado que la nueva forma de exhibir y distribuir series de animación es a través de la web. Esta nueva tendencia suena fuerte en el mundo y en nuestro país Marmota Estudios y ATiempo ya cuentan con experiencia y cifras alegres.

Por Pamela Riveros Ríos





Webserie "Personas Cetáceas", de Marmota Studio



Link a entrevista en video de Bernardita Pasten

Imagen de la serie "Abuelo Com", webserie de Marmota Studio



ABUELO COM

Fue hace 19 años atrás que la compañía creativa Bullseyes Art lanzó a través de internet la primera *webserie* de animación "Porkchops". Eran conocidas como *webisodes*, y no duraban más de un minuto. La misma empresa lanzó consecutivamente otros productos animados, tales como "Rat Chicken", "The Animated Series" y "Miss Muffy and the Muff Mob", todas ellas dirigidas para un público adolescente, manteniendo guiones irónicos y humor negro.

La terminología ha evolucionado y a la fecha conocemos las *web television*, categoría que ha generado éxitos, como la reciente ganadora del Emmy "House of Cards", original de Netflix.

En Chile las primeras experiencias en *webseries* animadas se deben principalmente porque se han buscado formas en que sea más fácil el acceso a los contenidos. Asimismo, ha sido exponencial el acceso inmediato a los contenidos a través de los propios teléfonos celulares y tabletas.

Quienes han seguido esta tendencia son Marmota Studio y la productora ATiempo. Ambas tienen sus propios canales de YouTube y desde esa plataforma pueden hacer un seguimiento analítico de lo que pasa con la audiencia y qué contenido prefieren ver.

Libre acceso

"Decidimos que internet fuese nuestra plataforma porque es mucho más fácil llegar ahí", señala Bernardita Pastén, productora ejecutiva de Marmota Studio. Según señala, una de las ventajas de estar en la red es que permite que los usuarios puedan acceder al contenido de una manera más simple y en cualquier horario.

Patricio Gamonal, productor ejecutivo de ATiempo, agrega que existen ciertos contextos en que los usuarios acceden

a estos contenidos fuera de casa, y que por esa razón es fundamental estar en internet. “En la productora nos damos cuenta que el futuro no está en la televisión, sino en el Smartphone, en tu tablet o en tu celular. El papá tiene que tener algo disponible para que el niño juegue o vea, mientras viajan, mientras están en el doctor, y si nosotros llenamos ese espacio creemos que nos va a ir bien”.

Una línea editorial original

Bernardita Pastén aclara que uno de los principales objetivos de Marmota ha sido exhibir los *cartoon* originales, es decir, tener la oportunidad de mostrar un trabajo sin filtro editorial. “No estamos sujetos a una línea ajena, sino que a nuestra propia edición. Nos da una facilidad por eso internet fue clave en eso”, señala.

Este sistema de trabajo le ha permitido a Marmota Studio tener hasta la fecha dos *webseries* en YouTube (<https://www.youtube.com/user/MarmotaStudio>). El 29 de noviembre de 2012 publicó su primera producción original “Personas Cetáceas”, cortometraje que luego decidieron transformarlo en serie. La historia se basa en el delfín McClane, quien se integra a la sociedad y cree que en algún momento conquistará a los humanos. El 2013 gana el Festival Internacional de Animación Chilemonos 2013 en la categoría WIP’s (Work In Progress). Contó con seis capítulos la primera temporada y repetirán lo mismo para la segunda.

Después realizaron “Abuelo Com”, *webserie* estrenada el 19 de abril de 2013, que cuenta las peripecias de un anciano que intenta comprender el uso de internet para acercarse a su nieto Pablo. Tras exhibir sus cinco capítulos, logró más de 280.000 reproducciones a través de su canal de YouTube.



Ambas producciones de Marmota Studio han sido un éxito y se transmiten actualmente en el canal ETC TV de Chile. Con ello, han comprendido que al serializar sus cortometrajes hicieron posible fidelizar a la audiencia, “el hacer algo 100% original significa que al público tenemos que formarlo, por lo tanto nos dimos cuenta que les gustaba el corto de este mes y al mes siguiente ya había otra cosa. Entonces fue necesario empezar con las series, para poder hacer crecer de verdad a nuestros seguidores y que tuviesen un personaje a quien seguir de la historia de los capítulos”, agrega Bernardita.

Comunidad

A diferencia de Marmota Studios, la productora ATiempo ha realizado sus series pensando en formatos televisivos, dirigido para edades preescolar y escolar. Sin embargo, encontraron en YouTube una forma de mantener el contenido de “1,2,3, a jugar”, producción de 26 capítulos de 7 minutos, que ha logrado una explotación transmedia,

generando canciones, discos musicales, merchandising y el reconocimiento de su personaje principal, el “Perro Chocolo”.

Todo este contenido ha sido posible depositarlo en su propio canal llamado ATiempo Preescolar. “Tenemos más de 4 millones de visitas con todas sus canciones. Constantemente estamos subiendo material nuevo, de hecho estamos produciendo nuevas canciones, y estamos creando nuevos bailes del Perro Chocolo”, dice Patricio Gamonal. Lo importante, señala, es tener contenido para las mamás las cuales son su público objetivo y quienes entran al sitio y reproducen el playlist disponibles para sus hijos pequeños, que fluctúan entre los 0 a 4 años.

Creado en 2009, ATiempo Preescolar alcanzó en octubre de 2014 los 100 mil suscriptores, supero los 100.000.000 de visitas y ha tenido su pick de reproducciones en 2014, luego que decidieran subir constantemente material a su canal en internet. Según Socialblade.com, su crecimiento

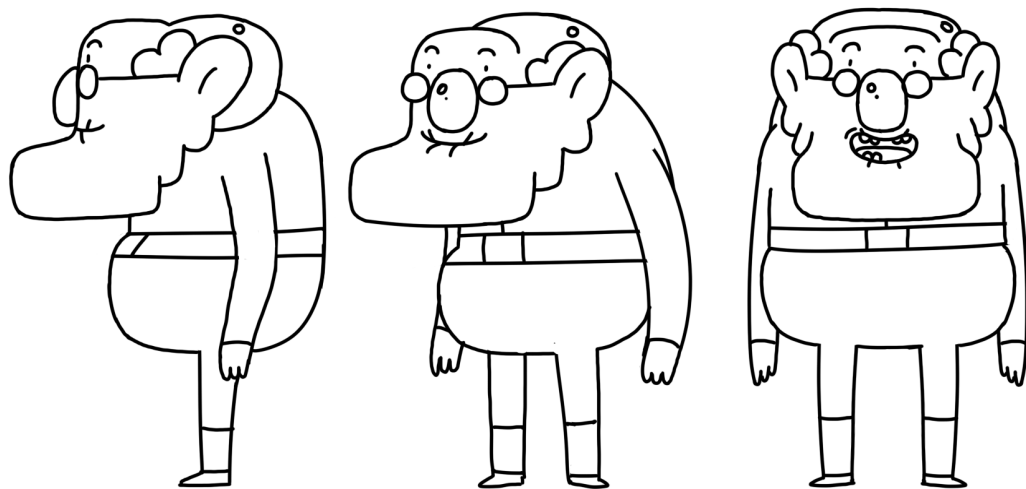


Imágenes de la webserie "Personas Cetáceas", de Marmota Studio





"Golpea Duro Hara"



Diseño de personaje de Abuelo Com

a seis meses se estima en 140.542.482 visitas y 245.019 suscripciones, lo que les reporta una gran comunidad de seguidores, manteniéndolos fidelizados gracias a la renovación constante del contenido.

El canal de Marmota, en tanto, fue creado en 2012 y mantiene 4.434 visitas diarias y 27.736 suscripciones, cifras que entrega el mismo sitio. Según Bernardita Pastén, un aspecto importante que permite la red es la interacción, "El tema de la comunidad que se pueden armar en internet es lo que gira alrededor del contenido que nosotros hacemos, es la interacción que tenemos con ellos. Ir generando todo eso es más allá de que vieron un video y que espera nuestros próximos cartoons".

Un ejemplo claro es lo que están pensando para su próxima serie, "el proyecto siguiente es co-crear con la comunidad en Marmota y que ven siempre nuestros cartoons. Lanzar unos pilotos que serían los cortos que hacíamos en un comienzo, pero que la comunidad nos vaya diciendo cuál

de estos quieren ver en la próxima webserie, porque fuimos nosotros los primeros que planteamos el contenido, pero ahora queremos escuchar de ellos, también, qué es lo que quieren ver", agrega esta productora ejecutiva, enfatizando en la importancia que genera el *feedback* para ir creando colectivamente el contenido que su audiencia quiere ver.

Democratización

Uno de los aspectos claves de la producción expuesta en internet es la democratización del contenido. Es decir, la posibilidad de mostrar creaciones propias, sin un horario establecido, que logre generar interacción y libre acceso, lo que permite que esta ventana de exhibición se desarrolle cada día más.

"Es súper importante saber cómo lo están recibiendo", puntualiza Bernardita Pastén. En tal sentido, el canal







[Link a entrevista en video de Patricio Gamonal](#)

Imagen de la serie "1,2,3 a Jugar!" de la productora Añtiempo



El Perro Chocolo, personaje de la serie "1,2,3 a Jugar!"



de YouTube logra que su audiencia vea el contenido y desarrolla la interacción con el público a través de otras redes sociales, como Facebook, que les permite tener retroalimentación constante con los usuarios. “Nos dice también cómo lo estamos haciendo, si va bien, si va más o menos, si hay algo que se pueda mejorar”.

De esta forma, señala que los seguidores pueden tener incidencia en los capítulos y el contenido, “YouTube también te entrega unos *analytics*, que son unas gráficas que te dicen dónde el público empieza a cerrar la pestaña o donde retroceden y empiezan a ver la escena. Entonces nos damos cuenta que hay expresiones en particular y situaciones en particular que repitieron la escena porque marca un *pick* en las gráficas, entonces es bueno también para saber qué funciona con ellos y que no”.

“Yo encuentro que YouTube es un canal democrático, libre, donde yo realmente puedo poner mi material y gran porcentaje de mi grupo objetivo tiene acceso a este medio”, agrega Patricio Gamonal respecto de su canal ATiempo Preescolar. Finalmente la audiencia ve lo que realmente está buscando y no espera los horarios que entrega la parrilla programática de la televisión para los capítulos, o escuchar las canciones que quieren oír.



Gamonal considera que esta nueva ventana que democratiza el contenido será el negocio del futuro, “nos damos cuenta que es mejor estar en YouTube que estar en televisión, la cual ya no tiene cabida para el contenido preescolar. Es una buena fuente de ingreso ya que te paga por cada visita que tienes, y tenemos dos millones mensualmente, lo que es bastante bueno. Y estamos produciendo más material para más visitas”, concluye. SM

Ideas ^{en}
- MOVIE
- MIENTO

+ PROD. ORIGINALES
+ SERVICIOS

→ ARTE
PERSONAJES
ANIMACION
MOTION ^{GRAPHICS}
CONTENIDOS

Niño viejo

Estudio de
animación

VIDEOCLIP
SERIE ^{> WEB}
^{> TV}

SPOT
comercial
CORTO
METRAJE
EDUCA-
→ CIONAL

holaninoviejo@gmail.com
www.ninoviejo.cl

NUEVO DE
**ZUMBASTICO
STUDIOS!**



HORACIO y los PLASTICINES

2DA TEMPORADA!
ESTRENO 2014 EN ARGENTINA, COLOMBIA,
MÉXICO Y CHILE.

52x7'
PREESCOLAR

Distribuye Imira Entertainment www.imiraentertainment.com / TM & © 2013 Zumbastico Studios / Pakapaka. All rights reserved.



**FINALISTA PRIX JEUNESSE
INTERNACIONAL 2014**



www.zumbastico.com
info@zumbastico.com

HORACIO Y LOS PLASTICINES es una producción de Zumbastico
Studios y Pakapaka (Argentina) con el apoyo de CNTV.

© 2014 Zumbastico Studios. A Sólo por las Niñas Company



DAVID BISBANO

“Rodencia y el diente de la princesa”

El director de cine David Bisbano participó del Festival Chilemonos 2014 donde nos contó sobre su última película animada “Rodencia y el Diente de la Princesa”.

La receta son las temáticas que rescatan lo latinoamericano, ser auténticos, contar historias diferentes y con elementos propios. Lo que quiere ver el mundo entero, según Bisbano.



Link a entrevista en video de David Bisbano

Por Pamela Riveros Ríos



Cuando David Bisbano era un niño tenía la habilidad de impregnar en una hoja de croquis bosquejos de personajes, motivados por producciones como "La Guerra de las Galaxias" o "Akira". Sin embargo, decidió encausar su talento en el *live action*. Trabajó en publicidad en Storm Films en Perú y Cinetauro de Argentina. A través de esta vía fue que Bisbano se reencontró con la animación. "Una de las formas nuevas que apareció en el cine fue el 3D, me interesó mucho apenas apareció y empecé a trabajar en eso en publicidad hasta que un día me llamaron para realizar un largometraje y allí ya no paré. Rodencia es mi segunda película animada", cuenta.

Él escribió y dirigió "Rodencia y el Diente de la Princesa" la cual ha sido una de las películas más exitosas latinoamericanas -estrenada en más de 20 países y en los cines de todo Brasil, doblada en más de 5 idiomas como ruso, coreano, portugués, inglés, entre otros. Fue financiada a través de una coproducción entre Argentina (Vista Sur Films) y Perú (Red Post Studios), utilizando elementos netamente latinoamericanos, desde su producción hasta la misma historia. Para Bisbano esto ha sido la receta para que el resto del mundo muestre interés por ver un largometraje de gran nivel, en donde se rescate las historias propias de Latinoamérica.

David, ¿Cómo fue tu primera experiencia en la animación? Yo hice una película animada que se llama "Valentino, el clan del can", que es una película para niños peruana. Fue mi primera experiencia en la animación y que fue bastante caótica para mí porque me llamaron cuando el proyecto estaba andando, el otro director se había ido del proyecto y lo había dejado andando en la mitad.



온 가족이 함께 떠나는 마법 대모험



로덴시아

마법왕국의전설

수업(주)시네마리퍼블릭 배리(주)영화사 박

2013.10. Coming Soon

Red Post Studio y Vista Sur Films
Presentan

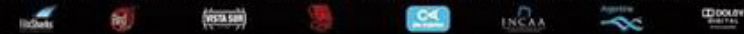


Rodencia 3D

y el diente de la Princesa™

de David Bisbano

RED POST y VISTA SUR presentan Rodencia y el diente de la Princesa - Escrita por DAVID BISBANO y RAQUEL FARAONI MARRO - Director de Fotografía PATRICK GERAGHTY
Sonido JESICA SUAREZ - Música PANCHI QUESADA - Director de Doblaje RICARDO ALANIS - Director de Arte y Edición DAVID BISBANO
Director de Postproducción LEONARDO VASIKUTERUKINA - Directores de Animación WILLIAMS MANTARI CASTRO y PIERO VALLEBONA PANZO - Director de Cloth HENRY PALOMINO ROJAS
Director de Modelado MARCO ANTONIO SALAS - Directora de Render HEIDY SCHILLER - Texturas LEONCIO ALBAN y HEIDY SCHILLER
Voces Principales Hernán Bravo - Natalia Rosminati - Ricardo Alanis - Enrique Quique Porcelana - Sergio Bermejo - Oswaldo Salas - Gonzalo Urtizberea - Marcelo Chirinos
Producida por MILTON GUERRERO, RAFAEL CASAS DE LAS PEÑAS y ALVARO URTIZBEREA - Dirigida por DAVID BISBANO



Una coproducción Peruano-Argentina con el apoyo del INCAA



Escena de “Rodencia y el Diente de la Princesa”

Yo vivía en Argentina en ese momento y me llamaron de Perú, por recomendaciones y por mis trabajos en publicidad. La verdad es que sí, me interesó mucho y dije ‘bueno, es una oportunidad de aprender’.

Cuando llegué a Perú me encontré con una película de bajo nivel, donde se resolvió tirar todo lo que se había hecho y empezar de cero. Entonces un trabajo de dos años lo teníamos que hacer en 5 meses. Fue un trabajo muy arduo, muy fuerte.

Ese fue mi primer trabajo, lo cual para mí fue increíble porque fue aprender muchísimo, muy rápido, estar en contacto con muchos animadores, estar en la productora rodeados de varios artistas.

¿Qué concluyes de esta primera experiencia en un largometraje animado?

Fue básicamente encontrarme con una forma de trabajar que ya tenían impuesta los chicos por la productora, desaprovechaban el potencial de los chicos. La productora obligaba a que cada chico hiciera todo: guionista, modelador, animador. No era gente que había estudiado cine, no sabían del lenguaje cinematográfico.

Entonces nos juntamos en el patio y preguntamos ¿qué quiere hacer cada uno? Se volvió como una especie de escuela. Yo empecé a enseñarles los encuadres cinematográficos. Un día vino un chico a mi oficina a las tres de la mañana, porque no hay horarios en esa productora, y me dice ‘yo quiero ser director’. Entonces le respondí ‘bueno, vas a ser mi asistente, me vas a ayudar en todo lo



Escena de "Rodencia y el Diente de la Princesa"

que es la narración de la película'. Entonces él empezó a hacer los animatics de la película y de intercambio él me enseñaba cómo se manejaban los programas.

Y después vino "Rodencia", que es como un cuento de hadas porque la productora Alpamayo Entertainment nos pidió que termináramos la película "Valentino" en cinco meses, con la promesa después de darnos "Rodencia" dos años o el tiempo que estimemos para hacerla bien.

Cuando llegó el momento de hacerla, hicimos un pequeño tráiler con los chicos que habían aprendido animación, animaban mucho mejor que al principio. Le mostramos a la misma productora a lo que podíamos llegar y más todavía. Y la productora a cambio nos dio la noticia que cerraba... y de que "Rodencia" no se hacía. Quedamos todos básicamente en la calle. Estaba muy

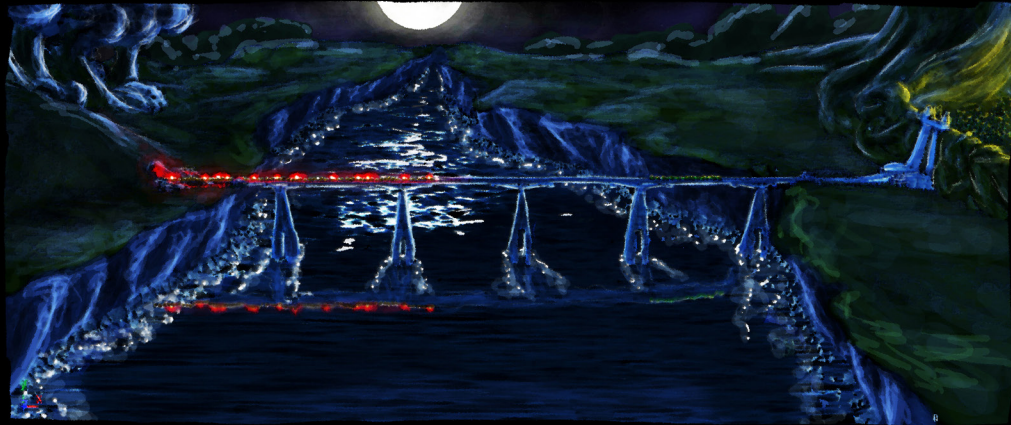
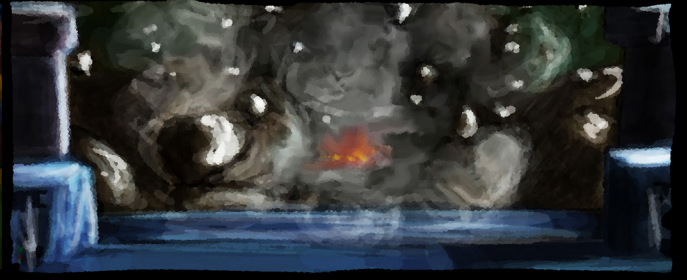
deprimido y ya quería volver a Buenos Aires, me habían sacado un proyecto al cual yo había apostado a un año de mi vida.

Un mes después de estar haciendo publicidades de nuevo, me llama un productor y yo le pregunto 'por qué me está llamando a mí, de donde me conoce' y dijo 'yo vi un tráiler de unos ratones, de "Rodencia", y me gustó, la compré y quiero que la termines'. Fue '¡wow!'. Empezamos a llamar a todo el mundo, a todos los chicos, nadie la podía creer.

Rodencia ha tenido éxitos en muchos mercados, ¿qué es lo que llama la atención de este largometraje?

Cuando a mí me plantearon hacer "Rodencia" yo tenía muy claro un objetivo que era hacer una película de







animación latinoamericana, en el sentido no solo de realizarla en el continente, sino que también hable de este. Que cuente una nuestra historia, que muestre paisajes, parte de la cultura y hacer de toda Latinoamérica un reino. Por eso es Rodencia es juntar todo en un reino, que está apoyado en una leyenda latinoamericana que es la del ratón de los dientes, ratón Pérez.

Segundo, hacer una película que me guste a mí; no me interesaba que le gustara a los productores, a los distribuidores, yo quería una película que cuando la viera fuera sincera y que a mí me hubiera gustado ver en el cine. Y por tercero era que no se pareciera a nada que yo haya visto. "Rodencia" tenía que ser algo en que yo viera un fotograma y dijera '¡Ah! Esto es Rodencia!'.

Eso fue una lucha y una búsqueda de un estilo de imagen,

un estilo narrativo y un estilo de la historia en sí que fuese muy de acá. Y cuando logramos la película, nos dimos cuenta que todo el mundo estaba interesado en "Rodencia" por eso, hablaba de algo tan local. Cuando la veían los coreanos decían 'Uy!', es ver Latinoamérica en 3D, nunca nadie había hecho esto, siempre veo a Estados Unidos, o Londres, pero nunca había visto Cuzco o México. "Rodencia" mezcla todo y cualquier persona en Latinoamérica puede encontrar elementos que lo identifiquen. Eso fue el trabajo más grande que hicimos en arte.

Y nos dimos cuenta de eso, que venían los franceses y les gusta porque hablaba de Latinoamérica. Cuando la estábamos haciendo nos decían todo lo contrario 'no, a nadie le va a interesar porque es muy latinoamericano'.

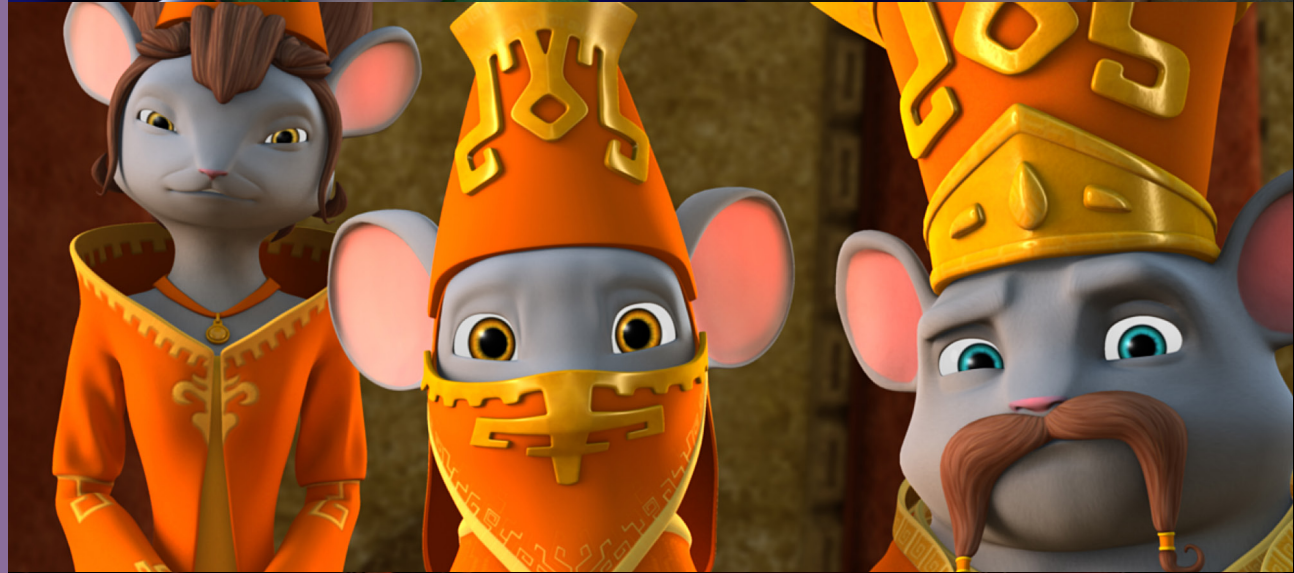


La película se vendió a más de 20 países de forma comercial y para mí fue una alegría increíble. Viajé a la India, ver la reacción del público y después las preguntas de los chicos que quieren saber dónde queda ese lugar. Para ellos Latinoamérica es al otro lado del mundo como para nosotros la India. Y preguntan '¿cómo es eso de los dientes?' porque ellos no conocen esa leyenda. Y había como un interés sobre este lado del mundo que estaba buenísimo. Que era mi idea con "Rodencia" desde el principio.

¿En qué proyectos trabajas ahora? ¿Continúas rescatando lo latinoamericano?

Estoy trabajando en dos proyectos, pero uno es de animación, donde estoy juntando toda mi experiencia en cine, volviendo a tener una imagen especial. Entonces estoy trabajando con maquetas, un mundo medio extraño y habla básicamente de la literatura latinoamericana, los cuentos fantásticos, la imaginación de nuestros autores. En eso estoy hace varios años. Antes de terminar "Rodencia" yo ya estaba empezando a trabajar en eso.

Estoy en la parte de guion y toda la parte de arte, que lo trabajo a la vez, escribo y dibujo, voy complementándome de esa manera. Estamos haciendo un tráiler para ir a buscar fondos y ver cómo lo podemos financiar. La película ya tiene una coproducción, porque estamos asociados con Perú, con estudio Golem, que se formó a partir de "Rodencia", entonces los animadores se juntaron y formaron un estudio de animación propio y apenas salió la idea de esta película se las propuse.





¿Cómo se logra en Latinoamérica una industria de animación? ¿La coproducción es el camino?

Latinoamérica está a un paso de explotar, de hacer un boom y ser libre nuevamente. En "Rodencia" a mí me interesaba mucho la historia porque habla de la llegada de los españoles, de una conquista, que yo todavía siento ese peso que no nos podemos liberar.

En la animación nos tienen frenados de alguna manera y para mí la manera de zafarse de eso es no copiar, no querer algo que no es nuestro, que no es propio y buscar la manera propia de hacer películas. Yo siempre trato de decirle a la gente que me encuentro es que 'no copies lo que se hace en Estados Unidos, lo que se hace en Europa, haz tu propio estilo'. Lo que necesitamos es tener historias buenas, proyectos buenos, y gente que realmente le ponga corazón, y los lleve adelante y los terminé.

Eso es lo que le falta a Latinoamérica, olvidarse y ser propio, ser auténtico y hablar de lo que le pase a tu vecino, que es lo que el mundo quiere escuchar, no quiere ver o escuchar una copia de algo que ya vio en otro lado del mundo. SM

ANIMACIÓN EN MÉXICO

La invención de dibujos animados en el cine mexicano

En la nueva era de vida civil todo hay que inventarlo o cuando menos todo hay que mexicanizarlo. El ejemplo irresistible e irrefrenable proviene de los Estados Unidos y sus pujantes industrias culturales.

Y así como a otros les toca inventar la radio mexicana, el cine mexicano, el swing mexicano, los cómics mexicanos o los ice cream mexicanos, al otorrinolaringólogo le toca inventar los dibujos animados mexicanos.



Por Juan Manuel Aurrecoechea





Estudio "Ava-Color."
Estudio de animación de México

Equipo de animadores de AVA - Color, primer estudio de animación de México

Los primeros dibujos animados producidos en México datan de los años treinta del Siglo XX y los pioneros nacionales del género son Salvador Pruneda, Bismarck Mier, Salvador Patiño y Carlos Manríquez; todos ellos formados en estudios de los Estados Unidos, como el de los hermanos Fleisher, la Metro Goldwin Mayer y en Walt Disney.

Carlos Manríquez y los primeros intentos de un estudio de animación

Entre 1928 y 1930, Carlos Manríquez trabaja para Disney como ayudante de Emil Flohri, entonces jefe del departamento de escenografía. Luego, en 1934, intenta fundar un estudio de animación en México con apoyo gubernamental: escribe al en ese entonces Presidente Lázaro Cárdenas solicitándole “fondos para emprender en México el negocio de las caricaturas animadas”. Días después recibe un telegrama que le informa que su solicitud ha sido remitida a la Secretaría de Gobernación. Nada se vuelve a saber del asunto, de manera que este artista permanece en Hollywood hasta finales de los años cincuenta, donde colabora con Disney y otros estudios, como Warner Brothers. Tendrán que pasar muchos años para que regrese a México, hasta los años sesenta, cuando se incorpora a Gamma Productions, la empresa que maquila para la televisión norteamericana la legendaria serie “Rocky and Bullwinkle”.

Salvador Pruneda, una película que quedó en el intento

En 1919, Salvador Pruneda tiene su primer contacto con los dibujos animados en Hollywood, donde conoce a otros mexicanos que también trabajan en la industria, como Bismarck Mier y Salvador Patiño.

Dos años después, regresa a México y crea la historieta “Don Catarino y su apreciable familia”, que publica el diario El Herald. Pero, por su postura política, se ve obligado al exilio y se establece en Los Ángeles, donde permanece cinco años.



Película “Noche Mexicana”

En 1923 asiste en Hollywood a las primeras pruebas de sonorización cinematográfica y colabora en Walt Disney. A su retorno a México, en 1928, ha adquirido la suficiente pericia técnica para establecer un estudio que produce noticieros, cortinillas, títulos y trailers para la industria cinematográfica; colaboran con él sus compañeros de Hollywood, Bismarck Mier y Salvador Patiño. Aquí Pruneda inicia la adaptación al cine de dibujos animados de su historieta “Don Catarino”. Asegura a la prensa de la época, “No es una prueba lo que vamos a hacer, pues ya hemos hecho lo suficiente para estar seguros de que el trabajo que saldrá de este estudio será tan bueno como el mejor americano [...] una sinfonía tonta a la mexicana [puede] tener un éxito loco”.

Pese a que Moisés Viñas asegura en su “Índice Cronológico del Cine Mexicano” que el corto se estrena en 1934, lo más seguro es que haya quedado inconcluso. Carlos Sandoval —quien conoce a Pruneda y sus colaboradores precisamente en el momento en que están produciendo esta pieza—, afirma que llegó a ver “ocho o diez segundos” del experimento, “que desgraciadamente sólo quedó en el intento”.

Alfonso Vergara Andrade y el nacimiento de AVA

En 1935, Alfonso Vergara Andrade, un médico de origen vasco especializado en otorrinolaringología y aficionado al dibujo, la pintura, la fotografía y el cine, abre el que terminaría siendo el primer estudio de animación exitoso



Quirino Cristiani, que viajó para
ver la obra de estudio a Walt
Disney en sus famosos estudios
quedados por niños y grandes.

*El Cine Mexicano Compite
con el Gran Walt Disney
en las "Sinfonías Tontas"*

Por GUE

El **POPOCATEPETL** en Caricaturas Animadas



Todo esto, el creador, con el
doble propósito y de hacer
leer, de las historias antiguas de
México.

del como las hojas de tiempo y qué
para el futuro y el futuro.



Imagen de la película "Los Cinco Cabritos"



“El Tesoro de Motezuma” de 1935

de la ciudad de México: El Estudio AVA, bautizado así por las iniciales de su promotor.

El doctor Alfonso Vergara pertenece a la generación formada en los años inmediatos a la etapa armada de la Revolución Mexicana; una generación anhelante de paz y confiada en las promesas de modernización que anuncia el Siglo XX.

En la nueva era de vida civil todo hay que inventarlo o cuando menos todo hay que mexicanizarlo. El ejemplo irresistible e irrefrenable proviene de los Estados Unidos y sus pujantes industrias culturales. Y así como a otros les toca “inventar” la radio mexicana, el cine mexicano, el swing mexicano, los cómics mexicanos o los ice cream

mexicanos, al otorrinolaringólogo le toca “inventar” los dibujos animados mexicanos.

Con recursos obtenidos aliviando narices, oídos y gargantas, el doctor Vergara acondiciona su taller de dibujos animados en la azotea del edificio donde además tiene su consultorio y su casa habitación. “Nunca supimos de dónde le nació al doctor la inquietud de hacer dibujos animados. No tenía antecedentes técnicos ni tenía capital”, cuenta Carlos Sandoval, quien se incorpora a la empresa en 1936.

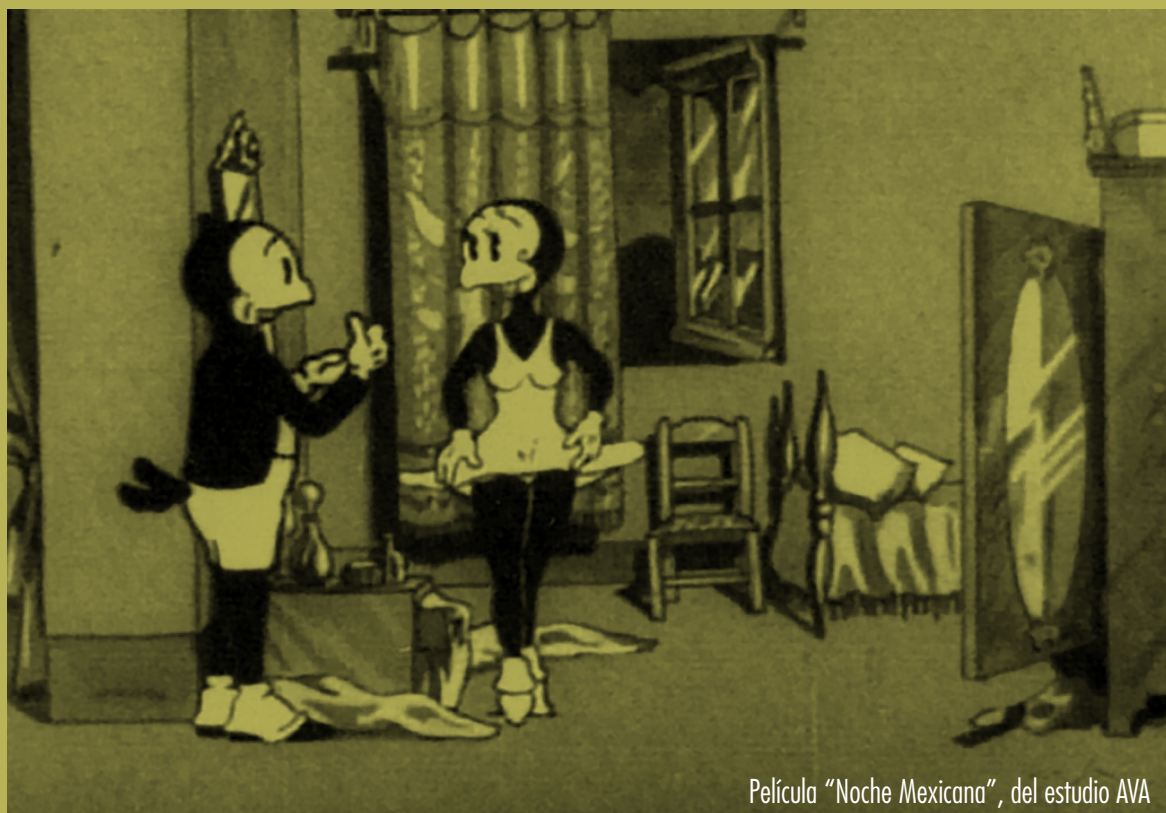
Sus primeros aliados son Antonio Chavira —con experiencia en el medio como productor de títulos y créditos— y Francisco Gómez, un joven intrigado por la

química de la fotografía. A estos pioneros debemos los primeros revelados en color hechos en la ciudad de México, realizados en 1936, precisamente en el cuarto oscuro construido en los altos de la clínica.

El doctor Vergara y Francisco Gómez construyen la primera cámara de animación “mexicana” adaptando una vieja Pathé de manivela a la que le añaden un motor de un cuarto de caballo. Como ni siquiera imaginan las mesas de luz fría, para “sincronizar” sus dibujos acoplan unos marcos de madera con cristales incrustados e iluminados con focos incandescentes, que al calentarse obligan a interrumpir el trabajo a cada instante. Hasta que advierten, merced a una fotografía publicada en la prensa, que el registro de los dibujos se consigue mediante clavijas: los pupilos del doctor dejan de recurrir a los clips que rudimentariamente utilizaban para ese propósito.

Al principio, los animadores no trabajan con hojas de celuloide sino con papel copia. Pero gracias a que un paciente del doctor que era ejecutivo de Columbia Pictures, les facilita unos cortos de Charles Mintz, los trabajadores de AVA disponen de auténticas cintas de dibujos animados para su estudio. Armados con lupas se dan a su examen. “Era como estar haciendo la disección de un cuerpo. ¡Allí estaba la revelación de los misterios que nos rodeaban!”, cuenta Carlos Sandoval. Su principal descubrimiento es que no se necesitan 24 dibujos por cada segundo de película, bastan doce.

Completan sus lecciones observando una y otra vez las películas de Popeye, Betty Boop, Mutt y Jeff, el Conejo Oswald, el gato Félix o las de Mickey Mouse, que por entonces se exhiben en los cines de la capital mexicana. Y con aquellos recursos y esas influencias, el Estudio AVA produce “Paco Perico en premier”, la primer cinta mexicana de dibujos animados. La película pionera del género dura cinco minutos, está realizada en blanco y negro, y se termina entre 1934 y 1935. Comparte la



Película “Noche Mexicana”, del estudio AVA

atmósfera surrealista característica de las animaciones norteamericanas de la época y carece casi por completo de referencias mexicanistas — uno de los elementos centrales del humor de la época.

A “Paco Perico en Premier” sigue una primera versión de “El tesoro de Moctezuma”. Paco ya tiene compañera: Catita, una perica con un sensual cuerpo de mujer, inspirada en la Betty Boop de los tiempos previos a la supresión de la sexualidad en la animación estadounidense. La aventura donde los Perico buscan un tesoro azteca, supuestamente oculto en las pirámides de Teotihuacán, se estrena el miércoles 25 de diciembre de 1935 en el cine Mundial.

A propósito escribió el crítico Luis Cardoza y Aragón en su

columna en la revista TODO:

“Sorpresa fue encontrarnos con la primer cinta mexicana de dibujos animados [...] terriblemente idiota ¡Qué mal dibujada! [...] ¡Qué argumento! Es cierto que es de los primeros ensayos, lamentable en todo sentido. La mediocridad se hace sentir con mayor violencia que en el caso de los films con actores”.

La crítica no parece haber hecho mucha mella en los entusiastas pioneros. La tercera producción del Estudio AVA es “Noche mexicana”. Se trata de un corto ya totalmente mexicanista, que se desarrolla durante la tradicional posada navideña de los Perico. Una vez que los anfitriones abren la puerta a sus invitados son desplazados de la escena por una variopinta fauna de claro origen disneyano; sobre

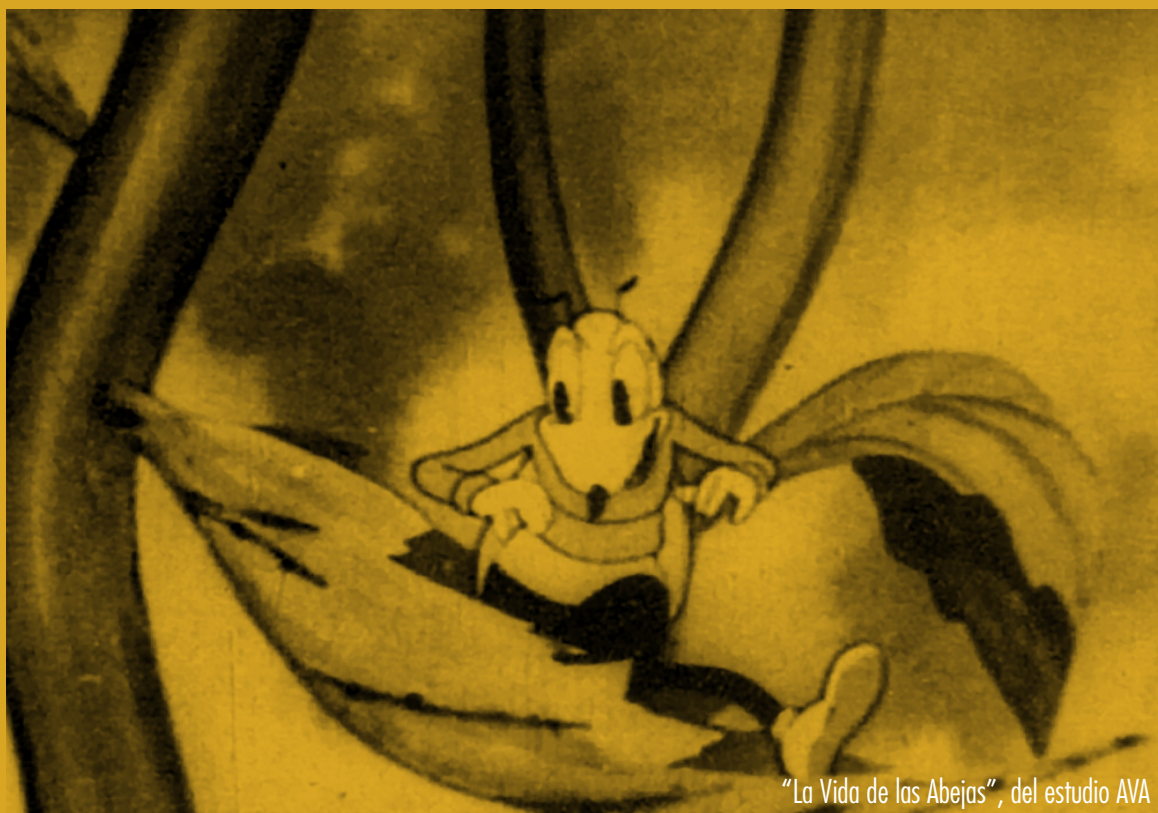
todo por un mal encarado y salvaje macho mexicano. En la secuencia más memorable del film, y una de las más irreverentes de la historia de nuestro cine, las águilas del escudo nacional que adornan unos tarros de cerveza cobran vida y, utilizando como popotes a las serpientes del emblema, beben el fermento poniéndose una patriótica borrachera.

Para la realización del corto se incorporan al estudio los dibujantes Leopoldo Zea Salas y Bismarck Mier. La experiencia de este último artista, tanto en Los Ángeles como en el estudio de Pruneda, explica la técnica más depurada de este film.

Mier dirige la cuarta película de AVA: "Los cinco cabritos y el lobo", versión mexicana de "Los tres cochinitos" de Walt Disney (1933). Este primer film a color del doctor Vergara se produce por medio de un proceso llamado "Cinecolor" o "Bicolor", que a diferencia del Technicolor, basado en combinaciones de los tres básicos —verde, rojo y azul— sólo registra los dos últimos.

A partir de este corto, el estudio cambia su nombre por el de AVA-Color. El periodista Glied, anuncia jubiloso en su columna de la revista TODO en octubre de 1937, que el nuestro era el primer país del mundo en realizar una "caricatura" a color fuera de los Estados Unidos y destaca el nacionalismo de la película: expresado no sólo por la presencia escenográfica del Popocatepetl y el Ixtacihuatl, "es mexicana la cabaña de los corderitos, con piso de ladrillo, sillas de Cuernavaca, trastero con jarros oaxaqueños". Como en otras ramas del arte y la cultura de los años treinta, el nacionalismo parece la ruta.

La siguiente producción de AVA-Color es "La vida de las abejas". El primer dibujo animado nacional con pretensiones educativas, ya combina humor, didactismo y una historia edificante, que serán elementos característicos de esta vertiente del género. La película de ocho minutos



"La Vida de las Abejas", del estudio AVA

explica al público infantil como se producen miel y cera, siendo al mismo tiempo la historia de un zángano, flojo y oportunista, que tras una serie de vicisitudes se convierte en un entusiasta trabajador.

Dos cortos publicitarios de la popular Sal de Uvas Picott (un efervescente a base de bicarbonato de sodio que aliviaba agruras, acidez e indigestión) realizados entre 1938 y 1939 completan la obra de AVA: "El Jaripeo" y una segunda versión de "El Tesoro de Moctezuma", ambos protagonizados por Chema y Juana, la pareja ranchera creada por Cesar Berra en 1932 para el cancionero que editaba cada año el efervescente. La línea argumental básica consiste en que después de una serie de salvajes banquetes y divertidas aventuras, Chema termina

padeciendo una tremenda indigestión que Juana alivia con los polvos del patrocinador.

Pese a que la técnica de los últimos cortos se ha depurado enormemente, AVA-Color cierra sus puertas en 1939 y el doctor Vergara se retira de los dibujos animados. Del legendario equipo sólo Bismarck Mier y Carlos Sandoval persisten en el género cinematográfico.

En 1941, ambos se integran a la compañía Producciones Don Quijote, fundada por el empresario español Julián Gamoneda. Este estudio realiza unas cuantas secuencias de dos proyectos: "Una corrida de toros en Sevilla" y "El Charro García". Tras esta aventura, Bismarck Mier abandona el cine animado para dedicarse por entero a la historieta. Carlos Sandoval, en tanto, persistiría, participando en prácticamente todas las empresas importantes de dibujos animados que se desarrollan en el Siglo XX, hasta su retiro, a mediados de la década de los ochenta. SM

SIMON'S CAT

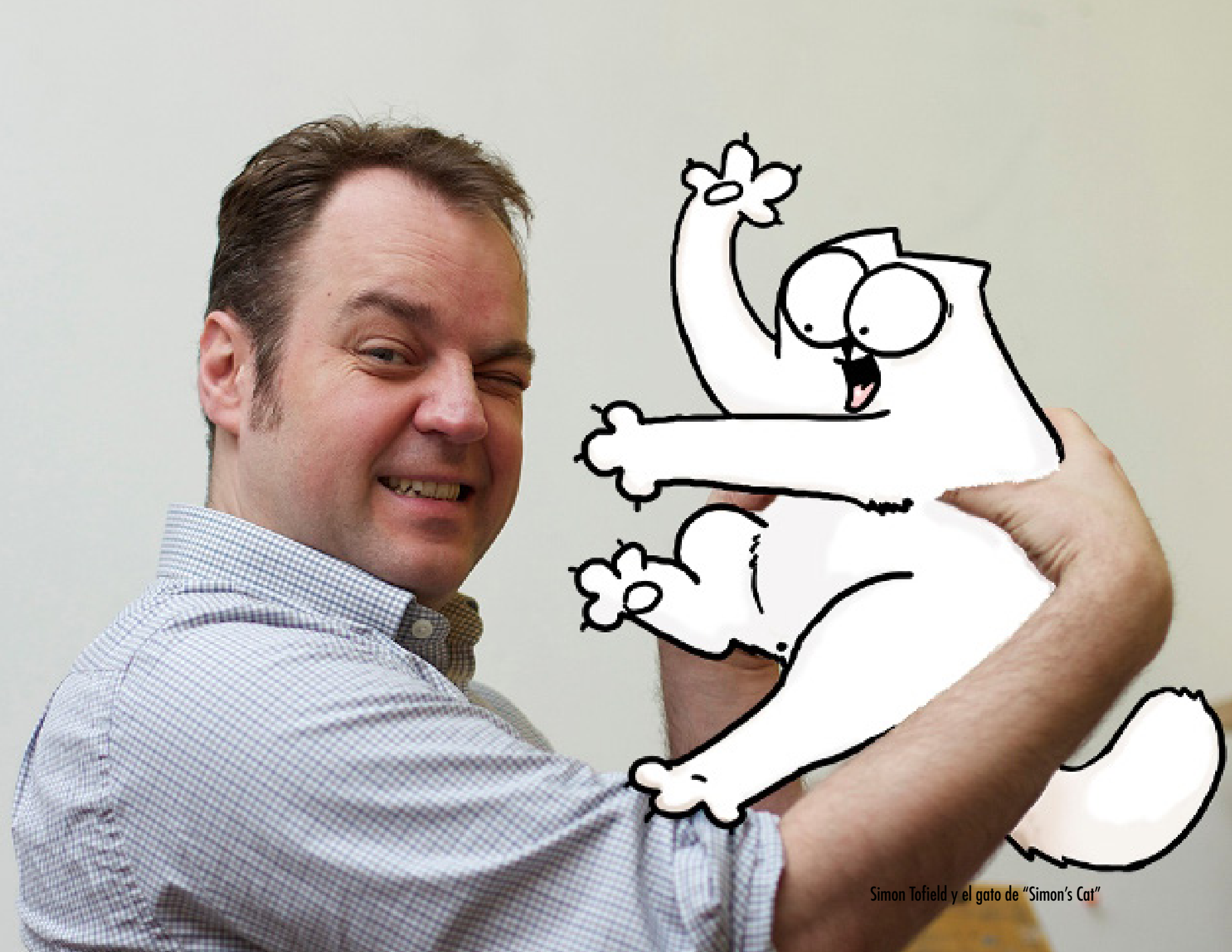
La webserie que tiene encantados a los amantes de los gatos en Youtube

El año 2007 la carrera de Simon Tofield se disparara hasta las nubes. La publicación del primer episodio de Simon's Cat en YouTube acumuló millones de reproducciones . Simon's Cat se transformó en una marca, que ha generado publicaciones de libros y un extenso catálogo de productos.



Link a web oficial de Simon's Cat

Por Pamela Riveros



Simon Tofield y el gato de "Simon's Cat"



El público que asistió a la inauguración del Festival Internacional de Animación Chilemonos 2014, no pudo contener la risa. En una muestra especial se exhibió el capítulo "Cat Man Do" de Simon's Cat, dejando a la audiencia contagiada con este éxito. Todos conocieron la historia detrás de este fenómeno luego que se mostrara "The Simon's Cat Story (A Draw my Life)", donde es el propio Simon Tofield quien relata su vida como animador y cómo llegó a crear esta serie.

Simon Tofield (43) tiene dos pasiones. La primera nace cuando niño al recibir su primer gato. Y la segunda es su amor por el dibujo. La combinación de ambas llevaron a este animador a la cima.

De nacionalidad británica estudió animación en la Universidad de De Montfort (Reino Unido). En 2007 mientras intentaba enseñarse a sí mismo a cómo utilizar Adobe Flash, uno de sus cuatro gatos -el pequeño Hugh- subió al escritorio donde trabajaba para pedirle comida. Tofield se iluminó. Pensó en realizar una historia para aprender de mejor manera el uso de este software. Se dibujó en su cama mientras su gato lo intentaba despertar, surgiendo los primeros bocetos del capítulo "Cat Man Do".

El episodio quedó dentro de su reel de animación en la web. Un usuario se percató que existía esta pieza, y decidió subirla a YouTube. Así comienza el éxito como animador de Tofield, "Cat Man Do" ha sido visto más de 50 millones



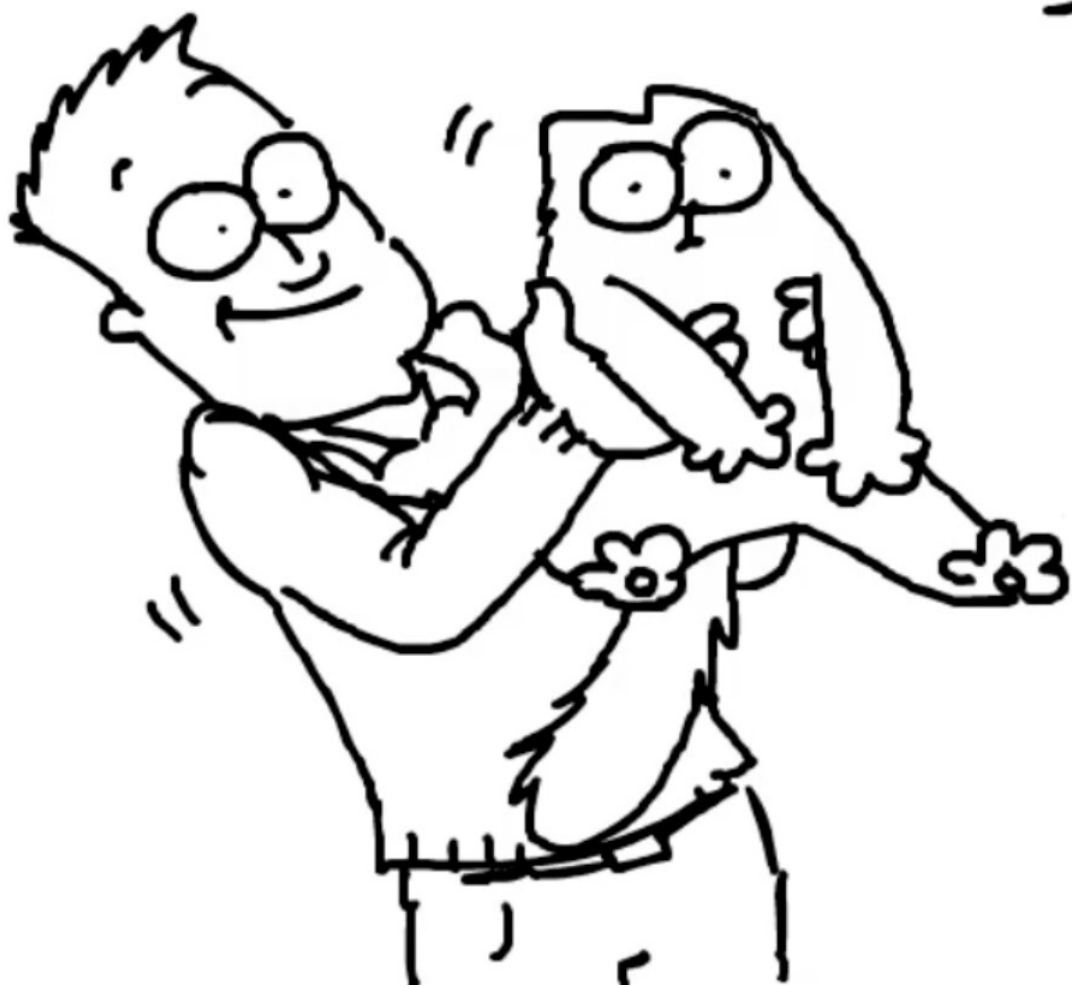
Escena de "Pawtrait" episodio 38 de la webserie Simon's Cat

de veces, lo que permitió que naciera la serie Simon's Cat.

Para Simon Tofield, sus cuatro gatos han sido la inspiración constante para las historias que ha ido creando. Ellos son: Hugh -su iluminación primaria-, Maisy, Jess and Teddy. A ellos los observa todo el tiempo, desarrollando un ojo experto en felinos. Conoce sus movimientos, actitudes y dinámicas, y los catlovers que circulan en la red se han sentido realmente identificados con Simon's Cat.

La serie se adhiere al fenómeno social que se está generando en internet con los videos de mascotas, que cada día suman reproducciones.

Su canal de YouTube cuenta con 58 videos (39 capítulos de la serie), con más de 3 millones de suscriptores y sobre 500 millones de reproducciones. Este gato blanco se anima con Adobe Flash, frame to frame, lo que toma entre siete y nueve semanas para realizar un capítulo de dos minutos.



The Simon's Cat[®] Story

Sus fanáticos lo han hecho ganador de múltiples premios, y ha publicado cuatro libros de Simon's Cat, creando un mundo de merchandising.

Solomonos Magazine conversó con Simon sobre su vida y carrera, y las dimensiones que ha alcanzado este fenómeno.

Simon, ¿cuáles son tus dibujos animados favoritos relacionados con gatos? ¿Alguno de ellos ha influenciado en Simon's Cat ?

Mis principales influencias para Simon's Cat son mis cuatro gatos. Me gusta inspirar la mayor parte de la animación puramente con la observación, ya que es donde la mayor parte del encanto reside. Sin embargo, los elementos forzados es donde están los *gags* más divertidos, tales como el bate de béisbol en el capítulo "Cat Man Do".

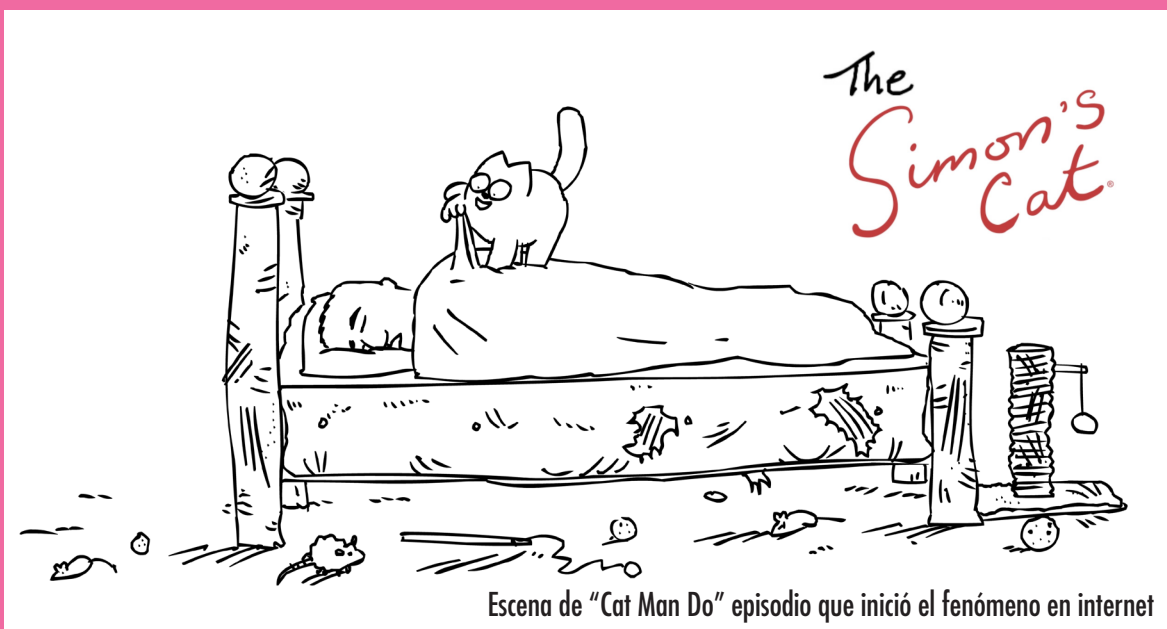
Creo que si tuviera que decidir cuál es mi dibujo animado favorito de gatos sería: ¡Thundercats!

¿A qué crees que se debe este fenómeno global en la red sobre las temáticas de gatos?

Los gatos son amados en todo el mundo. En Inglaterra tienen un comportamiento similar en América, Japón, Francia, Alemania, y en todas partes. Gran parte del suceso de Simon's Cat es debido al hecho de que son animales extremadamente populares.

¿Qué significa para ti que Simon's Cat tenga fanáticos en lugares tan lejanos como Chile?

Es un gusto saber que Simon's Cat tienen fanáticos por todo



el mundo. Yo creo que se debe al hecho de que hay muy pocos diálogos en los capítulos, que permite que personas provenientes de diferentes nacionalidades puedan disfrutarlo.

Ahora estás en una campaña de *crowdfunding*, con el fin de financiar un cortometraje de Simon's Cat. ¿Por qué decidiste realizar una versión más extensa sobre la historia de este gato?

Hemos instalado, de una manera muy exitosa, nuestro cortometraje "Off to the Vets" en Indiegogo. Esta entrega es mucho más larga que nuestros actuales capítulos de la serie, más o menos de 11 minutos de duración. Está basada en una historia que siempre he querido hacer. Llevar a tu gato al veterinario es una situación que solo los dueños de estos felinos han tenido que pasar y sentimos que hay mucho material como para incluirlo en un capítulo de 1 a 2 minutos.

¿Tienes contemplado producir un largometraje sobre Simon's Cat ?

Un largometraje podría ser algo un poco largo para Simon's Cat. Sin embargo, me gustaría hacer algún día series de televisión. Mantener este formato corto y poder experimentar, desarrollando otros personajes dentro del universo de Simon's Cat. SM



Escena de "The Simon's Cat Story".



KRFT
MOTION DESIGN STUDIO



DISEÑO
MOTION GRAPHICS
IDENTIDAD GRÁFICA
POST PRODUCCIÓN



DALE@KRFT.TV | WWW.KRFT.TV | REGINA HUMERES 230 · RECOLETA

docu animation . television . shorts animation . advertising

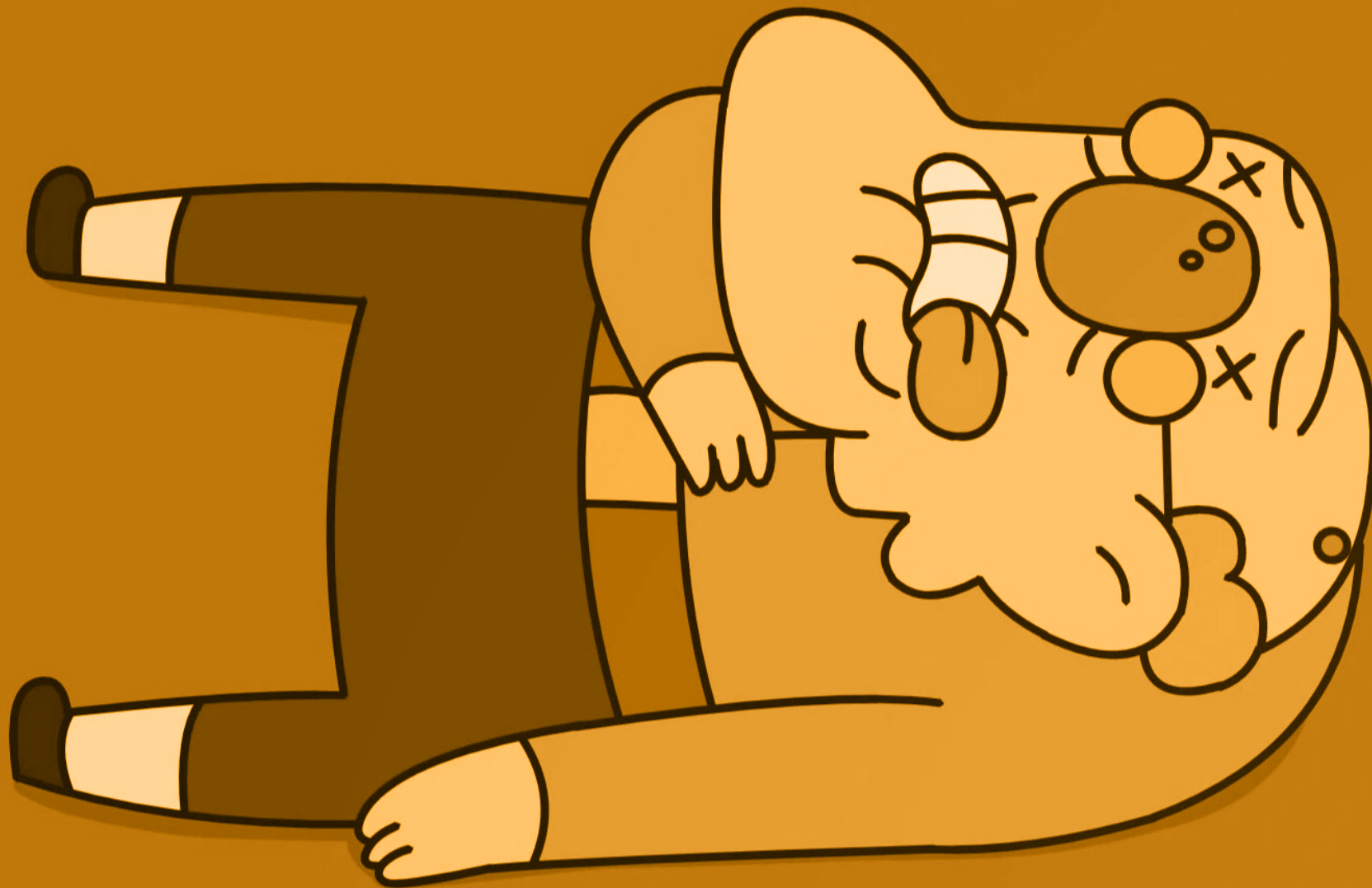
e-mail.
web.
cel.

claudio@iconoanima.cl
www.iconoanima.cl
8 315 66 36



icono
anima

The logo features the word 'icono' in a large, bold, black-outlined font with a slight 3D effect. Below it, the word 'anima' is written in a smaller, rounded, pink font with a black outline. The background is a vibrant, abstract composition of swirling colors including yellow, orange, red, and purple, with numerous small, glowing particles scattered throughout, creating a dynamic and energetic feel.



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, íconos, imágenes y logos fueron suministrados por los respectivos entrevistados.