

Salamonas

04

Magazine



Solomonas 04

Magazine

Erwin Gómez Piñales Editor general

Margarita Cid Lizondo Productora Ejecutiva

Pamela Riveros Periodista

Josefa Villaseca Periodista

Felipe Haureshuk Artículo invitado

Erwin Gómez Piñales Diseñador Jefe

Nicolás Bustamante Diseñador

Paia Machado Prin Producción Internacional

María Ignacia Pavez Travisanz Correcciones

Manuel Ortiz Ossandón Entrevista en video a Alejandro Rojas

Portada Cortometraje "The Gift" de Julio Pot

Enero 2015, Santiago de Chile canal@solomonos.cl



THE GIFT_{/08}

Este cortometraje chileno ha dado la vuelta al mundo. Una historia de amor que dista de las comúnmente vistas y que adquiere un sello especial. Conversamos con los creadores tras esta pieza, quienes nos relataron sobre un hecho fortuito que finalmente se transformó en animación.

COMPETENCIA CHM 2015_{/22}

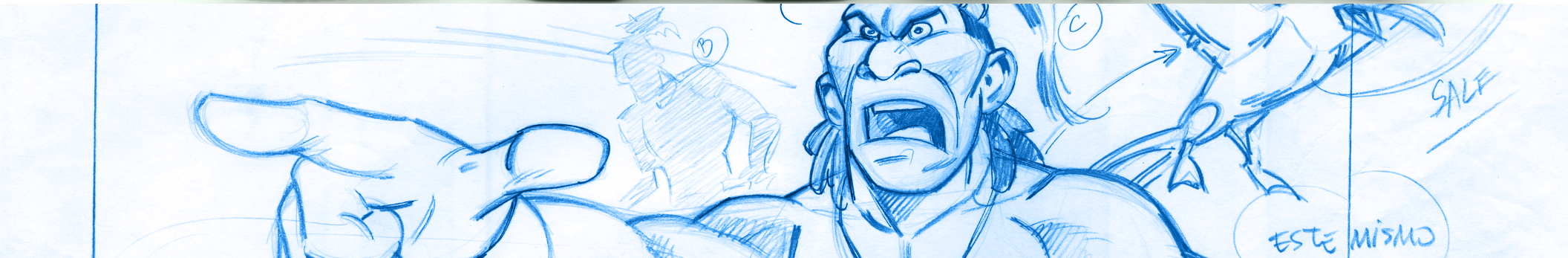
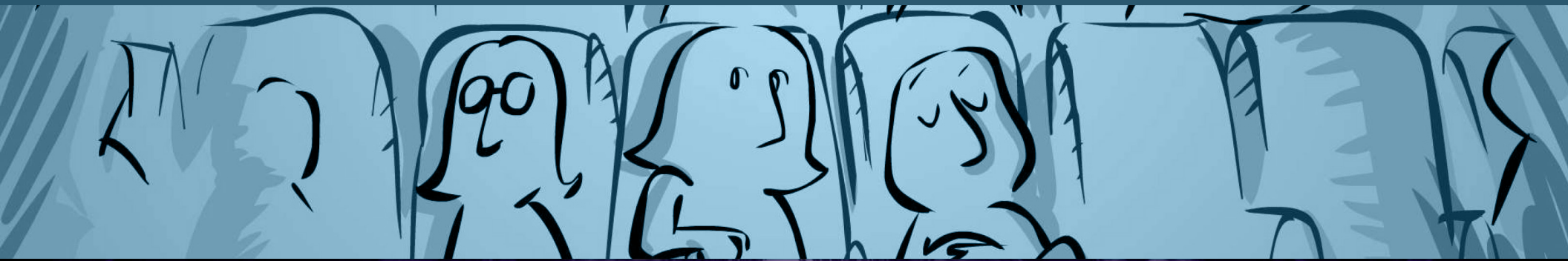
El próximo Festival Internacional de Animación CHILEMONOS se llevará a cabo del 5 al 10 de Mayo. En esta nota destacamos la competencia, invitados y novedades que traerá el próximo encuentro.

PUNK ROBOT_{/30}

Entramos al estudio de Punkrobot para conocer su modo de trabajar y enterarnos sobre todos los procesos que llevan a cabo, para conseguir esas magníficas piezas animadas en 3D, comparables con productos de las grandes casas productoras. Este equipo ha logrado exportar sus productos a Brasil consiguiendo grandes éxitos.

ALEJANDRO ROJAS_{/46}

Este artista logró reincorporar las películas animadas a Chile, tras seis décadas en que no se producía nada de este tipo en nuestro país. Anterior a eso, fue pupilo de uno de los míticos animadores nacionales: Enrique "Puma" Bustamante.



CLARITA O VILLADULCE_{/64}

El lanzamiento de estas dos series generó una nueva era de la animación en Chile, puesto que por primera vez se gestó una forma de producción capaz de formar un sistema de trabajo. Tras dilucidar cuál de ambas fue primero en nuestro país, nos enteramos de ciertas anécdotas que hacen más enriquecedoras esta historia.

JOSSIE MALIS_{/76}

Entrevistamos a un experto de las sombras chinas. Jossie Malis estuvo en el Festival Chilemonos 2014 y fue el encargado de realizar el tótem del certamen. Por ese motivo, le preguntamos sobre sus realizaciones y de cómo ha gestado esta llamativa técnica, que le ha permitido ser multipremiado en el mundo.

ANIMACIÓN EN BRASIL_{/90}

Muchos años de animación son los que tiene Brasil. Los creadores del documental "Luz, Anima, Ação" nos contaron sobre los grandes hitos que descubrieron tras la investigación que realizaron para su pieza audiovisual. Entrevistaron a grandes animadores como Carlos Saldanha, Otto Guerra y Mauricio de Sousa

RAPHAEL LACOSTE_{/104}

Investigamos sobre el interesante mundo del videojuego y descubrimos a este destacado artista. Lacoste tuvo sus inicios en el teatro y luego incursionó en la técnica de 3D. Hoy es Director de Arte de la franquicia de Assassin's Creed y Solomons Magazine logró entrevistarlo.



THE GIFT

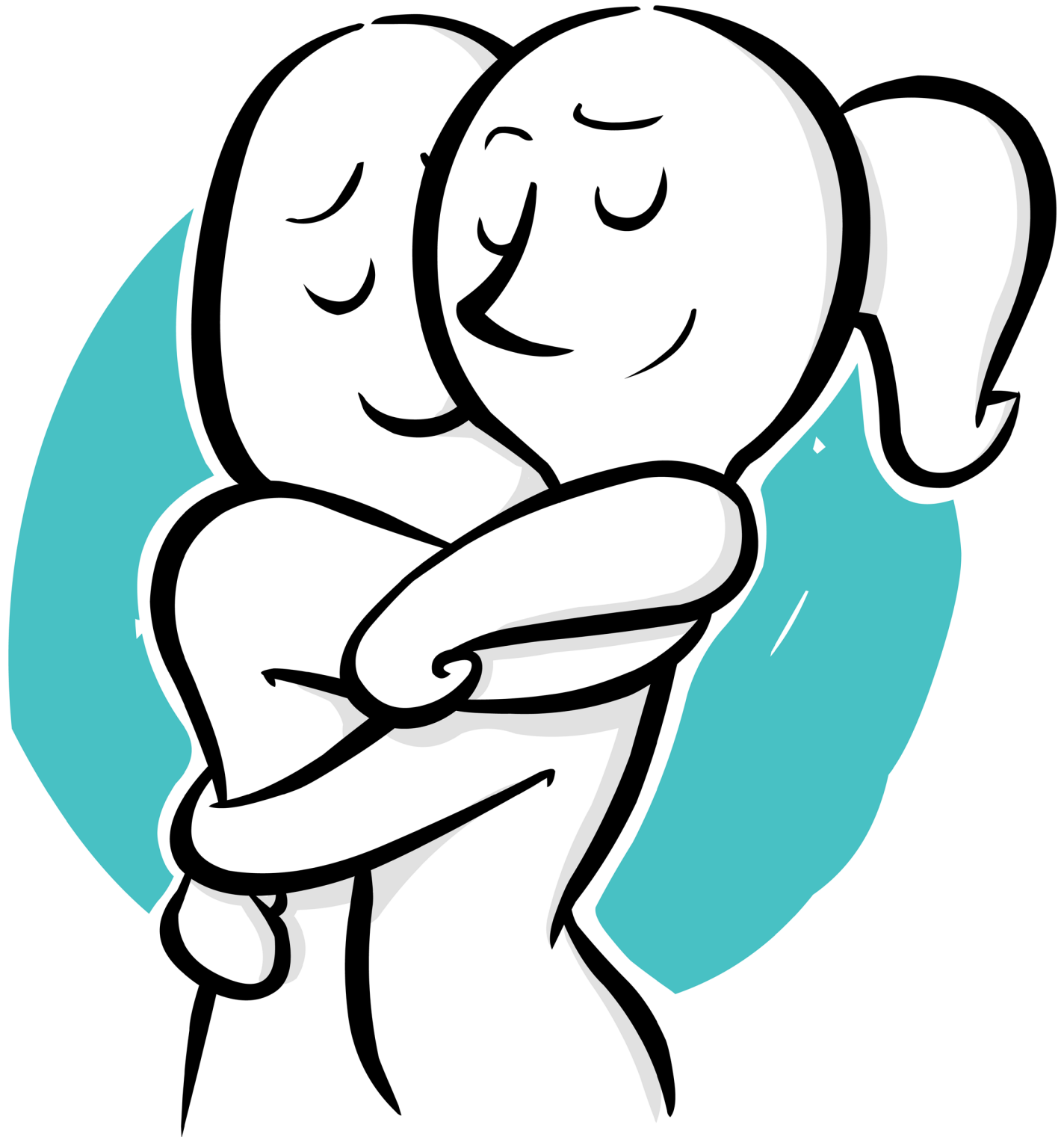
Una historia de amor auténtica

Quisieron alejarlo lo más posible del género romántico. La historia debía ser directa y con una pizca de humor. Así nació este cortometraje que, basado en un webcomic, ha logrado cautivar a muchas partes del mundo con su simpleza, dibujo y música.



Link a entrevista en video de Julio Pot

Por Pamela Riveros Ríos



Las relaciones de pareja tienen sus propias versiones históricas. Aunque es posible encontrar elementos comunes que las hacen conformarse como una historia de amor, lo cierto es que depende de cómo sea el relato y de las situaciones que se destaquen, que determinan el éxito o fracaso.

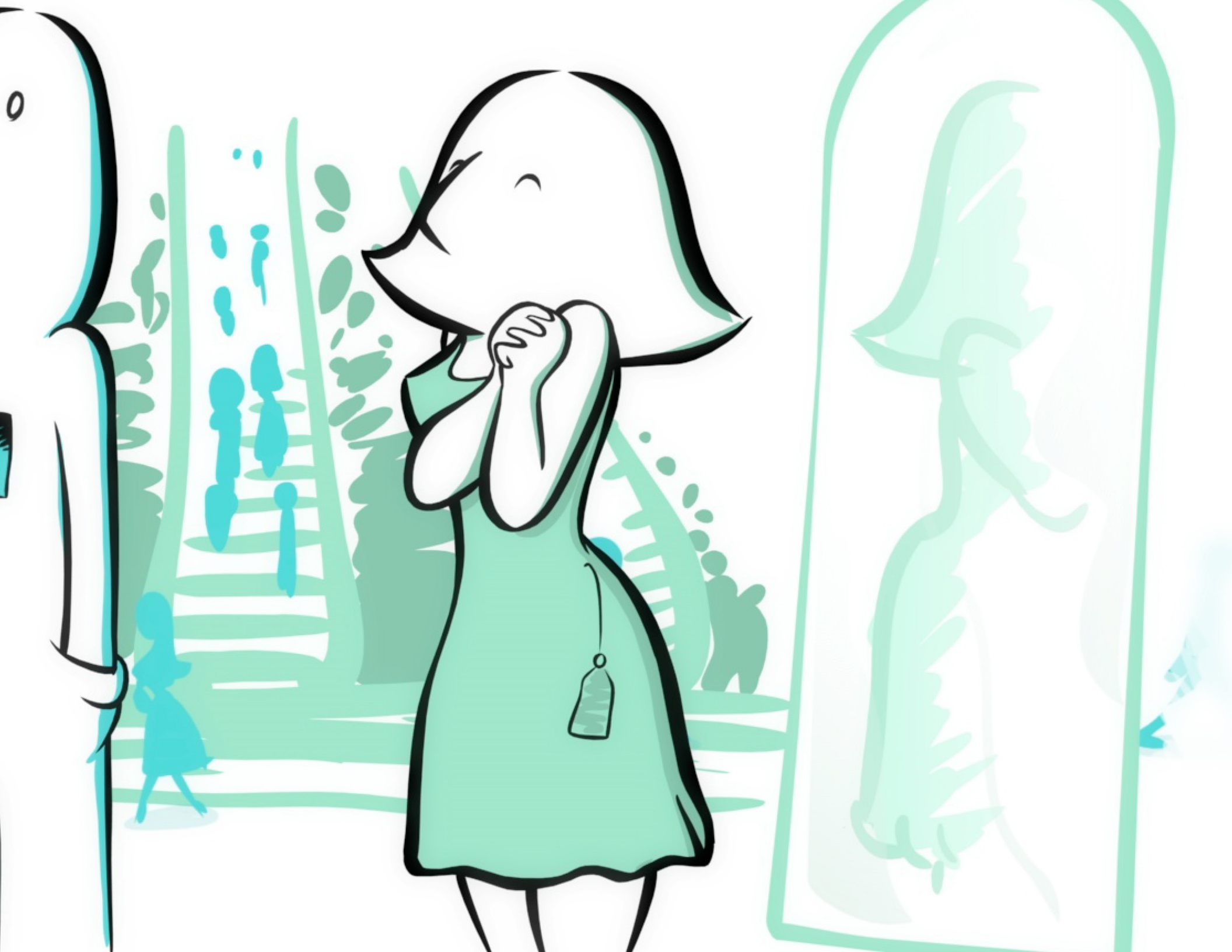
En 2008 Julio Pot curioseaba el sitio “9gag.com” cuando encontró una webcomic llamada “True Love”. Lo que primero llamó la atención de este artista fue su formato, puesto que parecía un storyboard, lo que dejaba listo parte del proceso de animación para una pieza audiovisual. “Busqué hasta que en un lugar encontré completa la pieza con la firma al final que decía ‘Felipe Gómez’. Traté de dar con su correo y sinceramente no me acuerdo cómo llegué a él”, comenta.

Este hecho fortuito fue un acierto para esta productora, puesto que en ese periodo el equipo de Miniestudios estaba en busca de un proyecto propio que pudiera hacer publicidad a su trabajo. “The Gift” se convertiría en una pieza que gratamente los haría más visibles.

El creador era brasileño y una vez que el contacto estuvo listo, Julio Pot conversó con él para ver la posibilidad de transformar esto en un cortometraje, ante lo cual Gómez respondió positivamente.

Pot comenzó a dibujar su proyecto. Aunque estaba trabajando fuera de sus labores pertenecientes a su productora, donde él es director, de igual forma conversó con su socia Cecilia Baeriswyl (Productora Ejecutiva) para llevarlo a cabo. Así surgió Ideame (/idea.me), una plataforma hecha en Brasil para financiar proyectos a través del crowdfunding. “Al postular agarramos ese webcomic, lo cortamos en pedacitos e hicimos el animatic





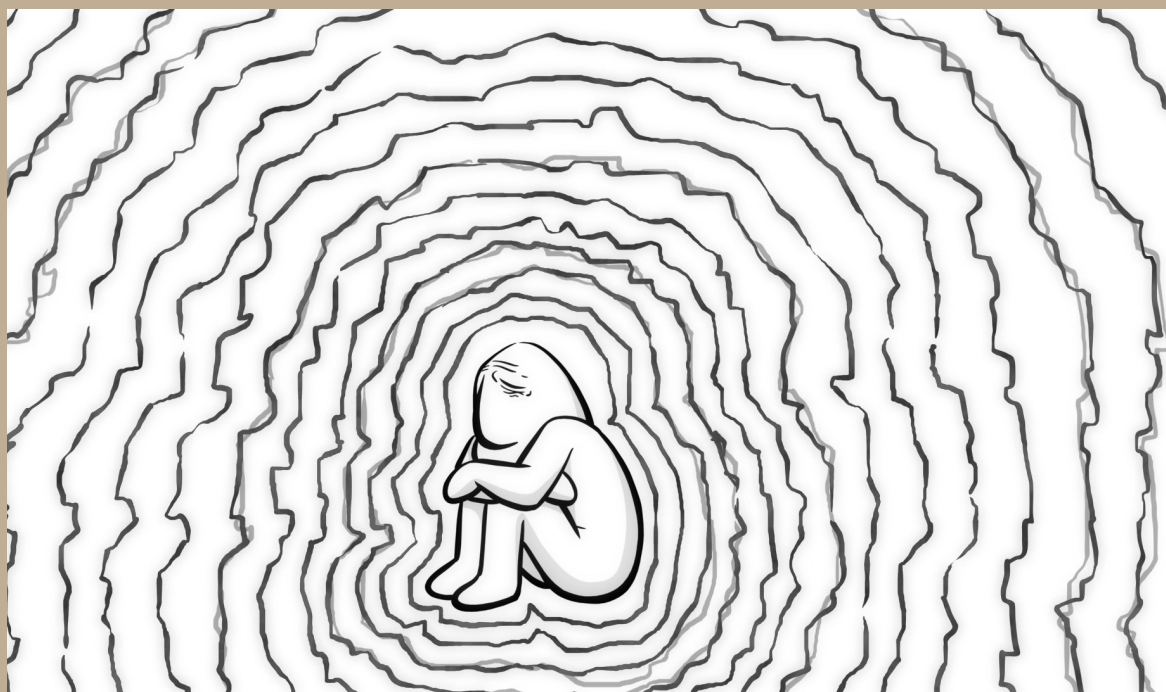
bien simple y cuando lo terminamos nos dimos cuenta que era muy cortito, que era de un minuto y ahí comenzamos a dibujar imitando el trazo”, explica Julio.

24 frames

Era diciembre de 2011 y en Ideame encontraron interesante recibir este tipo de propuestas, puesto que nunca habían tenido algo relacionado con animación. Ante ello, otorgaron 40 días de plazo para juntar el dinero. “Le pedimos a gente acá de Chile, a amigos. Felipe también estaba con sus cercanos consiguiendo dinero —él vive en Sao Paulo-, y logramos llegar a los 1500 dólares”, recuerda.

Sin embargo, mientras transcurrían esos 40 días el cortometraje había evolucionado. Se habían sumado elementos técnicos y la historia era más extensa, lo que significaba que el proyecto se había encarecido. Por lo tanto, el primer monto que ellos recibieron sirvió para financiar el libro de arte. Postularon a dineros públicos que entrega el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes en Chile, el Fondo Audiovisual, y en 2012 finalmente lograron ganarlo para continuar realizando “The Gift”.

“Y la producción estaba pensada en cuatro meses y se alargó a siete. Entonces el material empezó a madurar también, lo montamos como cinco veces. Julio decía ‘no está muy fluido, quiero más intercalación’, entonces fue un trabajo más largo de lo que pensábamos”, comenta Cecilia Baeriswyl. Una de las principales causas de esto se debe a que el cortometraje está animado a 24 frames por segundo y no a 12 como comúnmente se hace, “eso fue un lujo”, dice Julio y agrega, “lo que pasa es que yo pensé que el arte era tan simple que no iba a lucir algo en blanco y negro. No nos dimos cuenta de que es tan detallista la



Escena de “The Gift”

animación que intercalar esos planos fue un suplicio. El asistente de animación casi se murió. Me dijo que en un mes podía hacerlo, pero fueron en dos casi sin dormir”.

Todo se dilataría más cuando se mostraron inconformes con la música con la cual habían postulado al fondo concursable, puesto que no representaba de buena manera la historia del cortometraje. “The Gift” finalizó en diciembre de 2012, terminando su postproducción de sonido en febrero de 2013.

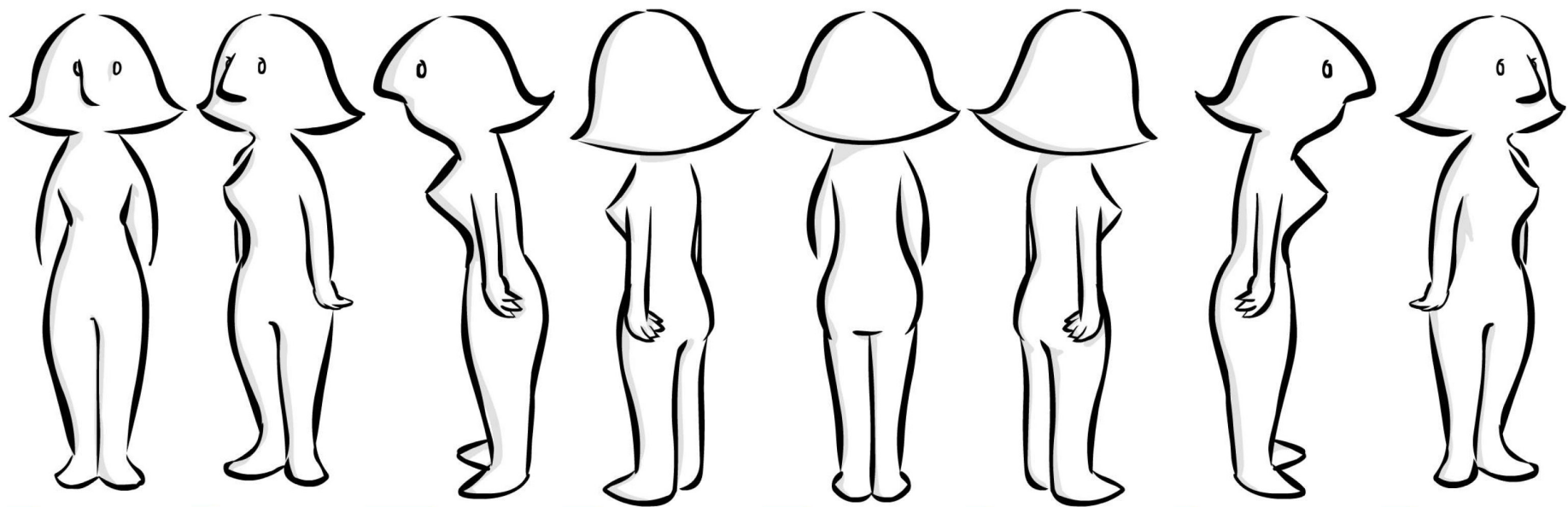
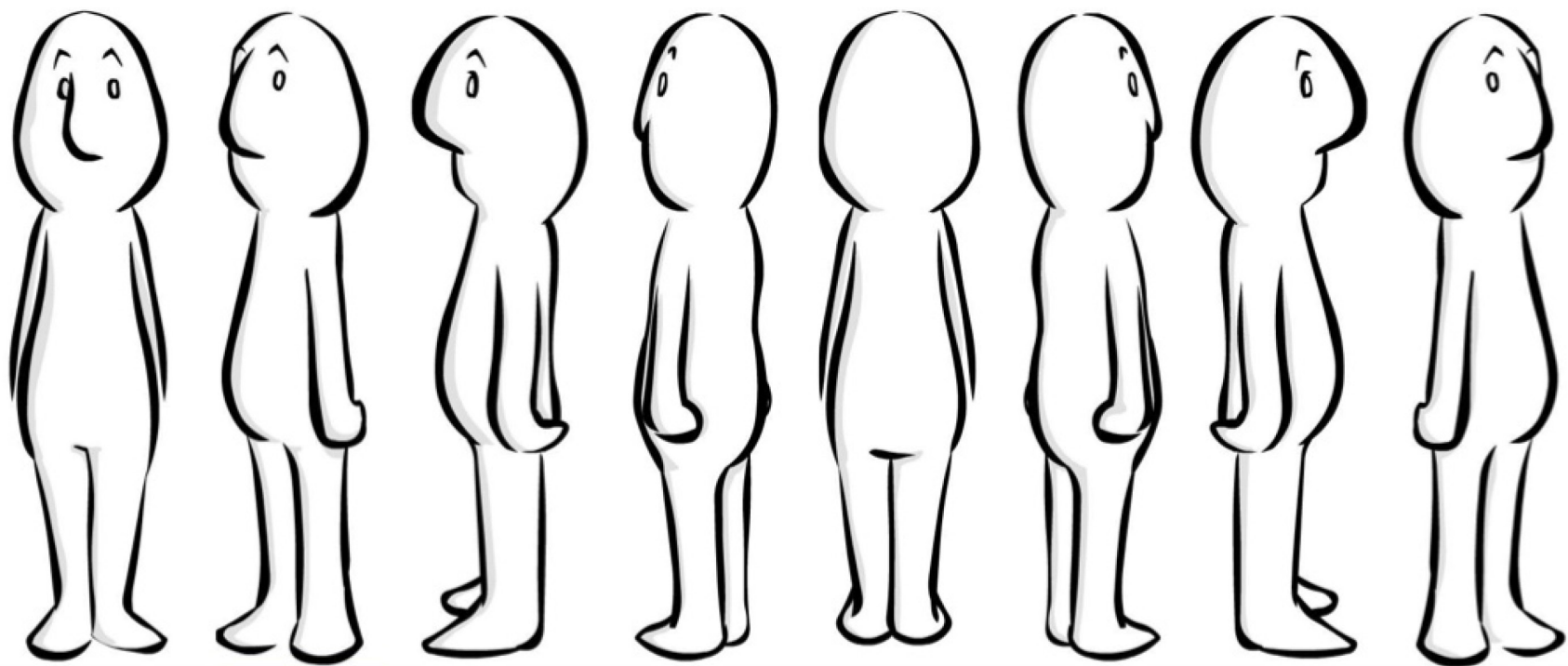
Una historia de amor real

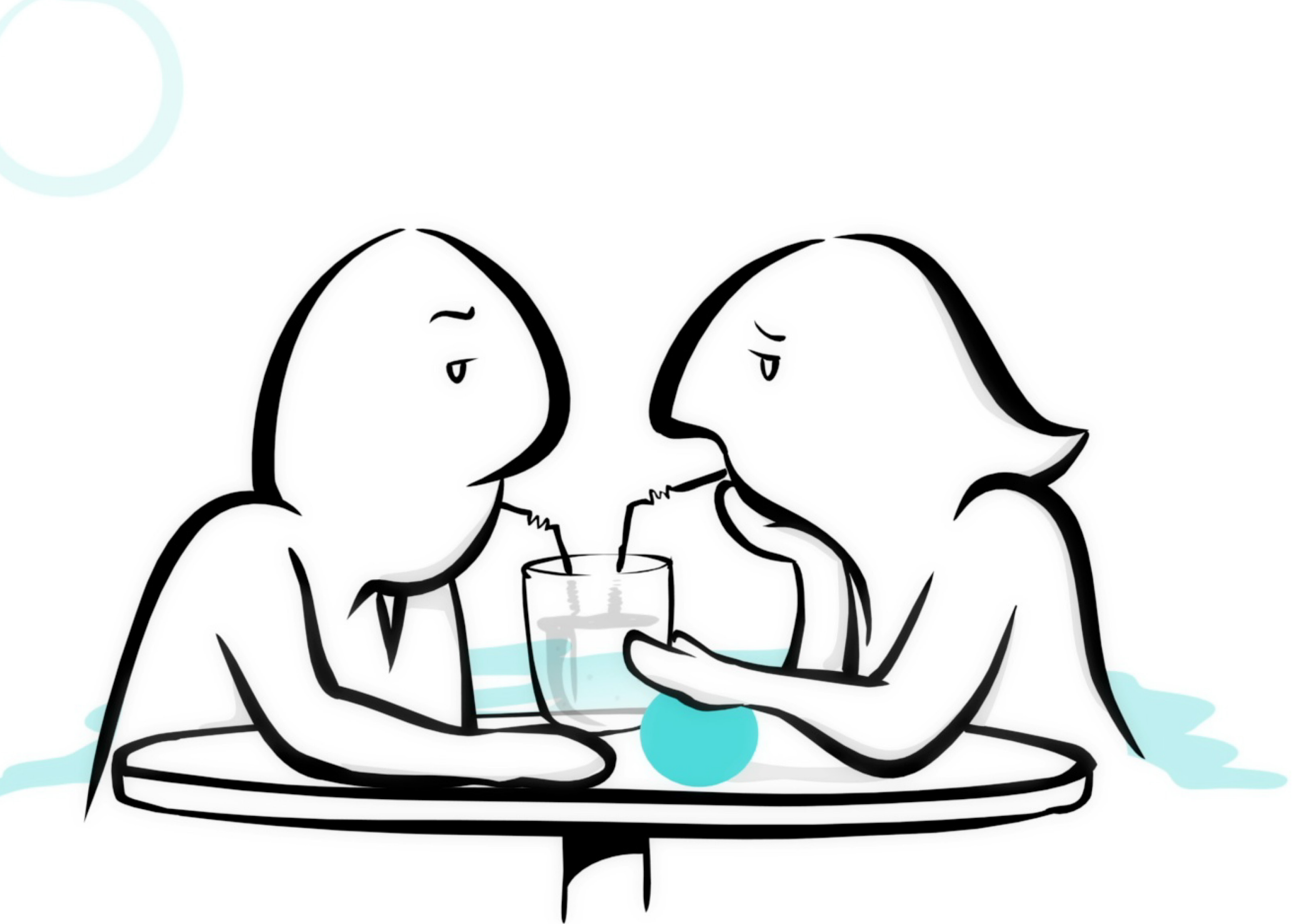
“Me llamó la atención porque era una historia que hablaba de amor, pero que no nos mostraba un corazón. Era algo romántico pero sin serlo”, comenta Julio sobre

el elemento central de “The Gift”, que es una esfera celeste que sale desde el pecho de cada uno de los personajes, “todos se preguntan qué es y yo les digo que no sé, de hecho Felipe Gómez nunca me dijo qué era esa pelotita, y yo creo que esa es la gracia porque no importa, puede ser amor, respeto, lo que tú interpretes”.

Al respecto, Cecilia Baeriswyl comenta sobre el comic original que este era una historia que tenía bastante humor e ironías, “a quién no le ha pasado”, dice la productora y agrega, “fue mutando, el webcomic es mucho más sencillo que el cortometraje sobre la relación de pareja. Pero la idea inicial está”.

Uno de los aspectos que se fue trabajando y profundizando hace referencia al deterioro del noviazgo, que en la historia





original estaba abordado de forma más simple. “Durante Ideame avanzamos cosas porque teníamos que explicar por qué se quebraba”, comenta Julio Pot.

Buscamos elementos que pudiesen justificar esta separación que provoca que la mujer abandone al protagonista, “había escuchado cosas de amigos, y sumé las que me habían pasado a mí. Por ejemplo, cuando uno empieza con una pareja una relación seria, ya te cambiaste de ropa. Ya no puedes usar esas poleras gráfica con caras”, aclara Julio Pot y a esto suma otro aspecto, “debo reconocer que es algo mío, me refiero a que es como que uno se empieza a encerrar en sí mismo”. Por ello es que fue de gran interés para el equipo el poder dejar claro el quiebre y que “no quisiéramos que ‘The Gift’ fuera algo sexista, que la mujer es mala y el hombre es bueno, o viceversa”.

Sobre este mismo punto, Pot sostiene que en la historia se logra establecer que el protagonista tiene parte de la culpa de que no haya resultado el noviazgo, esa fue la gracia del desarrollo de la historia. El director explica, “ella se fue pero no porque era mala, sino que no aguataba de que él fuera así. Pero el otro juego es que él sigue siendo el personaje principal y por esa razón lo seguimos viendo en el corto, pero lo que hizo él estuvo muy mal”.

Para retratar de una forma más potente y visual el deterioro de la relación de pareja, Miniestudios utilizó variados elementos que sirvieron para apoyar la narración de “The Gift” y ellos fueron el color, los personajes dibujados como bocetos y la música.

El boceto

El creador del webcomic “True Love” solo había boceteado a las personas que aparecían en él, lo que se convirtió en



Cortometraje “The Gift”

la línea a seguir para el diseño de personajes. De alguna forma, quisieron que el arte de “The Gift” fuera sencillo y simple.

Pero, se dieron cuenta que no se podría sostener la animación de esa forma hasta el final, puesto que faltaban atractivos visuales que logran mantener la atención. “Y ahí empezamos a planear cómo podríamos presentarlo y nos dimos cuenta que tenía que ser por la técnica. La protagonista entre más se va enojando va teniendo más detalles en el dibujo, y a eso le sumamos que entre más se iba complejizando la relación, tenía más colores”.

Fue por aquella razón que se decidió comenzar el cortometraje con los personajes dibujándose. Además se fueron agregando otros elementos como las sombras y los rasgos de la cara.

El color

“Tiene importancia artística súper importante, porque tú vas viendo que se va generando color en cuanto se va haciendo más fuerte la pelea”, explica Cecilia.

Este elemento está puesto de forma muy sutil y que a simple vista no es fácil notarlo, pero sí sentirlo. Cuando comienza el cortometraje los personajes están difuminados, no se les ven los pies y mientras va avanzando el relato ellos se ven de cuerpo entero. Luego se les van sumando las sombras de color gris las que se van tornando más oscuras. Cuando la historia está muy compleja, es posible ver muchas rayas en el fondo del cuadro.

“Eso era lo que nosotros queríamos, que cada plano fuera un poquito más complejo. Son 20 planos y ya no te das

cuenta cuando todo se puso complejo. Cuando ella le suelta la mano todo vuelve a blanco y negro”, cuenta Julio Pot.

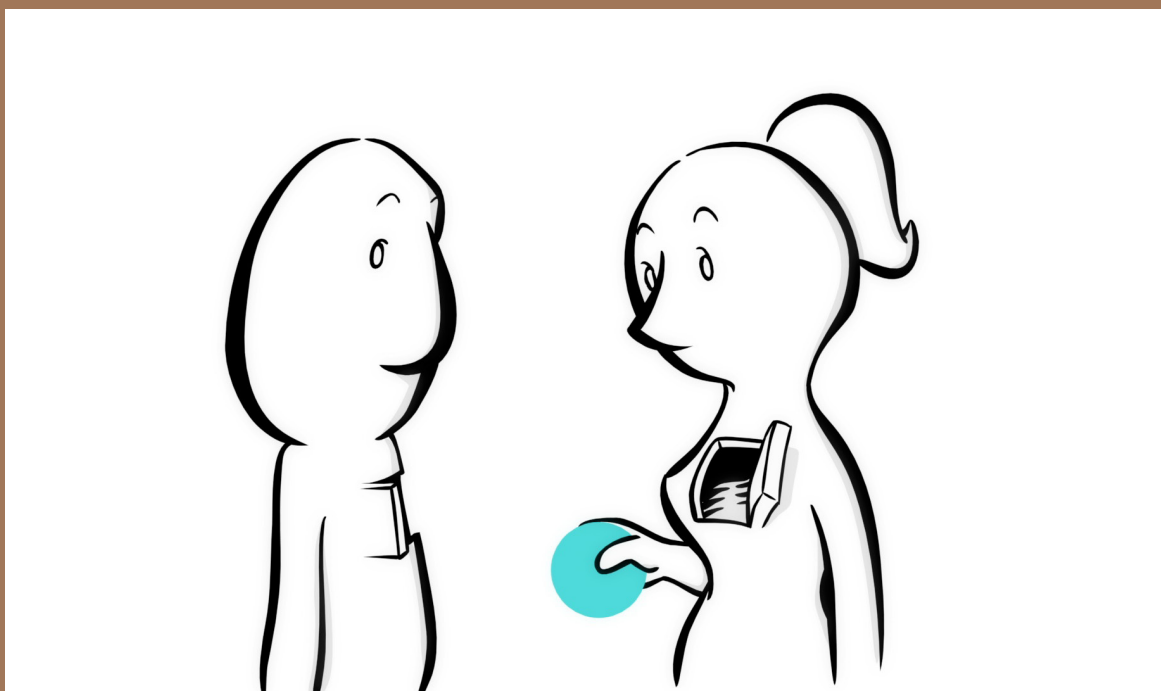
Uno de los primeros colores que es posible ver en “The Gift” es el celeste, el cual sería representativo del cortometraje. La primera razón se debe a que sería poco llamativo observar a los personajes boceteados en blanco y negro. Paralelamente, no querían utilizar rojo, que es más cercano a la marca de Miniestudios.

La música

Un elemento central a la vez fue el sentido del sonido. Julio Pot sentía que debía poner énfasis en esto puesto que acompañaría a la imagen del cortometraje y debía potenciarla. “Yo personalmente tengo un tema con los musicalizadores, que son muy buenos músicos pero no entienden el concepto de musicalizar”, puntualiza.

En un principio, “The Gift” contaba con la interpretación en piano del propio Pot, grabando los acordes de la mano derecha primero y luego la izquierda. Sabe de música y conoce a ese instrumento. Estuvo tres semanas encerrado en su casa, tratando de lograrlo. A esas alturas Cecilia ya lo había convencido de que consiguieran músicos.

Fue Felipe Inostroza en el violonchelo y Víctor Muñoz en el violín los que se sumaron a esta parte del equipo. Además, habían contado con la ayuda del hermano de Julio, Marcelo Pot, para probar el sonido a través de una guitarra. Otra persona relevante fue Iván Quiroz quien estuvo a cargo de realizar el Foley, “que quedó súper bueno y detallado, porque como el corto está en blanco y negro, casi no hay fondo, pero lo que te hace llenar el espacio es el sonido”, aclara el director.



Un fin de semana, todos ellos fueron invitados a que conocieran “The Gift” para comenzaran a trabajar en el cortometraje. “Empezamos a grabar por partes y fue emocionante cuando el violinista se pone a escuchar la mano derecha y empieza a grabar arriba. Él humildemente me decía si podía agregar cosas”, relata Julio Pot. Al respecto, Víctor Muñoz logró improvisar melodías para esta obra, en el momento en que la relación de pareja se complejiza “le dije que si era posible representar los movimientos de ella y cómo lo haría en el violín. Esa fue la parte más interesante de la música”, agrega.

Estreno y éxito de The Gift en festivales

En mayo de 2013 el cortometraje “The Gift” es estrenado en la segunda versión del Festival Internacional de Animación Chilemonos. Fue la primera vez que Cecilia y

Julio pudieron ver la reacción del público. “Sinceramente nos impresionó, nos dimos cuenta que el corto realmente funcionaba, ahí pensamos que nos podía ir bien”, recuerda Julio y Cecilia agrega, “fue raro ¡Se reían donde se tenían que reír! Y conocimos también a la competencia que eran todos chilenos y recibimos súper buenas críticas”.

“The Gift” partiría en esa fecha a otros festivales alrededor del mundo. Se presentaría en varios países de Europa, Asia y América. Julio recuerda la exhibición del cortometraje en el Sound of Silent Film Festival, Chicago, USA, en abril de, 2014. “Nos y es increíble porque eligen obras que funcionen en silencio, invitan a un compositor para que toque en vivo la música de cómo se le ocurriría que fuese. Nosotros cuando supimos quedamos súper felices”.

“Los premios que más me gustan a mí es el del Young

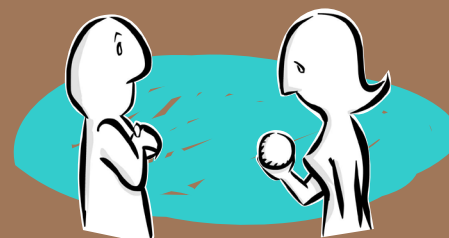


[Link a Cortometraje "The Gift"](#)



the Gift

libro de arte



About Festival Internazionale Giovani e Cinema, de Italia" recuerda este director, certamen en el cual recibieron dos galardones: "Adult Jury Prize" y el "Kid's Jury Prize" Winner. "Invitan a un montón de niños y ellos eligen el corto que les gustó y nos llevamos dos premios", agrega.

Sin embargo, lo que mayor impacto causa en los creadores de The Gift son las reacciones del público que se identifica con el cortometraje, "Kastrol —animador y colaborador de Miniestudios- me contó que llevó a sus papás a verlo y dice que la mamá se puso a llorar. Y hemos recibido mensajes por YouTube de un asistente al Sound of the Silent Film Festival que fue con su ex pareja y que se emocionaron. Ellos explotaron que gracias a estos solucionaron su rencilla y problemas que tenían, y están muy agradecidos. Dice que era exactamente lo que había vivido con su relación y le agradó que fuera con humor, que lo hacía más ligero", comenta Julio. SM



ANIMA
MUNDI
2014

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/>



A X I 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

COMPETENCIA CHM 2015

Cuarto festival Internacional de Animación Chilemonos

Del 5 al 10 de Mayo se llevará a cabo la cuarta versión de la principal instancia de animación en nuestro país. A continuación te invitamos a conocer las novedades que traerá esta nueva edición.



Link a sneak peek de CHILEMONOS 2015

Por Josefa Villaseca



"A single Life" candidata al Oscar 2015

Luego de cinco años, el Festival Internacional de Animación CHILEMONOS se ha consolidado como una de las principales instancias de animación del Cono Sur.

Con la presencia de los más destacados profesionales, series, cortometrajes y películas de animación de todo el mundo, CHILEMONOS promete una vez más impactar y situar a Chile en un puesto de privilegio en la industria.

Competencia 2015

El pasado 5 de enero se dio por concluida la convocatoria para la cuarta versión del Festival CHILEMONOS. En los casi tres meses de duración del proceso, los resultados alcanzados superaron con creces las expectativas: se recibieron más de 1.200 trabajos de países de los cinco continentes.

A nivel internacional, se destaca la presencia de una gran cantidad de cortometrajes de Estados Unidos, Reino Unido y Singapur. Además del alto número de postulantes, la altísima calidad de los trabajos refleja el positivo estado actual de la animación en el mundo.

Destacados de esta edición

Como en los años anteriores, Festival CHILEMONOS proyectará muestras de cortometrajes de su selección oficial, generando más de ocho horas de programación.

Este año estarán participando trabajos premiados y reconocidos a nivel global. En la Competencia Internacional estará "The World of Tomorrow" del reconocido director Don Hertzfeld. Este cortometraje ganó en enero en Gran Premio del Jurado del Festival de Sundance.

"Tenemos en competencia dos cortos que postularon al Oscar, "A Single Life", que es una idea muy simple como concepto con un resultado que es espectacular, y



la ganadora del BAFTA 2015, "The Bigger Picture", un corto pictórico de gran calidad que hace pensar sobre la animación como un arte", señaló Erwin Gómez, director del encuentro.

Coraje el perro cobarde, reconocido personaje de Cartoon Network de los años 2000, se hará presente en esta edición compitiendo con "The Fog of Courage", cortometraje en 3d de su director John R. Dilworth.

Nuevas categorías

Durante el certamen se estrenarán dos nuevas categorías que responden a la alta demanda y al aumento de producción en ambas áreas: Competencia Iberoamericana de Largometrajes Animados y Competencia Latinoamericana de Web Series.

En el último tiempo se ha provocado un explosivo florecimiento de contenido audiovisual para la web. Este fenómeno no ha pasado indiferente en el mundo de la animación, lo que ha generado el desarrollo de nuevas plataformas y audiencias que también tendrán su espacio en este encuentro.

A través de esta nueva categoría se convocaron trabajos de Argentina, Brasil, Chile, Colombia y Ecuador. Dentro de los competidores nacionales destaca Marmota Studio, productora de series web que acumula cerca de 40.000 suscripciones en su canal de YouTube.

A su vez, el Festival CHILEMONOS contará con una selección de películas iberoamericanas en competencia con estrenos Internacionales. Una de ellas es "O Menino e o Mundo" del director brasileño Ale Abreu, ganadora del Premio a Mejor



El Largometraje español "Pos eso"

FILME DE PAPEL, ESPAÇO FILMES, PETROBRAS
UM FILME DE ALÊ

O MENINO MUNDO





Cortometraje "Coraje el perro Cobarde 3D"



El cortometraje de la Escuela Melies "Les Liens de Sang"



Largometraje en el destacado Festival de Annecy 2014.

“POSESO” del director español SAM, también tendrá su estreno en territorio nacional en el Festival CHILEMONOS. Este film en stop motion muestra entretenidas y oscuras historias para un público mayor.

“Para nosotros como festival es como ir madurando. Hace unos años era impensable tener competencia iberoamericana de películas. Ahora la cantidad y la calidad que llega es sorprendente”, señaló Gómez.

Consolidación en el escenario Latinoamericano

En esta convocatoria también se registró un aumento en calidad y cantidad de trabajos de escuela nacional. Respecto a esto Erwin Gómez destacó la gran evolución que se ha visto: “Desde el primer festival a este, vemos cómo se han profesionalizado a un nivel sorprendente, técnicamente todo en HD, con buen sonido, definición perfecta”.

De este modo, el Festival Internacional de Animación CHILEMONOS sigue consolidándose como un referente latinoamericano de la industria a nivel profesional y de escuela, para continuar colaborando con el fomento de la animación en la región. SM

“Este año la Competencia Internacional de Cortometrajes de Escuela Internacional es impresionante, cuando ves los resultados no tienen nada que envidiarle a la competencia profesional. Uno de mis cortos favoritos este año es de escuela: “Les liens de sang” de la Escuela Georges Melies”,

Erwin Gómez, director artístico de Festival Chilemonos.



PUNKROBOT

El estudio que destaca por sus impresionantes productos preescolares en 3D

Han realizado dos series para preescolares y un cortometraje que aun da la vuelta al mundo. Este estudio de animación ha perseverado en la programación infantil, entregando un contenido visual acorde a las grandes industrias. Un sello estético que es potenciado con su pasión por el 3D que han acuñado, y que les ha dado la oportunidad de internacionalizarse.

Por Pamela Riveros Ríos





LAS AVENTURAS DE
MUELIN
Y
PERLITA





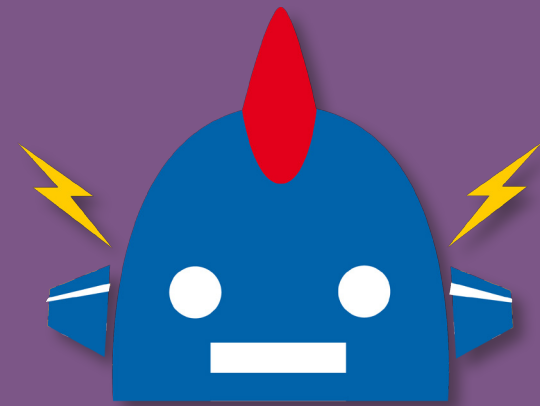
Mientras realizaba sus estudios de Arte en la Universidad de Chile, Gabriel Osorio sabía que le gustaba la animación. En Concepción, paralelamente, Patricio Escala terminaba su carrera de Comunicación Audiovisual en Duoc UC para hacer efectos visuales.

Los destinos se unirían en cuanto Gabriel comenzara una relación de pareja con Antonia Herrera, quien había estudiado Arte en la Universidad Católica de Chile. Ambos quisieron desarrollar un proyecto en común, para experimentar cómo sería trabajar juntos. Así nació el cortometraje "Residuo" (2007), el cual llevaría por primera vez el logotipo de Punkrobot, ya que las exigencias del festival al cual postulaban señalaban que los trabajos debían estar identificados con una productora.

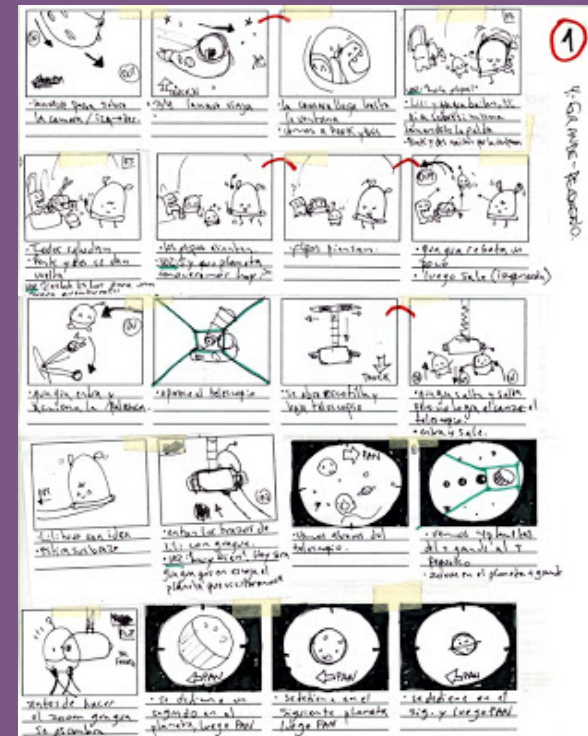
Sin pensar aún respecto a un camino a seguir para armar una empresa, Antonia vivía con su prima María Soto-Aguilar, la cual estaba de novia con Patricio. Era en la hora de la cena en que los cuatro artistas se juntaban y conversaban de sus proyectos a futuro. Fue en una de esas oportunidades en que se mostró "Residuo". "No tuve la posibilidad de trabajar en animación ni ver un producto que me gustara hasta que vi a Gabriel y la Antonia con el cortometraje", recuerda Escala. Allí surgió la idea de continuar produciendo y conformar definitivamente el estudio Punkrobot.

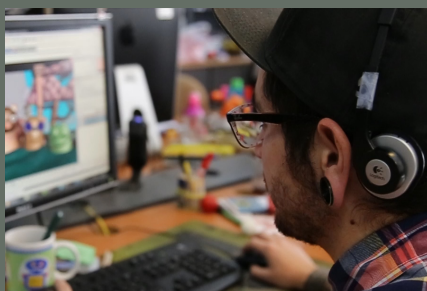
Flipos y la primera experiencia como equipo

Desde entonces, las cenas entre estos cuatro artistas se transformaron en reuniones de trabajo. Instalados con sus computadores arriba de la mesa realizaban sesiones de brainstorming para concluir en algún proyecto. Así nació "Flipos" el cual fue presentado como teaser al Consejo Nacional de Televisión para conseguir un fondo, el que



PUNKROBOT
ESTUDIO AUDIOVISUAL





Gabriel Osorio: "Como los canales internacionales están comprando tu producto, ellos son súper conscientes de lo que están haciendo. Entonces es interesante porque eso te ayuda a ir identificando el siguiente proyecto que hay con la productora; sabes lo que te van a preguntar. Por ejemplo te pueden decir que los contenidos preescolar ya no son 7, sino que de 5 minutos, entonces tu próximo proyecto ya no es 26x7 sino que 26x5, o intentar hacer 52x5, que es un estándar aceptado internacionalmente".



finalmente se adjudicaron en 2008.

Por lo tanto, en 2009 fue un periodo de producción de la serie. Fue un año intenso donde lo importante para ellos era crear una obra de calidad. "Yo creo que nunca había visto algo así como con ese tipo de render, esa estética", recuerda Patricio Escala y Gabriel Osorio explica, "en Chile yo no había visto animación que realmente me convenciera. Entonces esa fue mi motivación, 'alguien tiene que hacerlo', nos inspiramos en videojuegos, o en series que nos gustaban, como 'Pocoyo'. En ese tiempo los computadores eran otros, tenían otra capacidad, por lo que renderear en HD en 3D era más difícil. Yo me atrevería a decir que fue la primera serie en HD. Era un tema técnico no menor".

Si bien una de las principales metas era obtener una buena apuesta visual y estética, también había un interés por el contenido, trabajando con los llamados "contrarios" para enseñar a los más pequeños ciertos conceptos, "para nosotros también era súper importante desarrollar una serie preescolar, porque veíamos en la televisión abierta productos y encontrábamos que eso era un problema, porque esa plataforma como herramienta cultural y educativa no estaba satisfaciendo una necesidad de niños menores de 6 años" agrega Patricio.

Por medio de esta primera serie, el estudio Punkrobot comenzó a dividir los roles de cada uno de los socios





Secuencia creada para el largometraje "Promedio Rojo 2: Mis peores amigos"



fundadores, de una manera natural. Mientras Antonia se mostraba como directora de animación, Gabriel dirigía, Patricio producía y María realizaba dirección de arte.

Según explican los socios fundadores, las labores de cada uno no están establecidas de una manera fija y definitiva, puesto que a veces intercambian los papeles que desempeñan o apoyan el trabajo del otro. Patricio Escala señala que en su rol como Productor Ejecutivo debe pensar en un producto en beneficio de los más pequeños "creo que hay formular bien el proyecto, y no solamente ver cómo financiarlo, sino que advertir que va a tener cabida en el mercado nacional o internacional. Creo que ahí seguimos aprendiendo para potenciar la industria nacional".

"Flipos", fue exhibido a través de la pantalla de Canal 13, los domingos a las ocho de la mañana, durante el año 2010. Uno de los privilegios, comentan, fue que la serie fue programada al lado de la exitosa "Pocoyo", no presentando grandes variaciones en el rating entre una o la otra.

Sumado a lo anterior, una apuesta interesante fue lo que hicieron con el cable operador VTR. "Flipos" estuvo disponible a través de Video On Demand (VOD) para bajarla gratuitamente. El resultado fue 500 mil descargas en promedio durante un año. "Fue un contenido que nosotros negociamos para que fuera gratuito, porque nos importaba que la gente tuviera acceso a verlo. Seguramente no fue solo la primera serie infantil, sino que era la primera en HD", cuenta Patricio Escala.

Con este producto, el equipo de Punkrobot logró desarrollar una serie que ha mantenido una buena estética y visual, "el 3D no envejece muy bien sobre todo si no está bien realizado. Yo siento que con 'Flipos' miro los dibujos y afiches y me da la impresión de que no es una serie



Patricio Escala: "Antes los mercados eran solamente para cine. Entonces entendiendo la televisión como un bien cultural, se formaron espacios de mercados de animación. En Kidscreen fue la vez que pudimos presentar 'Flipos' y lo vendimos a TV Escola y a los dos años presentamos Muelines y logramos vendérselo a Gloob".

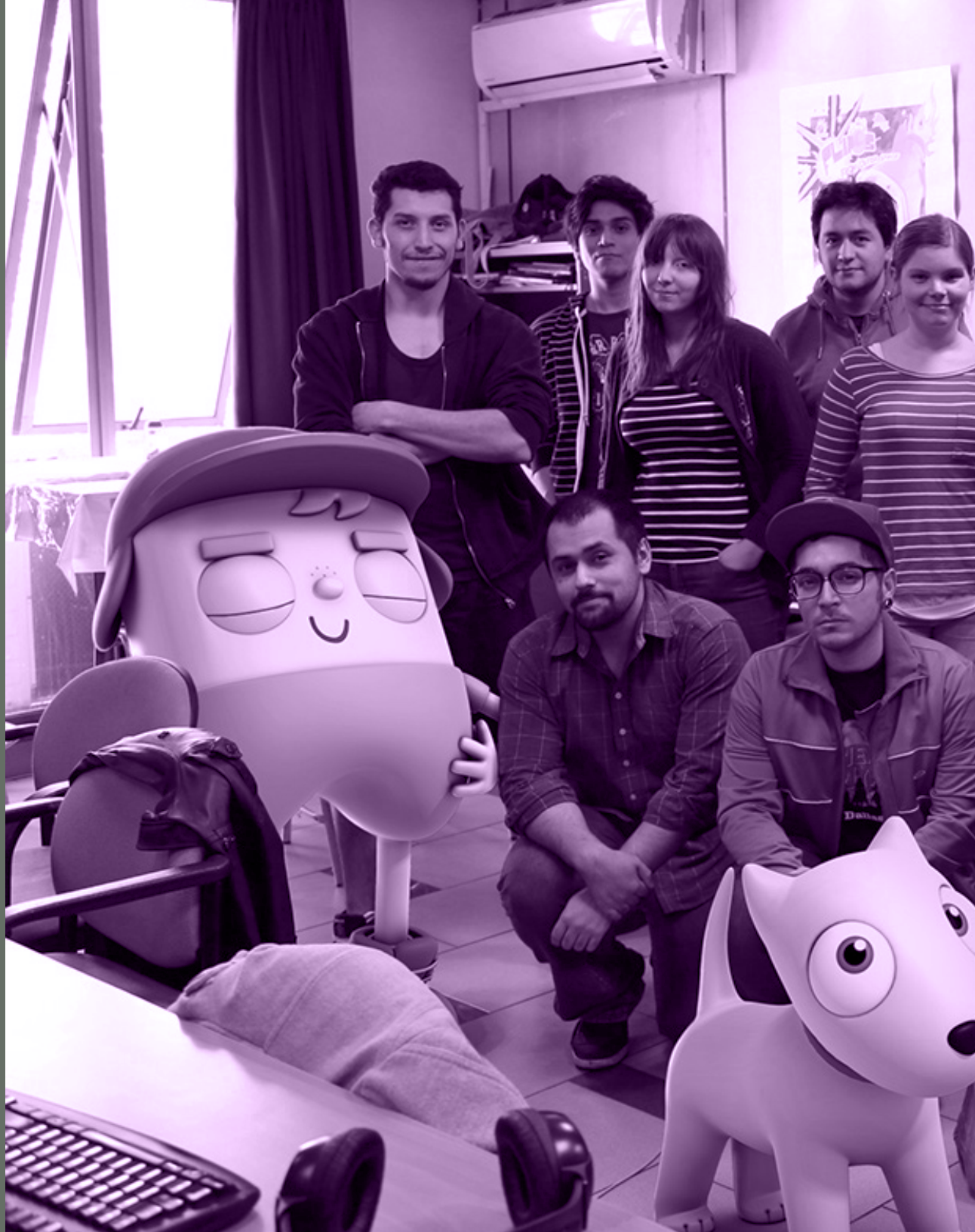
vieja que ya tiene seis años. Los primeros renders son del 2008", concluye Gabriel.

"Muelín y Perlita", la forma entretenida de mostrar a los niños nuestros dientes

"Mientras hacíamos 'Flipos', Pato llegó con otra idea de serie", recuerda Gabriel a lo que Patricio agrega, "un día estaba leyendo las noticias y salía una odontopediatra de la Universidad de Chile diciendo que los niños entre 2 y 4 años tenían un alto porcentaje de caries", y agrega que una de las cosas que se mencionaba era que los padres desconocían ciertas verdades sobre cepillar los dientes, puesto que por más que estos se caen y renuevan en el crecimiento, de igual forma se mantiene la infección.

Ante ello, el equipo decide hacer un proyecto para enseñar a los niños los buenos hábitos de la higiene bucal, y poder transmitirlo en mini cápsulas dentro de otros programa. "'Flipos' fue para nosotros un esfuerzo súper grande porque en cada capítulo visitaban un nuevo planeta, entonces la Antonia tenía que diseñar concept para cada uno. Dijimos que en el próximo proyecto tenía que ser mucho más acotado, en un solo mundo, donde los personajes interactúan, pero...", dice Patricio Escala y Osorio agrega, "nos dimos cuenta que si la serie iba tan directa al tema de la educación como que iba a pasar a ser un comercial y no tan entretenido para los niños".

Por lo tanto, pensaron que una buena opción sería que los personajes realizaran aventuras, que salieran a explorar y que tuviera acción. Así la serie se desarrolló y se transformó en "Muelín y Perlita". El proyecto había progresado y crecido, puesto que ya no eran los trece escenarios que se habían planteado desde un principio, sino que ahora tenía veinte; ya no eran 13 los personajes sino que 32.





Equipo de trabajo de Punkrobot



Patricio Escala: "Y nos dimos cuenta que nuestros productos eran interesantes y bien recibidos en otros países, y pagándonos por ello. Entonces, uno debe pensar que tiene que trabajar para financiar lo que quiere mostrar hacia afuera. Y, además, encontrar un buen espacio en la televisión abierta nacional, para estar en pantalla y llegar a los niños".

“Muelin y Perlita” siempre se pensó que fuese con 26 capítulos de siete minutos cada uno, para ver opciones a nivel internacional. La serie ha sido transmitida por el canal UCVTV de Chile.

La internacionalización

La primera vez que el equipo de Punkrobot viajó al extranjero, lo hizo para participar del mercado Mipcom 2010, espacio donde circulan diversos productos para la televisión y la entretención, y el cual se realiza en Cannes (Francia) una vez al año.

Junto a otras productoras de animación chilenas, exploraron lo que estaba sucediendo en el mundo. “Esa experiencia nos ayudó a desarrollarnos y a darnos cuenta de que existen mercados internacionales para venir a ofrecer tus creaciones”, cuenta Patricio, agregando que gracias a esta experiencia pudieron saber que “Flipos” era un buen producto para venderse a otros países, pero que debía tener al menos 26 capítulos para ser programable en un canal.

“Fue un trabajo para ver cómo funcionaban los mercados, ir y posicionarnos, y empezar a mostrar lo que estábamos haciendo”, explica Escala, “por lo general lo que nos ha pasado es que como Mipcom es en octubre y Kidscreen es en febrero, nosotros presentamos el proyecto en el primero y ya en el segundo cerramos la venta. Tiene una continuidad anual la venta”. Fue de esta manera que tanto “Flipos” como “Muelin y Perlita” fueron comprados por los canales brasileños Escola TV y Gloob (canal infantil de O Globo), respectivamente.

Ambas series aún continúan transmitiéndose a través de estos canales de televisión. Con respecto a “Flipos” fue estrenada en 2012, y se ha mostrado una vez a la



Escena de la serie “Muelin y Perlita”

semana, repitiéndola dos veces el mismo día (nueve de la mañana y tres de la tarde) hasta la fecha. Por otro lado, “Muelin y Perlita” fue terminada a fines de 2013 y Gloob la compró para ser transmitida en febrero de 2014, “la terminamos, la mandamos y ellos la empezaron a doblar inmediatamente”, agrega Escala.

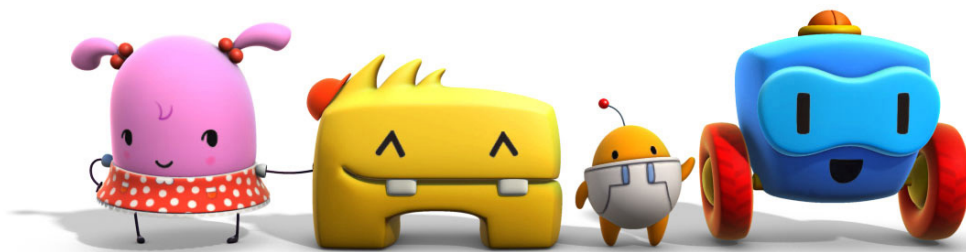
Gracias a estas experiencias el equipo de Punkrobot ha aprendido a generar proyectos que tengan desde un principio los estándares internacionales, para que puedan ser vendidos a canales de otros países. Una de las exigencias que señalan en estos mercados es que los productos deben tener 26 capítulos expuestos, e, idealmente, tener planificado otros 26 más como segunda temporada, para que el comprador esté interesado en adquirirlos. Esto ha llevado a planificar de otra forma los futuros trabajos de varios estudios chilenos.

La experiencia en cortometraje y el éxito en festivales

Mientras Punkrobot se encontraba trabajando en la realización de “Muelin y Perlita”, surgió la idea de hacer un cortometraje que por mucho tiempo rondaba en la cabeza de Gabriel: “Historia de un Oso”. Ganaron financiamiento gracias al Consejo Nacional de las Culturas y las Artes, pero el proceso duró más de lo esperado, porque estaban en medio de la producción de la serie y otros trabajos que llegaban al estudio. “Podríamos haber tomado la decisión de haberlo hecho más rápido, pero eso de alguna manera habría perjudicado la calidad y en ese sentido yo no quise ceder con los tiempos. Prefiero que nos atrasemos pero que el corto quede como tenga que quedar”, explica.

En esos momentos Punkrobot tenía un gran contingente de animadores y fue el momento en que más han tenido personas trabajando en la productora, en vista de las

FLIPOS



Serie animada "Flipos", que actualmente se exhibe en Escola TV.

dimensiones para realizar "Muelín y Perlita". Pese a que existían trabajos urgentes que realizar, Gabriel y Antonia se las arreglaban de alguna forma para avanzar en el cortometraje, sumado a que, tal como sucedía en proceso anteriores, todos contribuían a que se terminara. "Estaba leyendo el guion original hace poco y me di cuenta que era otra cosa, súper distinta, y creció mucho. En ese sentido la labor en equipo es fundamental para la animación", dice el realizador.

La historia de su abuelo en el exilio era una de las principales razones por las cuales Gabriel quería hacer el cortometraje. Quiriendo alejarse de la imagen común de la dictadura chilena, pensaron en hacer una historia más universal, donde los personajes serían osos. Este animal, según comenta el director, representaba de mejor manera a su antecesor, puesto que ayudaba a recrear de mejor forma su textura corpulenta.

Pese a lo demoroso que fue hacer este cortometraje producto del poco tiempo que había para hacerlo, "Historia de un Oso", tuvo otras dificultades para terminarlo. Una de ellas, fue diseñar al oso real puesto que no encontraban la forma que se viera más amigable y no tan feroz como lo es habitualmente este animal.

Se terminó finalmente luego de cuatro años. Su estreno fue durante el Festival Internacional de Animación Chilemonos 2014, certamen que le concedió el premio al Mejor Cortometraje Nacional. Su consagración comenzaría a gestarse y fue exhibido en el Festival de Annecy 2014 y ganó doble galardón en Anima Mundi, Brasil, como Mejor Dirección de Arte (que recae en Antonia Herrera) y Mejor Cortometraje Infantil.

Gabriel explica, "le ha ido súper bien. También nos están llegando invitaciones para que enviemos el corto, o nos

piden el tráiler. Ahora no sé en cuántos festivales está, pero está en montones, en India, Rusia, Hawái". Al respecto Patricio Escala agrega, "ha quedado en certámenes bien importantes y eso te permite generar contactos para desarrollar los proyectos a futuro, o sea hay distribuidores que preguntan cuál será el próximo proyecto de Gabriel".

Etapas de desarrollo de proyectos

Uno de los objetivos de Punkrobot es que "Flipos" logre completar otros trece capítulos más, para que entre en los estándares internacionales de venta, "tenemos incluso escaletas", comenta Gabriel. "Sigue siendo un proyecto necesario para que esté en televisión. Y eso es lo que nosotros creemos que es relevante, no solo por hacer otro proyecto prescolar, sino que es otra necesidad que no está completa", agrega Patricio.

Asimismo, el estudio está viendo la posibilidad de realizar una película de "Muelín y Perlita" para que calce con la primera temporada de la serie. "Como logramos que se vendiera en Brasil, pensamos que de aquí hasta que salga tenemos que lograr sacar el largometraje, para que exista gente viéndola en televisión y que pueda verla en el cine también. Pero es solamente un proyecto en desarrollo", aclara.

Se suma a esto a que el equipo quiere seguir explorando con los cortometrajes, que tanto éxito les ha traído. Gabriel dice, "quedamos súper contentos con el resultado de 'Historia de un Oso'. Hace poquito lo llevamos a colegios y el feedback que hemos tenido de los niños ha sido súper bueno. Así que yo tengo muchas ganas de hacer uno nuevo y que sea un aporte, que tenga un mensaje y un contenido". SM



2007

Crean el cortometraje “Residuo”, el cual tendría el primer logotipo de la productora Punkrobot.

2008

Presentan proyecto de la serie “Flipos” al Consejo Nacional de Televisión (CNTV).

2009

Comienza realización de la serie “Flipos”.

Surge la idea de la serie “Muelín y Perlita” tras artículo sobre odontopediatra de la Universidad de Chile.

2010

Se estrena la serie “Flipos” en Canal 13.

“Flipos” comienza a mostrarse a través de Video On Demand (VOD) de VTR.

Punkrobot gana un fondo de CORFO para el desarrollo de la serie “Muelín y Perlita”.

Ganan Fondo Audiovisual del Consejo Nacional de las Culturas y las Artes (CNCA) para realizar el cortometraje “Historia de un Oso”.

Ganan fondo del CNTV para “Muelín y Perlita”.

Comienzo de la internacionalización de Punkrobot: Viaje a Festivales.

2012

Se vende “Flipos” a Escola TV, de Brasil.

Se estrena la serie “Flipos” en Escola TV, Brasil.

2013

En diciembre de este año se termina el cortometraje “Historia de un Oso”.

Finaliza la realización de la serie “Muelín y Perlita”.

2014

Gloob (O Globo) compra la serie “Muelín y Perlita”

Estreno en Brasil de “Muelín y Perlita” por medio de Gloob.

Se estrena cortometraje “Historia de un Oso” en Festival Internacional de Animación Chilemonos, Chile.

“Historia de un Oso” gana al Mejor Cortometraje Animado en Festival Chilemonos.

Este cortometraje se exhibe en el Festival Internacional de Animación Annecy, Francia.

“Historia de un Oso” gana doble premio en Festival Anima Mundi, Brasil, como Mejor Dirección de Arte y Mejor Cortometraje Infantil.



MERCADO ANIMACIÓN INDUSTRIA



SANTIAGO 06 al 08 mayo 2015

WWW.MAI.CL

MAI!

TVN EL CANAL

☺ de las sonrisas ☺

👏 DE LOS APLAUSOS • DE LAS OVACIONES 👏

DE LOS BAILES • DE LAS PLACENTAS • DE LOS COLORES

— DE LAS TEXTURAS —

👁 de los que imaginan 👁

• de los que salen de la ROUTINA •

★ de los que se Sorprenden de la Fantasia ★

☺☺☺☺☺ de los que ríen sin vergüenza ☺☺☺☺☺

📖 de las caras pintadas ☺ de las palabras 📖

~ de los versos • de los cantos • de los gritos ~

🎵 DE LAS NOTAS MUSICALES 🎵

👤 de los que llegan solos 👤 de los que llegan acompañados 👤

💣 de los fuegos artificiales 💣

🔥 DE LA MAGIA 🔥

DE LOS PINCELES

~ DE LOS QUE SE TRANSPORTAN ~ DE LA BUENA ONDA ~

— DE LO REAL • DE LO IRREAL • DE LO IMPOSIBLE —

DE LA CULTURA

TVN EL CANAL DE LA CULTURA



EL CANAL
DE CHILE

ALEJANDRO ROJAS

La perseverancia hizo al animador

En momentos en que Chile no tenía muchas posibilidades de hacer animación, Alejandro Rojas fue directamente donde debía estar: al lado del destacado artista Enrique "Puma" Bustamante. Fue su máxima escuela de dibujos animados, que permitiría cumplir el sueño de retomar las películas animadas en nuestro país.

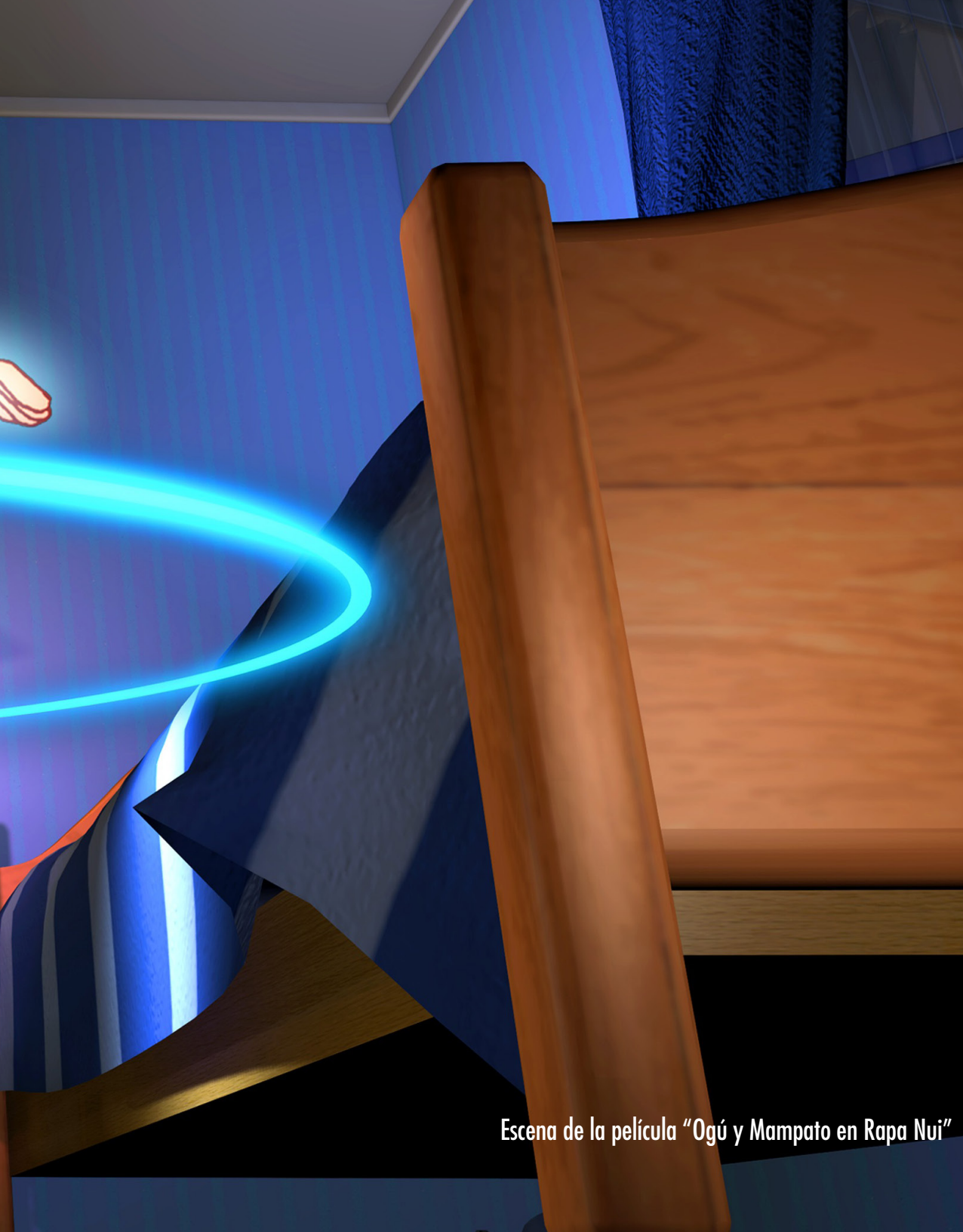


Link a entrevista en video de Alejandro Rojas

Por Pamela Riveros Ríos







Escena de la película "Ogú y Mampato en Rapa Nui"

Una vez que terminó sus estudios de Arte en la Pontificia Universidad Católica de Chile, Alejandro Rojas sabía que quería ser animador. Eran tiempos donde las escuelas mantenían ramos especializados en la materia, pero no había carreras que la impartieran.

"Me bajó una vocación tremenda por canalizar todo el conocimiento. Entonces fui a buscar productoras de películas en Chile, y no encontré. No sabía dónde buscar", recuerda el artista, quien había realizado ayudantías en la universidad, para luego fundar un ramo de dibujo en su escuela.

Todo esto sumado a su vocación desde pequeño por las artes y el dibujo. Sentía admiración por el trabajo de Miguel Ángel y era seguidor de las producciones de The Walt Disney, las cuales proyectaba a una muralla para ir analizando frame to frame.

Así llegó a la publicidad y su perseverancia aprendida desde las tierras que lo vieron nacer en Mulchén (Región del Bio Bio, Chile) permanecería. Preguntó constantemente respecto de algún referente en la animación a quien pudiese acercarse para seguir aprendiendo, y de ahí obtuvo un nombre: Enrique "Puma" Bustamante.

El mentor

"Bueno, llegué y tenía una situación media complicada porque él tenía una productora en Chile que hacía publicidad y en ese momento estaba medio quebrado", rememora Alejandro Rojas sobre el estudio Grafilms, que estuvo compuesto por el "Puma" y Álvaro Arce, que se dedicaba a la realización de publicidad y series animadas. En ese entonces, Enrique Bustamante era reconocido por ser el creador de "El Angelito", de Canal 13, el mítico

dibujo animado que daba la bienvenida y despedía a los niños. En ese entonces, era de los pocos que realizaba animación y Rojas estuvo en las últimas semanas de esta histórica productora.

“Él justo estaba haciendo el último episodio de la serie de ‘Condorito’”, comenta el artista sobre su primer trabajo con el “Puma”, y agrega, “había que entregar el último episodio. Me dijo que lo ayudara, recortamos papeles, ciclos de caminata que él hacía y yo tenía que ir pegoteando y me decía ‘pisa este pie con este otro, entonces móntalo’, y el mono pasaba caminando y cruzaba cuadros”.

Esa fue una semana en que Rojas trabajó duro, y se enfrascó en sus labores con su mentor. Luego de este periodo intenso donde sentía al fin que estaba haciendo animación, al lunes siguiente no había qué hacer. “Enrique no tenía trabajo porque ese fue un final de proyecto. Estaba la crisis del ‘82 y él me dijo que no tenía nada para darme, entonces yo le respondí que no se preocupara, que iba a venir igual”, recuerda. Fue durante un año, todos los días de la semana, mientras hacía intentos para generar un nuevo proyecto. Pero nada de eso resultaba.

Cuando la crisis fue convirtiéndose en ese amargo pasado, la pequeña empresa de “el Puma” comenzó a atraer clientes para publicidad. “Tenía un gran talento de dibujar caricaturas y animarlas, y algunas cosas trataba de racionalizarlas para enseñarlas, pero le costaba”, agrega.

Según lo describe su propio pupilo, el animador era esforzado y cariños, pero con una gran dosis de obsesión, porque todas las mañanas estaba muy temprano en el trabajo y regresaba a su casa a la una de la madrugada, “y experimentábamos y a veces yo estaba agotadísimo, pero seguíamos”. Eran los tiempos en que se debía imprimir







CINEANIMADORES

Comienzos de Estudio Cineanimadores



Papelucho

Y EL MARCIANO

celuloide cuadro a cuadro para generar movimiento, usar neón para que no reventara el color y los efectos especiales se trabajaban artesanalmente, "Pero aprendí lo esencial de lo que era un dibujo animado, los ciclos, la lógica del negativo impreso y no impreso, o cuando ibas al laboratorio y esperabas el resultado y aparecía algo que tú creías pero no siempre era así, entonces era una cosa de mucha intuición y que Enrique manejaba muy bien", recuerda.

El tiempo pasaba y Alejandro Rojas quería hacer cada vez con más pasión una película animada; sentimientos que no parecían replicarse en "El Puma", amante del dibujo y a quien le llegaba constantemente trabajo a su oficina. "Entonces yo le tuve que decir que me iba, porque quería hacer largometrajes. Él me dio sus buenos deseos y ahí fundé Cineanimadores", comenta sobre este suceso, ocurrido en 1989.

En ese periodo ya llevaba bajo el brazo un proyecto de película llamado "Papelucho".

Cineanimadores y la primera película animada

Uno de los principales obstáculos para Alejandro Rojas para cumplir su deseo de realizar su primera película animada, fue que no había ejemplos anteriores de cómo hacerlo. El más próximo largometraje databa de 1942, año en que se lanzó "15 Mil Dibujos", la primera cinta animada chilena.

Junto a sus socios Enrique Vial y Ricardo Larraín tenían como misión levantar la película, pero antes que todo ello necesitaban formar a animadores, puesto que en Chile no existían. Entre 1990 a 1998 pasaron cerca de 200 aprendices.

Fue por esa razón que, si bien ya habían hablado con Themis Lobos para llevar su historietita “Mampato” al cine, el proyecto tuvo que esperar diez años más, porque la productora debía generar financiamiento inmediato para sostenerse en el tiempo. Esto los obligó a realizar trabajos para Estados Unidos y Europa.

“Conseguimos series de esos países para trabajar para ellos desde Chile y ahí nos metimos al método norteamericano que impera en el mundo entero. Está tan bien diseñado el proceso que tú puedes mandar a hacer partes de la producción a distintas partes del mundo”, cuenta Rojas sobre los primeros animadores chilenos, quienes se formaron con mentalidad de industria.

Toda esta experiencia previa sirvió para comenzar a formar la película. La preproducción, tales como guion y storyboard se aprendió por intuición. El proceso no fue fácil puesto que tuvieron muchos problemas económicos para terminar “Ogú y Mampato en Rapa Nui”. “Desactivé el miedo y comencé a tomar decisiones. Cada cosa significan recursos, nos pasaron miles de cosas, hasta las Torres Gemelas”, recuerda este animador, lo cual significó que los bancos dejaran de entregar créditos en esa época.

Según explica Rojas, Themis Lobos fue abierto con el equipo, dejándolos con un poco de libertad y les entregó algunos tips para desarrollar el largometraje, como por ejemplo que los animales no hablaban con los seres humanos y Marama debía tener cinco años, “y yo quería generar algo con Mampato, un romance, ¡Algo! Que ella tuviera diez años. Pero Themo fue tajante en decirme que eso ‘por ningún motivo’”.

Respecto a las dificultades que se presentaron, el equipo de la película siguió sumando varias. “Dimensionar los 80





Película "Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe"

minutos fue lo que más me frustró. Son 80 minutos de una historia y como eso no se había hecho antes para mí fue todo un reto, fue toda una intuición. Y más encima no podías equivocarte en una secuencia, no había margen de error”, recuerda Rojas.

Otro de los problemas tenía que ver en cómo estaba armado el grupo que realizaba los fondos, puesto que no habían los suficientes como para generar un sello determinado, y el animador comenta, “pasas de un plano a otro y hay un estilo distinto de fondo”.

Con muchos problemas para llegar a la fecha de lanzamiento, Rojas y su equipo lograron la meta: la película se mostró en Isla de Pascua como estreno. “Estaba demasiado nervioso, yo miraba a la gente, que parecía que le gustaba, aunque a ratos no veía nada”, señala.

El largometraje fue un éxito en el lugar y llegó la prensa nacional a reportear el hecho. En ese entonces, en 2002, logró llevar a las salas de cine a cerca de 345 mil personas y ganó el Premio a las Artes Nacionales, Altazor 2003.

Segunda película: Papeleluchu

Desde 1988 que estaba en la mente de Alejandro Rojas hacer la película del mítico personaje de Marcela Paz, Papeleluchu, que había plasmado en un storyboard. Todo se activaría en cuanto Canal 13 quiso invertir en un proyecto de largometraje, y realizó este encargo a este animador junto a Juan Diego Garretón. “Fue distinto la dirección, la capacidad de poder coordinar a mi juicio todas las opiniones, de los hijos de la escritora, hasta el canal, querían todos algo distinto se imaginaban cosas diferentes”, recuerda.

Para “Papeleluchu y el Marciano” (2007), Cineanimadores



debía contar con el visto bueno del canal auspiciador, junto con el de la familia de Marcela Paz. La producción consistió en más de 150 personas, entre los cuales había dibujantes, coloristas y animadores, quienes realizaron más de 100 mil dibujos.

En este proyecto, Rojas logró experimentar en el formato 3D, con el cual se hicieron todos los fondos de Papeleluchu, superando los momentos complicados de su antigua producción. Por otro lado, los personajes fueron dibujados en 2D. La combinación de ambas técnicas permitió generar algo novedoso en Chile nunca antes visto.

Continuando experimentando formatos: stop-motion y Selkirk

En su exploración, Alejandro Rojas descubrió la

coproducción. Así nació la posibilidad de participar en la película “Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe” (2012), junto con productoras de Uruguay y Argentina. “Cada país se consiguió un tercio del financiamiento. Nosotros lo que teníamos que hacer era la composición digital, los fondos digitales, y toda la integración de la postproducción de la película”, cuenta.

El desafío nuevamente fueron los fondos, puesto que debían realizar muchos más que en su anterior producción y tenían que ser más reales, para estar en línea con los personajes hechos en plastilina, hechos en Uruguay (productora La Suma).

En Argentina, en tanto, a cargo de Maiz Producciones, se armó el storyboard, voces, y composición de sonido.



"Aprendí que los argentinos, uruguayos y chilenos somos súper distintos, en tomar decisiones, que provenían de culturas distintas. Venía de la escuela de 'Papelucho' y aquí también tuve que aprender mucho, a transar, entender la mirada del otro, qué quiso decir con esta escena", confiesa Rojas.

El director Fue Walter Turnier, reconocido artista quien ha trabajado con Tim Burton para largometrajes como "El extraño mundo de Jack", "El cadáver de la novia" y "Vincent". "Fue muy interesante, él es un gran tipo. Yo me entendía súper bien con él, tenía mucho talento, mucho conocimiento y me sorprende hasta hoy la calidad el resultado con el poco recurso que tiene", comenta Rojas agregando que los muñecos de la película se iban deteriorando con el uso, por lo que tuvieron que aplicar parches en vista de que no había más presupuesto, "entonces pienso que la animación quedó maravillosa, y cómo resuelve fue un gran aprendizaje".

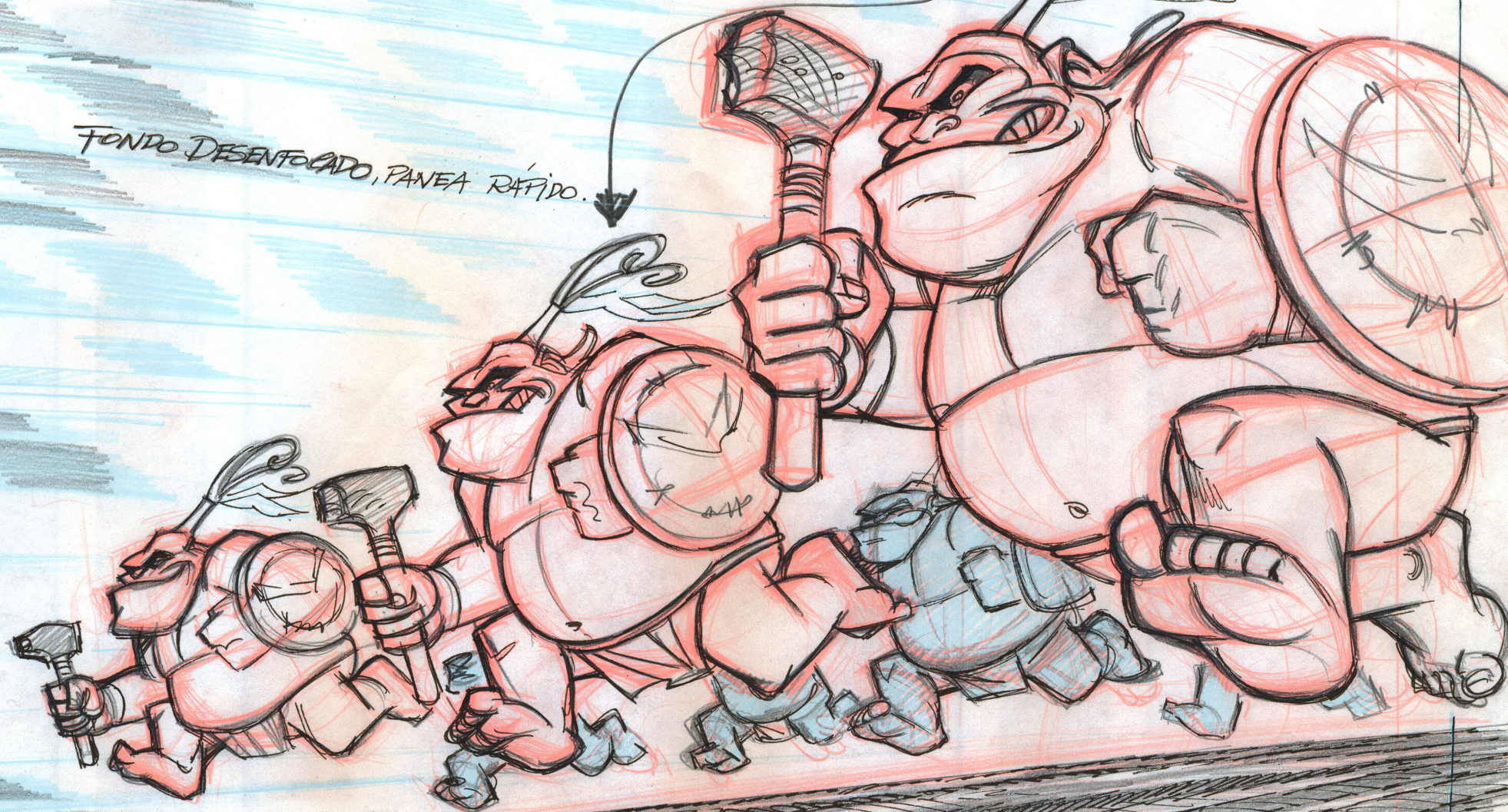
Las películas del futuro

Una de las áreas a las cuales le gustaría incursionar a este animador es el 3D. Por ello, uno de los proyectos que tiene en mente consiste en emplear esta técnica para hacer su propia película. "Quiero diseñar un nuevo proyecto, ligado al mercado familiar e internacional, hacer películas para esos espacios", concluye Alejandro Rojas y agrega al respecto, "y ¿Cómo hacer para que sea una inversión importante para poder distribuirlo en el mundo entero? Entonces todos esos detalles te afectan en las temáticas que vas a tratar, la forma de producir y la calidad de los profesionales. Debe ser una idea de guion que tiene que incorporar todos esos aspectos". SM



ANIMAR SOLO 4 UNO
GUARDIAS CORREN EN CIELO.

FONDO DESENTONADO, PANEA RÁPIDO.



PISO SE MUEVE
EN CIELO.

PLANO 76



1984

Alejandro Rojas comienza a trabajar en animación con Enrique "Puma" Bustamante.

1984 – 1988

Trabaja con "Puma" Bustamante en producciones tales como "Condorito", "El Angelito" de Canal 13 y en publicidad.

1988

Crea la productora Cineanimadores.

1989

Realiza storyboard proyecto "Papelucho" y "Mampato."

1989 – 1998

Realiza talleres de dibujos animados en Cineanimadores, para especializar a jóvenes animadores. Realiza múltiples spot de publicidad y series para la TV europea y norteamericana.

1993

Realiza dos cortos animados para la campaña de UNICEF a favor de los derechos de los niños.

2002

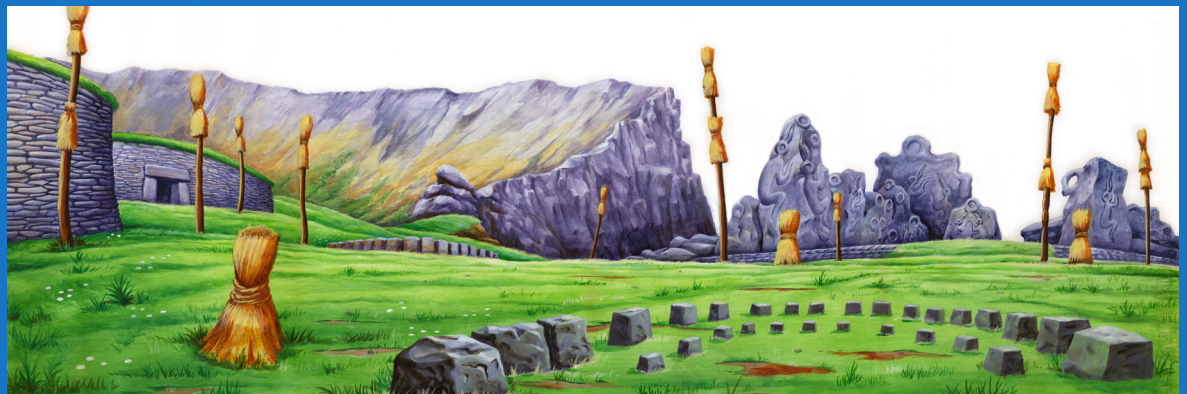
Cineanimadores estrena la primera película animada: "Ogú y Mampato en rapanui".

2007

La productora estrena la segunda película: "Papelucho y el Marciano".

2012

Se estrena "Selkirk el verdadero Robinson Crusoe", con la dirección de Walter Tournier, y en coproducción con La Suma (Uruguay), Maíz producciones (Argentina) y en Chile con Cineanimadores.







SERVICIOS DE ANIMACION & AUDIOVISUAL

www.altairfilms.cl

contacto@altairfilms.cl

+56 · 32 · 2883364

+56 · 9 · 97837622

Puedes seguirnos en :



animación ✨ diseño postproducción rigging arte opening guion 🌀 ilustración
personajes videoclips 📺 cut.out paperless diseño postproducción pa
matic producción rigging arte frames 🌀 diseño de personajes cut
ón videoclips animatic storyboard 📺 ilustración diseño de producción /s
rd 📺 guion opening diseño de personajes animación cut.out 🌀 Vi
jes 📺 paperless 🌀 postproducción rigging arte opening fram

 **miniestudio**
www.miniestudio.cl

ción ✨ diseño de producción
📺 storyboard animatic
rless diseño ✨ rigging
ic videoclips 📺 cut.out
frames
diseño de personajes ilustración
videoclips 🌀 cut.out p
opening guion 🌀 disen
diseño postproducción 🌀

CLARITA O VILLADULCE

La primera serie de animación chilena

Si bien ya se habían hecho series de televisión en Chile, lo cierto es que “Villa Dulce” y “Clarita” iniciaron el camino de las series animadas masivas contemporaneas en nuestro país. Probaron formas de producción, cantidad de capítulos, tipos de historias y de personajes. Cuando intentamos dilucidar cuál de estas dos series fue primera, nos encontramos con un interesante momento histórico de la animación chilena”

Por Pamela Riveros Ríos





Tanto "Villa Dulce" como "Clarita" incursionaron por un camino nunca antes recorrido en Chile: el mundo de las series animadas. Es así como las aventuras de un grupo de amigos que viven en Villa Dulce y las historias de siete compañeros de curso se configuraron como el punto de partida de esta clase de producciones.





En 2004 fue un gran periodo para la televisión chilena. Durante ese año se estrenaron las primeras series de animación nacionales, tales como "Villa Dulce" y "Clarita", marcando un importante hito dentro de la línea de tiempo. Esto, porque ambas abrieron las puertas en la pantalla abierta y gestionaron una forma de producción nunca antes vista en Chile.

No hay que olvidar que hace algunos años antes, en 1991, Vivienne Barry estrenó "Tata Colores", serie en stop-motion que con 2 minutos de duración sus protagonistas despedían a los niños del país para que se fueran a dormir. Todo un hito para los adultos de hoy. Se suma a esto un hecho más anterior, puesto que vimos en los años '80 en la pantalla a "Condorito", gran personaje nacional y que se trasladó a la animación, con capítulos de corta duración.

En marzo de 2003 se estrenó "31 Minutos", serie infantil realizada con títeres y que abrió una gran puerta para otras producciones infantiles, puesto que los canales de televisión vieron en la creación nacional la posibilidad de mostrar elementos culturales propios del país. Por ello, el siguiente paso fue las series de animación y así nació "Clarita" y "Villa Dulce".

Sin embargo, para nuestros capítulos sobre la historia de la animación, una duda que surge es, ¿Cuál de estas dos producciones fue la primera que se realizó en nuestro país? aprendizaje in situ fue armando un dossier de experiencias, entendiendo las cosas que se debían hacer y las que no.

Lo que respecta a ambos creadores, consideran que las dos fueron el gran hito para la línea de tiempo de la animación nacional.

Lo cierto es que hace 10 años ambas experiencias se





estaban llevando a cabo y fueron claves para dimensionar el real significado de hacer series animadas infantiles, aprendizaje fue armando un dossier de experiencias, donde se dilucidó las cosas que se debían hacer y las que no.

Lo que respecta a ambos creadores, consideran que las dos fueron un gran hito para la línea de tiempo de la animación nacional.

Año 2002

Luego de entregar su trabajo de título en Diseño en la Pontificia Universidad Católica de Chile, Bernardita Ojeda llevaba en su cabeza la idea de una serie de animación. Sin entender mucho cómo se dieron las cosas, tuvo el apoyo de Televisión Nacional de Chile (TVN) para postular su proyecto a un fondo del Consejo Nacional de Televisión.

En 2002, este canal ya estaba trabajando en la primera serie infantil hecha con recursos propios chilenos, llamada "31 minutos", por lo que las ansias por tener otros productos para el mismo público estaban en boga. Fue ese año que "Clarita", de Bernardita Ojeda, ganó el fondo al que había postulado.

"El CNTV en ese tiempo tenía unos concursos chiquititos, tenía poco financiamiento, entonces era súper llamativo un producto como este", comenta su creadora. Así se comenzó a producir la primera serie de animación chilena como tal, "y de hecho partimos sin preproducción y ese fue el máximo error. Llegamos todos un día a la oficina y fue como '¿ya y qué hacemos?', todos partimos dibujando un personaje", explica Ojeda.

Mientras "Clarita" se comenzaba a producir en octubre

de ese año para TVN, Francisco Bobadilla y Beatriz "Poly" Buttazzoni postularon a un Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes –FONDART-, para financiar gigantografías con dibujos, "era narrar cosas terribles que pasaban en ese tiempo, como matanzas y cosas así, pero desde la visión del dibujo animado. Nos fue mal porque no sabíamos llenar los formularios, y quedó la idea", cuenta el creador.

Año 2003

Buttazzoni viajó a Miami, Estados Unidos, donde conoció a profesionales que trabajaban en Nickelodeon. "Estaba súper rayada con los monos animados y todo, y cuando volvió yo le dije que mejor hiciéramos una serie. Yo había renunciado a la agencia de publicidad y estaba en un periodo sabático", comenta Bobadilla.

Así fue como Blanco Producciones comenzó a dibujar los primeros bocetos de "Villa Dulce", "primero partimos dibujando a los amigos, todos los personajes de la serie existen. Todo nuestro grupo de amigos. Creo que hay algunos que se pueden ofender si lo saben. Pero era nuestro grupo de amigos más cercano", aclara.

Con el portafolio en mano, ambos creadores realizaron variadas reuniones con ejecutivos de canales de televisión, hasta que llegaron a Vasco Moulian en Canal 13. "Sus características de productor sirvieron mucho para este proyecto, porque no sé si creyó en nosotros, pero quiso poner una bandera primero, es decir, hacer la primera serie de dibujos animados chilenos. Fue la condición. Cuando ganamos un fondo que entregaba el canal, teníamos que salir antes que 'Clarita'", explica Francisco Bobadilla.



CLARITA



Bernardita Ojeda y su equipo ya habían comenzado a producir "Clarita" presentando varios problemas en su realización. No había una estructura de producción evidente y no tenían un ejemplo a seguir para solucionar los problemas de costos. "Yo creo que uno tampoco dimensionaba mucho lo que iba a significar. Ellos -TVN- no podían entender cómo nos demorábamos tanto. En ese tiempo estaba 'Rojo', entonces claro ellos no podían entender porque ponían una cámara y hacían un programa de dos horas en vivo, y uno llevaba al día diez o veinte segundos", comenta Ojeda.

Eran horarios cargados, trabajando hasta la una de la madrugada por un año completo. Al comienzo demoraban dos meses en hacer un capítulo de "Clarita", y luego empezaron a ser más eficientes en el proceso, logrando terminar en dos semanas un episodio. Todo esto implicó que el equipo de esta serie no se percatara de que una competencia se quería asomar. "En ese tiempo Canal 13, no me acuerdo quien estaba, tenía una visión más comercial comparada con TVN, entonces como que no nos presionaron con ese tema. Entonces son cosas de visiones de los canales", reflexiona Bernardita.

"Clarita", con dinero del CNTV, estaba atrasada en su producción y comenzaban a tener problemas de financiamiento. Ojeda recuerda, "yo sentía puro terror ¡Yo pensaba que me iba a ir presa! Era susto. Nosotros ahora cuando postulamos al CNTV lo hacemos con trece capítulos de trece minutos, y cuando fuimos con Clarita eran veintidós capítulos de veintiséis minutos, ¡Era el doble! Era una locura en cantidad de tiempo, en recursos, no teníamos idea a quién preguntarle, y bueno, ahí aprendimos una barbaridad".



Link a entrevista en video de Bernardita Ojeda

Mientras desde la otra vereda, Francisco Bobadilla preparaba dieciséis capítulos de doce minutos cada uno, "pero nosotros no teníamos tanto la presión, porque entre nuestra ingenuidad pensábamos que íbamos a salir al aire mucho antes, que lo íbamos a hacer mucho más rápido. No sabíamos lo que estábamos haciendo".

Año 2004

En marzo de 2004 se estrena el primer capítulo de "Villa Dulce", planteándose como una serie infantil para niños de ocho a once años, con un poco de humor negro. Canal 13 no dudó en ubicar a su nuevo producto en programas de alto rating, tal como los partidos de tenis de Marcelo "Chino" Ríos. "Influyó mucho en el éxito y los buenos peak de audiencia, entonces nosotros entrábamos con 25 puntos, con una final en Roma que se suspendió un rato y estuvimos al medio de ese intertanto", recuerda Francisco.

Bernardita Ojeda en tanto, continuaba con su producción y comenzó a ver algunos capítulos de su competencia. "Nosotros no nos dimos cuenta, nosotros estábamos encerrados. Luego la mirábamos, la criticábamos, porque eran propuestas súper diferentes. Ellos tenían un estilo de animación súper expresivo, versus nosotros que teníamos unos guiones densos. Pero estábamos muy urgidos en ese minuto", dice

"Villa Dulce se estrenó y "Clarita" no sabía cómo seguir financiándose, y tras esa experiencia Bernardita recuerda, "El canal puso el hombro, porque pudo haberla sacado del aire, pero nos apoyó hasta el final, la dio entera. Nosotros trabajábamos dentro, ellos nos dieron un espacio".

Ya en el segundo semestre de ese año, la serie de Ojeda se estrenó finalmente. "Yo veía 'Clarita' y habían cosas



Link a entrevista en video de Francisco Bobadilla



que me gustaban más que de 'Villa Dulce', y habían cosas de nosotros que me gustaban más que ella", comenta Francisco Bobadilla.

El resultado de Clarita" la no fue tan bueno como se esperaban, en un horario difícil como a las ocho de la mañana, "no tuvo tanta audiencia como sí lo logró "Villa Dulce". Pese a esto, TVN la dejó al aire con sus 22 capítulos. Para nosotros fue una experiencia súper dura, porque nos pasamos un año y medio trabajando hasta la una y media de la madrugada. Y con cero puntos de rating. O sea, nadie nos estaba aplaudiendo. Fue súper duro. Pero vi los capítulos con el tiempo y los encuentro buenos, tuve que tener hartos años de distancia para darme cuenta", reflexiona Bernardita Ojeda.

Aprendizajes tras la experiencia

"Villa Dulce" en tanto pudo continuar con una segunda temporada de diez capítulos más, y con una película estrenada en todo el país la cual tuvo buena audiencia. "Pero eran propuestas muy distintas. En Chile se tiende a comparar y a nosotros nos pasó un poco lo mismo. La crítica fue muy dura porque me invitaban a programas del mismo canal, y me decían 'pero bueno, no se parece a South Park. Nosotros le decíamos que no queríamos parecernos", dice Bobadilla.

Si bien ambas producciones tuvieron resultados diferentes, las conclusiones son las mismas: estas experiencias sirvieron para abrir un camino para la animación en Chile. "Es invaluable el aprendizaje y como eso ha sido un capital para todas las series que han venido después. Impresionante", menciona Bernardita. SM

MARKO TORRES

www.markotorres.com



ANIMACIÓN
CÓMIC
ILUSTRACIÓN

www.reelday.cl



Anima para el mundo

Todo el talento latinoamericano de la animación en un solo sitio



JOSSIE MALIS

El creador de Bendito Machine

Unos pequeños seres que creen saberlo todo y que utilizan las máquinas pensando que su vida está solucionada. Desde pequeño Jossie Malis ha sentido curiosidad por el mundo que nos rodea y ha construido una fuerte crítica en el transcurso de los años. Su pasión por el dibujo, el gusto por las culturas prehispánicas, junto con este tipo de temáticas, se reunieron en un exitoso y llamativo trabajo de animación, que hoy trasciende fronteras



Link a entrevista en video de Jossie Malis

Por Pamela Riveros Ríos



Jossie Malis (39) es un cosmopolita. Vivió cerca de diez años en Perú y luego se trasladó a Chile, para continuar sus estudios. En ambos lugares, este artista le gustaba el dibujo y a medida que fue creciendo descubrió que también le apasionaba contar historias y la ilustración, puesto que quería decir lo que pensaba del mundo y la crítica que se iba armando fuertemente en su cabeza.

Estudió Publicidad en una universidad chilena pensando en que podría hacer confluir todas estas pasiones. Pero se dio cuenta que el camino no era ese, puesto que requería desarrollar su faceta artística que le pudiese entregar las herramientas para crear historias. En esta búsqueda, ya en Nueva York (1998, Estados Unidos), realizó un curso de apreciación cinematográfica y en 2003 da con un máster en stop-motion en Barcelona (España). Así llegó finalmente a la animación.

Ahora reside en Palma de Mallorca donde fundó hace diez años su estudio independiente Zumbakamera, con el cual ha podido realizar su primera serie de animación "Bendito Machine". Gracias a este trabajo, este artista fue invitado al Festival Internacional de Animación Chilemonos 2014, quien además realizó el tótem y spot del certamen.

Fue en estas entregas en que Jossie Malis plasmó su pasión por la ilustración, el contar historias y desarrollar una serie de comentarios sociales que ha ido acumulando a través de los años. En este descubrimiento, el creador encontró la técnica de las sombras chinas como una forma de potenciar el desarrollo de estos cinco cortometrajes (hasta la fecha), generando una hermosa pieza de animación, con siluetas y fuertes colores de fondo.

La revista Solomonos Magazine lo entrevistó puesto que quisimos saber en profundidad cómo llegó a crear el concepto en "Bendito Machine", trabajo que ha sido multipremiado y que ha acumulado más de 50



A SHORT FILM ABOUT VIOLENCE AND EXTRATERRESTRIALS WRITTEN AND DIRECTED BY JOSSIE MALIS - PRODUCED BY ZUMBAKAMERA FILMS - ANIMATED BY PAU MARTINEZ & JOSSIE MALIS
MUSIC AND SOUND DESIGN BY JULIE REIER - WITH THE GENEROUS SUPPORT OF 290 BACKERS AT **KICKSTARTER** AND THE PARTICIPATION OF **CANAL+**



reconocimientos internacionales en festivales y concursos.

Jossie, cuéntanos respecto a tus trabajos relacionados con la animación. Que nos expliques en qué consisten, en que te basaste, de qué se tratan...

En general me interesa la animación tanto como la ficción, son las herramientas que tengo para contar historias. La animación siempre me pareció atractiva, me considero animador, pero antes soy realizador y es la necesidad de cada historia la que define el método. Finalmente es eso lo que me guía, la inquietud de contar historias antes de resolver de cómo contarlas.

Se da la casualidad que la mayoría de historias que he intentado contar, por una asunto de formato y de control, han sido animadas, pero me gusta la idea también de hacer cosas más híbridas, de ficción integrando animación, que me parece muy atractivo. De hecho eso es lo que me inspiro de niño al ver películas, la libertad que te ofrece el poder cruzar dos dimensiones, poder llevar una historia al plano de la ciencia ficción, donde la animación tenga un protagonismo contundente en la narrativa.

Actualmente las historias que desarrollo con 'Bendito Machine' tienen estas características. Mi idea era crear una serie de fábulas de carácter muy primitivo, muy fáciles de entender, pero a la vez cargadas de referencias tecnológicas, un cruce entre pasado, presente y futuro.

Me interesa la carga primitiva de la serie porque de alguna manera la gente reacciona de una manera algo hipnótica, como al observar un terrario de hormigas o una pared pintada en una cueva, elementos muy básicos pero al mismo tiempo llenos de detalles. Me fascina la fuerza que tiene la animación de siluetas por la capacidad de síntesis de la imagen y la infinidad de posibilidades gráficas.



Y en qué consiste finalmente el concepto detrás de Bendito Machine y esta mezcla entre máquinas y personas.

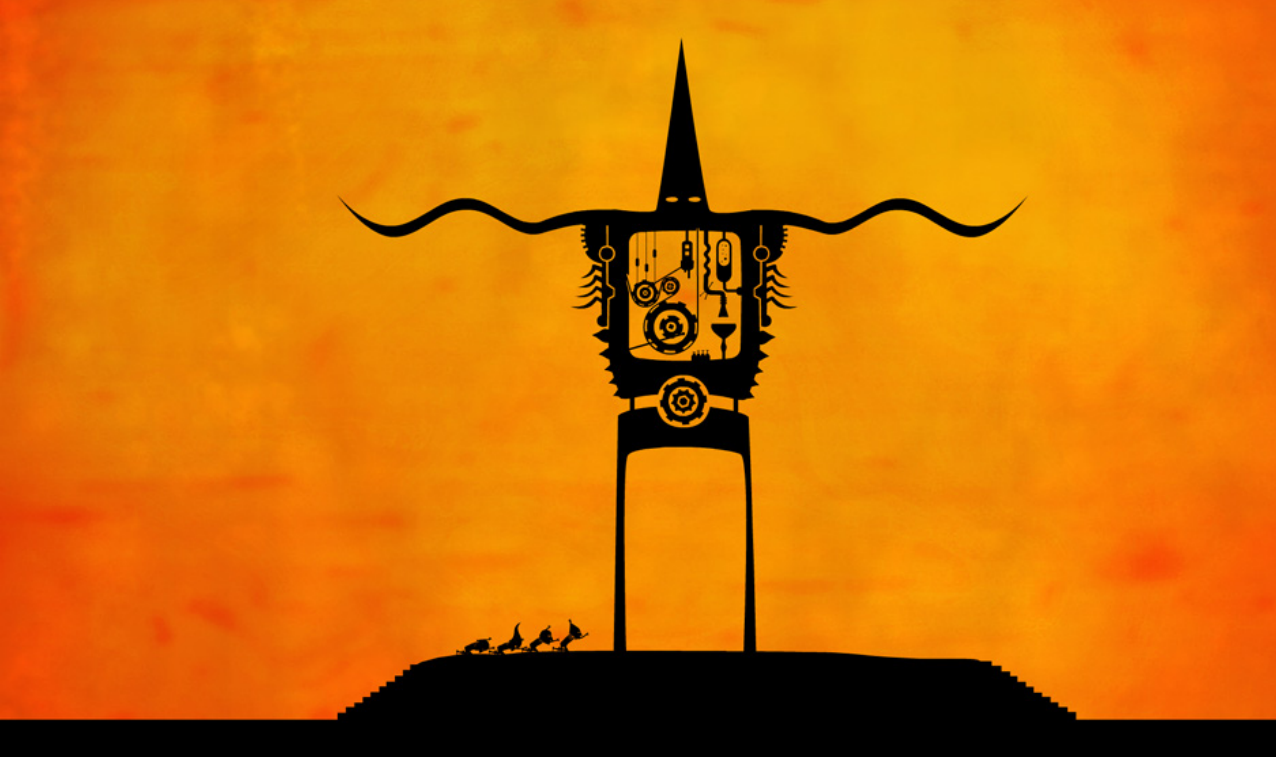
Todo empieza cuando comienzo a trabajar con el tema de las siluetas en 2004. En esa época descubrí el trabajo de Michel Ocelot y de Lotte Reiniger, para mí los grandes animadores de siluetas. A partir de ahí intenté crear mi propio universo, mi versión de nuestra historia como civilización para contar lo que me inquieta de este planeta.

Los cortos de Bendito tienen una carga más política y social, muy irónica con los temas que a mí me interesan, los que me perturban, que tienen que ver principalmente con las conductas humanas, con nuestro desenvolvimiento como especie, cómo nos tratamos entre nosotros y cómo intentamos resolver nuestros conflictos. Son temas que me interesan y me abruman desde siempre. Esa necesidad de querer dar un grito confluyó en esta narrativa para llegar a un formato primitivo y contar fábulas en un tono negro en poco tiempo.

El recurso de las sombras chinas específicamente, ¿Cómo te sirve para desarrollar tu historia?

Las sombras chinas, que en realidad se originan en Indonesia, tienen miles de años de antigüedad. En aquella época se utilizaban para contar fábulas a los miembros de una aldea alrededor de una fogata. Se solían contar historias fantásticas, de amor o guerras, que provocaban temor y reflexiones en la gente. Con esa idea en el inconsciente, lo que intento es llevar esa costumbre al mundo digital, adaptarlo a las tecnologías de ahora, con un diseño más rico en detalles que me permite más flexibilidad a la hora de contar historias más complejas, o de desarrollar personajes con una mecánica más elaborada, que es lo que también me apasiona de todo esto, el desarrollo industrial a través de las máquinas y la dependencia tecnológica que tiene el ser humano con ellas.

No solemos cuestionarnos mucho en relación a las máquinas porque sabemos que funcionan y nos hacen la



vida más llevadera, pero son parte de nuestra evolución como especie y les rendimos un culto alucinante, sin ellas no vamos a ninguna parte.

En general la animación se vincula más a los más pequeños... qué efectividad tendría la animación para los adultos el recurso de la animación...

A pesar de que he sido un niño que se alimentó de mucha animación, nunca me he sentido atraído por desarrollar animación para niños, me interesa más el público adulto como receptor de estos contenidos porque me parece que los niños ya tienen demasiada información, saturación por todos lados y es una industria que implica ser un juguetero además de animador, o por lo menos asociarte con una gran empresa juguetera. Me parece más interesante llegar a los adultos que tienen más capacidad de reflexión.

Curiosamente, a los niños les gusta 'Bendito Machine'. Evidentemente no todos los padres están dispuestos a

disfrutarlo con sus hijos porque les puede parecer muy oscura o los niños no consiguen leer entre líneas, pero se divierten con los personajes y las situaciones, son dibujos animados al fin y al cabo.

Hay una escuela en Noruega que se puso en contacto con nosotros, para agradecerlos porque suelen utilizar la serie para montar debates dentro de una clase con niños de once a doce años, para hablar sobre temas que implican la resolución de conflictos, a partir de ahí desarrollaran historias paralelas o cómo solucionar conflictos que se plantean en la serie.

Nunca me he sentido a gusto con el trato que se le da a la animación como un recurso infantil, creo que es una manera de encasillar erroneamente un recurso narrativo. Que se explota en exceso con los niños, estamos de acuerdo, pero tiene la misma fuerza narrativa que cualquier otro formato y ejemplos hay por miles, el problema es la distribución y la forma de llegar al público potencial, es ahí donde falla la

ecuación, aunque desde que aparece internet esa se diluye cada vez más.

¿Y siempre se pensó que fuese por internet?

Cuando comencé con la serie -10 años atrás-, no existían las redes sociales ni YouTube. Si tú desarrollabas una pieza, la subías a una página de un festival o de un concurso donde colgaban tu video y la gente iba por el boca a boca o te mandaban el link por correo.

Y así y todo esto nos permitió arrancar en el mundo online cuando el tema audiovisual estaba en pañales. A partir de ahí tuve la certeza de que esa era la plataforma natural para la serie. Y a medida que fue evolucionando la tecnología y la plataforma, la cosa fue creciendo en conjunto. Ahora la serie sin internet no se entiende.

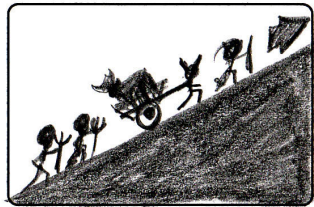
Esto de que llegara a Noruega... siempre pensaste que esto fuera más universal y que pudiese llegar a distintas lenguas, que fuese fácil llegar a cualquier tipo de público?

En un principio pensé si estos personajes hablarían entre ellos o no y creo que llegué rápidamente a la conclusión de que tenía que ser tan primitivo y básico, como el cine mudo y en blanco y negro, algo muy simple. En parte ahí radica el éxito de la serie también, la falta de diálogos permitió que los cortos fueran de carácter más universal, que pudieran llegar a cualquier persona del mundo sin tener que preocuparme por el idioma. Una vez que vuela por internet, el corto no tiene límites para llegar a cualquier parte, carece de diálogos y por lo tanto de potenciales subtítulos, así la gente solo se concentra en lo que hay en pantalla, son de fácil digestión.

Y eso permitió la viralización... ¿Cómo fue la recepción de la primera entrega de Bendito Machine?

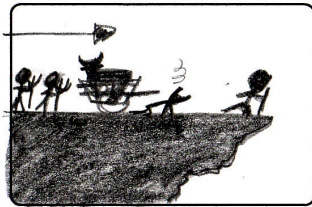
Fue una sorpresa muy grande, no suelo hacerme muchas

1 - 8"



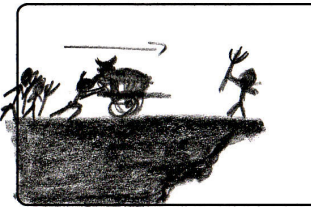
suben la montaña
un hombre avaro se
empieza a arrastrar al tiro

2.1



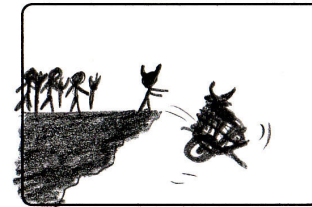
en la ultima, el hombre
cuelga de un cable.

2.2



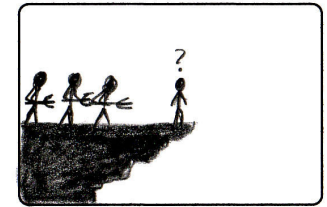
lo obligan a levantarse y
empujar el conector al
tubo al principio

2.3



El Hombre avaro
empuja el conector al
tubo.

2.4



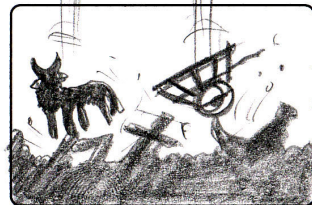
Al girarse los otros 3
Hombres lo estiran
hacia donde con sus
+ maderas.

3



silencio de restos, aumento
de los pedruzcos etc.

4

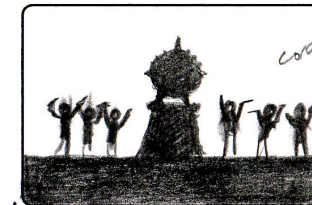


El tubo y conector caen
violentamente, se rompen
en pedruzcos

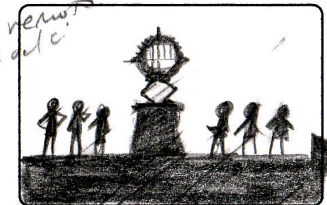
5



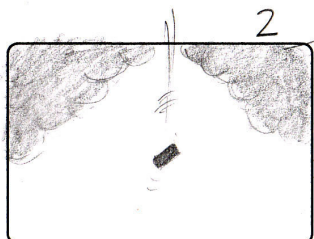
Segundos después, el
Hombre avaro cae
encima de los restos



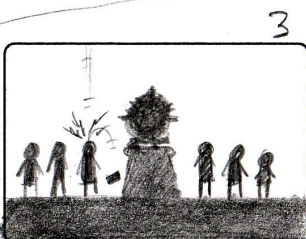
La Torre le ofrece un
extremo Balle al medio
Dios de pronto...



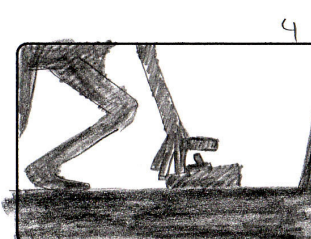
La Torre le ofrece un
extremo Balle al medio
Dios de pronto...



en el cielo, unas nubes
se abren y cae algo rectangular



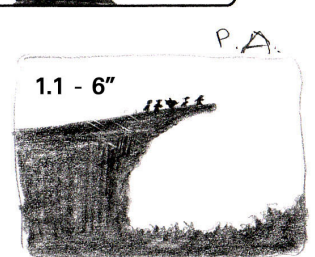
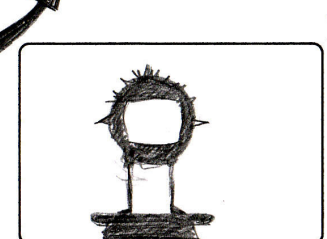
golpea la cabeza de mashe
y cae al suelo



mashe recoge el
aparato.



Es un control remoto.
Mashe lo acciona



ZIMBAKANERA PRESENTS BENDITO MACHINE



expectativas de lo que pueda pasar y en este caso, la primera entrega de Bendito la hice puntualmente para un festival online que tenía muchas condiciones técnicas, tenía que ser un cortometraje animado en flash, de tales características a nivel de duración y peso, autoejecutable en flash porque en esa época los videos todavía eran un lujo, y fue con estas condiciones en mente que trabajé en el cortometraje. De paso aproveché la excusa para presionarme y decir ok 'voy a hacer este corto que llevo meses rumiando en la cabeza, lo voy a mandar y a ver que pasa'.

Y fue un éxito. Ganó el concurso y a partir de ahí recibió una veintena de premios internacionales, lo que me dio pie a financiar y preparar las siguientes entregas y poder darle forma al proyecto.

Los siguientes capítulos no tuvieron tanta difusión como el primero porque el tema de la distribución no lo teníamos tan controlado, pero es a partir del cuarto episodio cuando la serie se convierte en una versión 2.0. A partir de aquí los cortos son más largos y elaborados, los festivales se empiezan a interesar mucho más en la serie y todo empieza a fluir de otra manera.

Tú tienes una productora independiente ¿Por qué mantienes esta apuesta? Supimos que hace poco exploraste con una plataforma de crowdfunding. Si nos pudieses contar también cómo te ha ido con eso...

En nuestro caso, la idea central de un proyecto siempre nace en casa, a partir de ahí, el desarrollo de cada proyecto depende de que tan lejos queremos llegar y hasta donde nos queremos complicar con ello. En general nos busca complicarnos poco, nos gusta tener el control de lo que hacemos y trabajar con un equipo más bien reducido de personas. Accedemos a los recursos dependiendo del tamaño

de cada proyecto, siempre pensando en producciones a pequeña escala.

No somos muy ambiciosos y siempre hemos preferido controlar los proyectos a un nivel más artesanal, más doméstico y sobre todo sin presiones de ningún tipo. Eso nos ha ido llevando a este formato de trabajo que tenemos ahora y al mismo tiempo nos ha permitido vivir de ello. En Zumbakamera somos dos personas, mi esposa Julie, que es compositora, además de estar a cargo de la producción, sonido y distribución de nuestro trabajo, yo, que intento cubrir todo lo que puedo desde dirección, diseño, animación y producción en general y Momo, un gato que no hace nada más que comer, chillar y dormir.

Tenemos clientes por todo el mundo con los que desarrollamos proyectos a pequeña escala, desde videoclips, documentales, contenidos más corporativos y todo tipo de encargos.

Dependiendo de la escala de cada proyecto ampliamos o reducimos el equipo de colaboradores, somos muy flexibles y vamos buscando los recursos dependiendo de lo que necesitemos.

Por esta misma dinámica, hace un par de años decidimos probar otras vías de financiación para nuestros proyectos más personales...

Y esa fue la decisión del crowdfunding...

Exacto. El crowdfunding viene por tener el control de ofrecerle a toda la gente y a quienes nos siguen, la oportunidad de ser parte de nuestro proyecto. El crowdfunding te permite darle un valor añadido a tu propuesta, que la gente pueda participar e involucrarse directamente en la producción y lo menos de todo, sin intermediarios. Esta oportunidad nos abrió muchas puertas





y ha sido un enorme apoyo para poder continuar con el proyecto de Bendito Machine. Indirectamente y gracias a la notoriedad de la campaña, hemos conseguido contar con el apoyo de grandes canales de televisión a nivel europeo y darle más continuidad a la serie. El crowdfunding es sin duda una oportunidad única para llevar adelante un proyecto de cualquier tipo y de paso, una manera de entender como están cambiando las reglas del juego en terminos de producción a nivel global.

¿Cómo es el sistema de trabajo para tus proyectos? ¿Cómo se inician y cómo los finalizas?

No tengo una fórmula muy definida tampoco, la serie a sufrido una larga lista de percances a lo largo de los años ya que no se trata de un proyecto de serie muy convencional que digamos. Cada cortometraje lo planteo como un proyecto puntual y partir de ese momento va evolucionando a medida que conseguimos vías para llevarlo adelante. Cada entrega es una aventura y no hay un plan maestro, más allá de completar, de momento, un total de 6 cortometrajes.

Y cuáles son los proyectos que vienen relacionados con la animación...

En este momento estamos trabajando en el guión del que será el último episodio de Bendito Machine y el desarrollo de un potencial videojuego sobre la serie. Paralelamente vengo trabajando desde hace años en un proyecto de animación/documental sobre el universo y alguno que otro proyecto más que revolotea por casa.

De momento muchas puertas abiertas, 2015 será un año interesante. SM





ZUMBAKAMERA PRESENTS BENDITO MACHINE

EVERYTHING YOU NEED - THE CHAVIN GOD



APPLICATION FILED AUG. 14,

No. 722,826.

TO MODEL.

FIG. 5.

u₂ n
p l
m
x y z
e

MYSTERY NETWORK



MYSTERY NETWORK
26x11' (HD)
Digital 2-D animation

WWW.CARAMBA.COM.AR (+54 11) 4779-9585 info@caramba.com.ar


CARAMBA
ESTUDIO



PREMIO DESARROLLO
DE PROYECTOS



SELECCION
LATINOAMERICANA



SELECCION
COMUNIDAD ANDINA

— NUNA —

REMEMBRANZAS DEL DANZAK



ORIGAMI

ART ANIMATION STUDIO

WWW.ORIGAMI-STUDIO.COM
ANIMACION 2D/3D - VFX - POSTPRODUCCION
E-MAIL: INFO@ORIGAMI-STUDIO.COM
(0051-1) 941820758 LIMA-PERU



ANIMACIÓN EN BRASIL

Talento y superación en casi 100 años de historia

Los últimos años han sido extremadamente fructíferos para la animación brasileña, que ahora disfruta de un reconocimiento artístico y comercial, en una escala sin precedentes. Series de televisión como "Peixonauta" y "Meu Amigãozão" están siendo exhibidas en decenas de países en los cinco continentes, gracias a un modelo de negocio que ha traído hasta ahora las coproducciones internacionales.



Por Felipe Haurelhuk



Los dos últimos vencedores del máximo galardón en el Festival de Annecy son brasileños: “Uma História de Amor e Fúria” (2012), de Luiz Bolognesi, y la más reciente “O Menino e o Mundo” (2014), de Alê Abreu.

Estos hechos son extraordinarios, pero son producto de una larga y sinuosa trayectoria respecto a esta actividad en el país, que en 2017 completará un siglo de existencia.

Existen registros que confirman la existencia de pequeñas viñetas animadas en los noticieros brasileños en 1907, pero fue solo hasta diez años después que el primer film animado fue lanzado en las salas de exhibición. “O Kaiser”, que se estrenó en enero de 1917 en el Cine Pathé, de la cinelândia carioca, marcó el punto de inicio de la animación brasileña. Su autor fue un dibujante y caricaturista Álvaro Marins, popularmente conocido como “Seth”, que trabajó para periódicos tales como “A Noite” y “Seleta”. Tenía solo 26 años cuando terminó esta película.

En la cinta, el líder alemán Guillermo II se sienta en frente de un globo terráqueo y coloca su casco sobre el mismo, haciendo una clara alusión a su control del mundo, en una época de serios conflictos bélicos en Europa. El mundo, en tanto, crece y envuelve a los propios militares. El cortometraje, que es en blanco y negro y con un trazo que se aproxima mucho a su trabajo como diseñador, fue perdido por una falta de preocupación en su preservación, y hoy no existe una copia de esa obra. El único registro conocido es una imagen en referencia a la película, que fue publicada por los periódicos de la época y recuperada tiempo después.

A lo largo de la década que comprende entre 1920 a 1939 otras obras tuvieron el mismo final, por la falta de cuidado con la memoria audiovisual, un tema históricamente muy crítico en Brasil. Entre esos trabajos se encontraban decenas de films publicitarios, además de obras autorales como “As



“El Kaiser” de Alvaro Marins (1917)

Aventuras de Billie e Bolle” (1918), del paulista Eugênio Fonseca Filho y “Macaco Feio, Macaco Bonito” (1929-1933), de Luiz Seel, que hace referencia a personajes famosos de ese decenio animado como el Gato Félix, el ratón Mickey y el marinero Popeye. Por suerte este último

fue totalmente recuperado por la Cinemateca Brasileña y encontrándose hoy en buenas condiciones de preservación.

A finales de la década de 1930 otro caricaturista famoso de la época, Luis Sá, decide crear una serie de diseños



Carlos Saldanha director de "La Era del Hielo" y "Río" Estudios BlueSky



Mauricio de Sousa director de "As Aventuras Da Turma da Mônica" (1983)



“Virgulino” de Luiz Sá (1930)

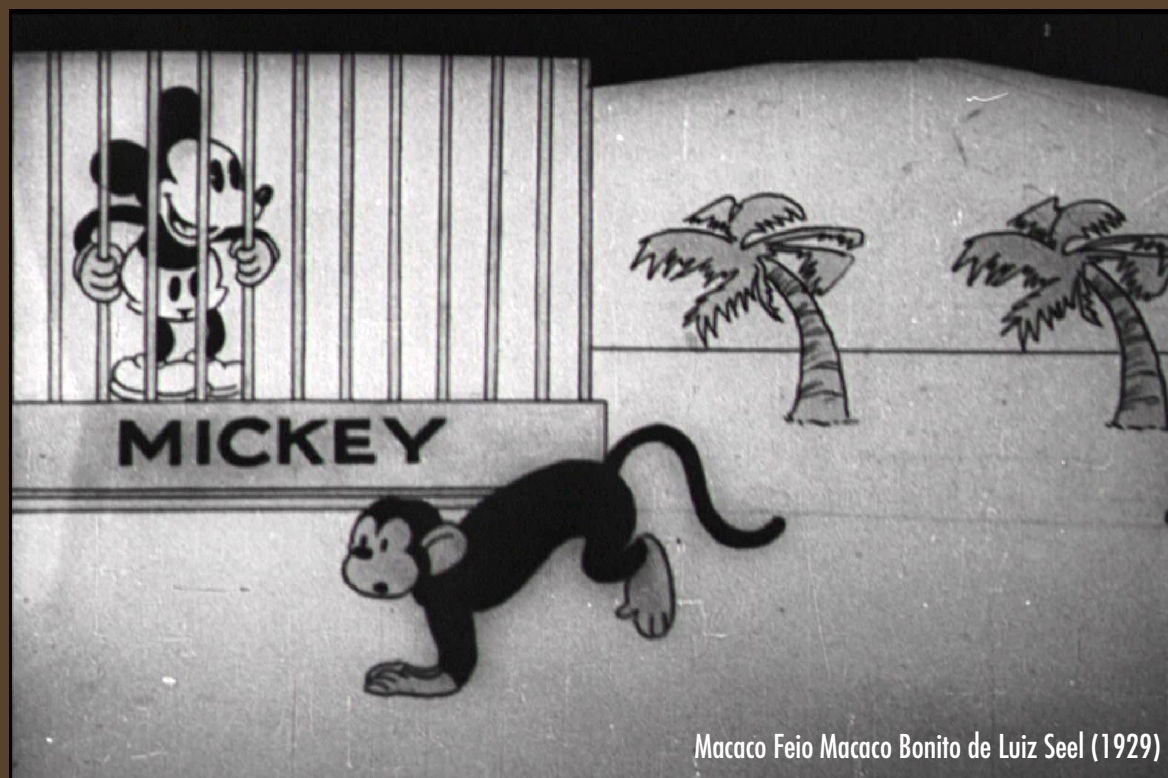
animados con el personaje Virgulino, de su propia autoría. Después de realizar todo el trabajo completamente solo, buscó al gobierno brasileño con las ansias de mostrar su animación a Walt Disney, que estaba de visita en Brasil.

La evaluación del Departamento de Imprenta y Propaganda, que comandaba el gobierno del entonces Presidente Getúlio Vargas, fue que la película no poseía cualidades suficientes para ser exhibida a Disney, y su trabajo acabó siendo tachado.

Desilusionado, Sá vendió su largometraje a una tienda

de proyectores, cuyo dueño era descuidado con sus adquisiciones. La obra rayada del artista permaneció perdida durante décadas hasta ser redescubierta por uno de los clientes de la tienda, el animador José Parrot. En avanzado estado de deterioro, el film de 16 milímetros fue recuperado recientemente durante la realización del documental “Luz, Anima, Ação” (2013).

Las dificultades de Anélio Latini Filho no fueron menores en la realización de “Sinfonia Amazônica” (1953), el primer largometraje brasileño de animación. Absolutamente solo, el artista escribió el guion y animó más de medio



Macaco Feio Macaco Bonito de Luiz Seel (1929)

millón de diseños en la parte posterior de una residencia, en el barrio carioca de Tijuca. Fueron seis años de trabajo ininterrumpido, con un guion que rescataba las leyendas de la selva amazónica a través de los ojos del indio Curumim. La labor que significó realizar este film complicó su estado de salud que, sumado a la falta de apoyo para continuar el proyecto, finalmente abandonó la actividad.

Fue solamente la publicidad, producida casi exclusivamente en Sao Paulo, que hizo de la animación una actividad rentable durante más de medio siglo en Brasil. La llegada de la televisión en los inicios de la década de 1950 aumentó la aparición de los anuncios de productos y servicios, que inicialmente tenía como mayor referencia en la producción

de estas piezas al estudio de Guy Lebrum. Francés de nacimiento, este director fue responsable de personajes y jingles memorables de los primeros años de la TV.

En la década siguiente el país estaría encantado una vez más con la publicidad de Lynxfilm, un verdadero estudio de animación fundado por el paulista Ruy Perotti y que ayudó a crear a una nueva generación de artistas. Nombres como Daniel Messias, Walbercy Ribas y Luiz Briquet, hoy consagrados, son frutos de la generación pos- Lynxfilm, que acabarían moviendo a la animación publicitaria brasileña a fines de la década de 1990.

Siguieron los problemas en los cines. Fueron necesarios casi



Ale Abreu director de "O Menino e o mundo" ganador de Annecy 2014

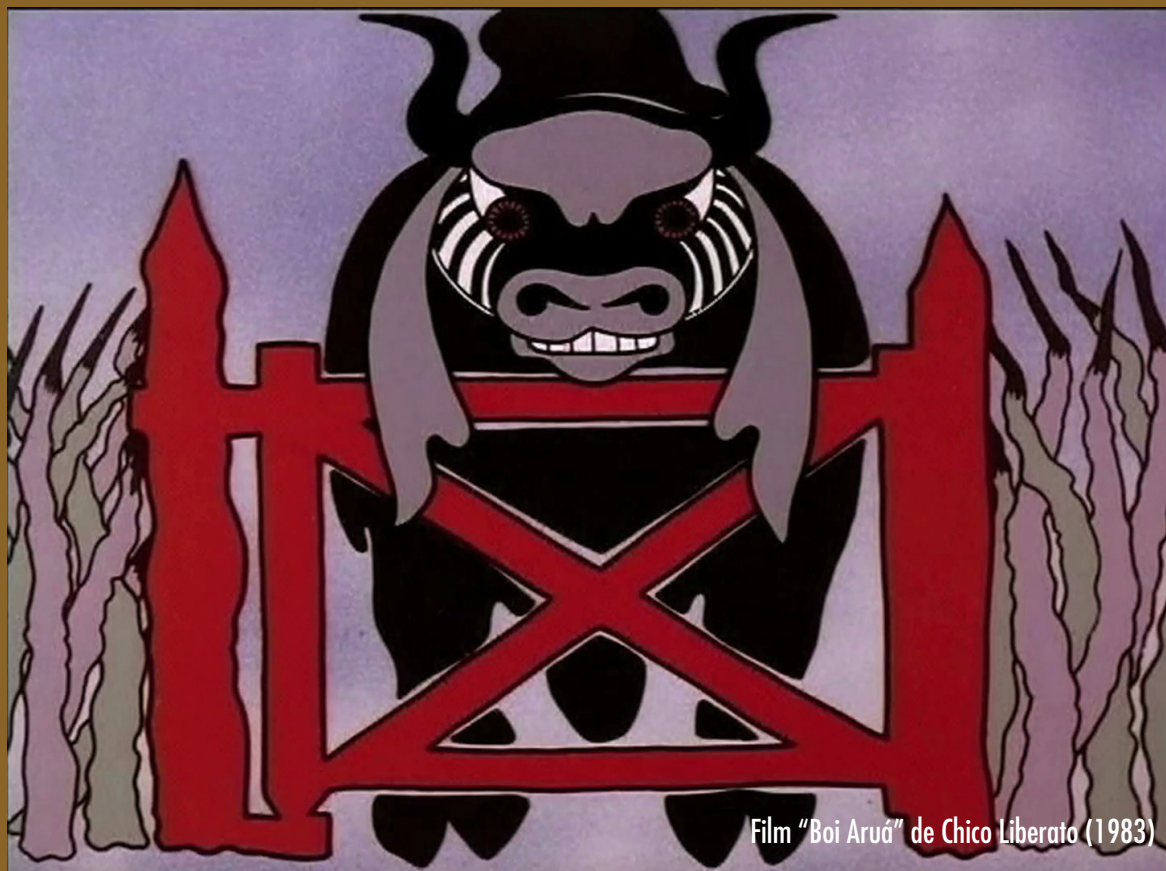
veinte años para que un largometraje fuese nuevamente lanzado en las salas brasileñas, que por esos años ya tenían imágenes en color. "Piconzé" (1971) fue escrito, dirigido y finalizado por el japonés radicado en Brasil Ypê Nakashima, con un ritmo de trabajo que también se prolongó por cerca de cinco años.

En Bahía, Chico Liberato también trabajó de forma artesanal para lanzar "Boi Aruá" (1983), un film con una fuerte influencia de las canciones provenientes de los interiores del norte de Brasil.

Fue la inventiva técnica y artística de los cortometrajes que traerían al país los primeros y más importantes premios internacionales. Los pioneros vendrían del cine experimental de Robert Miller, que tuvo como fuente de inspiración para sus films abstractos la obra de Norman McLaren. Entre las técnicas de animación utilizadas estaba la pintura aplicada directamente a la película, que le traería un galardón del Festival de Cannes en 1958, por su obra "Sound Abstract".

Casi tres décadas después fue el turno de Marcos Magalhães tras recibir un premio del jurado en el mismo festival, por su cortometraje "Meow" (1981). Este artista fue, inclusive, uno de los principales representantes de una nueva generación de animadores brasileños, surgidos del acuerdo entre el gobierno brasileño y el National Film Board, de Canadá, que proveía cursos e intercambio entre profesionales de ambos países.

Finalmente, el largometraje tuvo a finales de la década de 1980 uno de sus mejores momentos en casi 70 años cuando, por primera vez, Mauricio de Sousa montó un verdadero estudio de producción. Con el éxito que traía el comic, "As Aventuras Da Turma da Mônica" (1983) se tornó un suceso comercial sin precedentes, arrastrando millones de espectadores en las filas de los cines, a través del país



Film "Boi Aruá" de Chico Liberato (1983)

entero, lo que estimuló al empresario a que invirtiera en esa área.

El inicio de la década de 1990, en tanto, marcaría una ruptura abrupta en toda esta actividad. Luego de atravesar una situación económica muy difícil, el entonces gobierno del Presidente Fernando Collor cortó todo y cualquier tipo de apoyo gubernamental al cine, que paralizó la producción nacional. En ese momento Otto Guerra surge casi como un símbolo de resistencia y perseverancia al lanzar, justamente en un año donde la producción fue de casi cero, el largometraje "Rock & Hudson" (1992). Con

una temática fuerte y controvertida, el film acabó ganando admiradores en el mundo entero y catapultó la carrera de cineasta. Las dificultades continuarían hasta 1994, año de creación de Anima Mundi. El festival, que es hoy uno de los más importantes del género en el mundo, atrajo a un público fiel y apasionado y, más relevante que eso, fomentó la producción de trabajos artísticos y autorales en el país entero, en un proceso que vienen intensificándose continuamente.

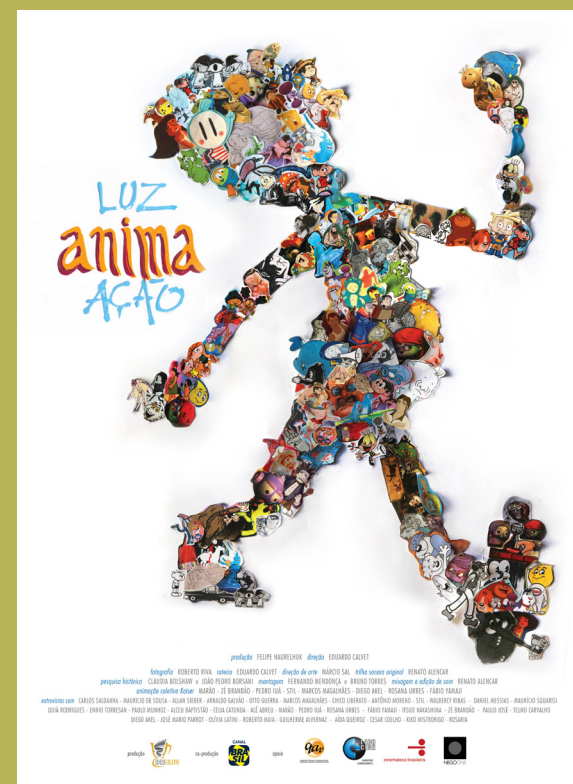
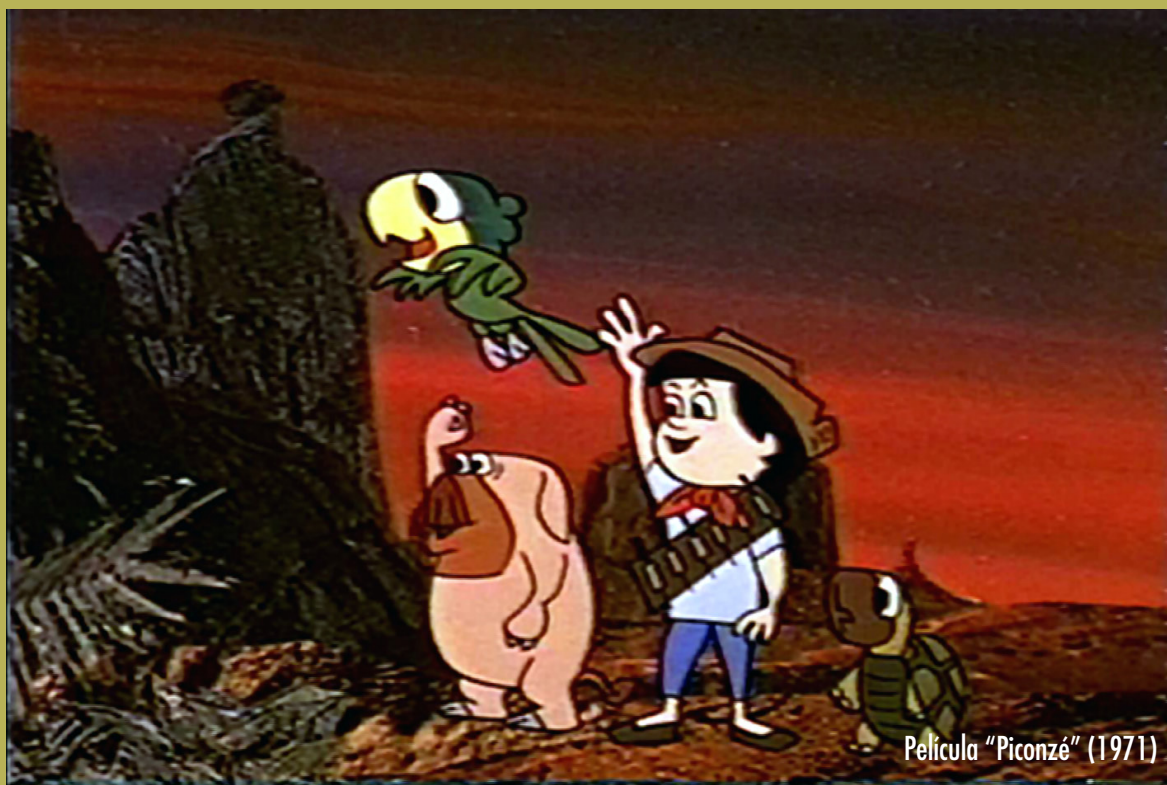
En esta última década fueron dados otros pasos importantes. La evolución de la tecnología abarató costos



Otto Guerra director de "Rock & Hudson" (1992) y "Hasta que Sbornia nos separe" (2013)



Eduardo Calvet director del documental "Luz, Anima, Ação" (2013)



y facilitó la entrada de nuevos profesionales al mercado, así como nuevas escuelas y cursos fueron abiertos en cuatro lugares del país. Diversos profesionales de éxito internacional, como Carlos Saldanha, también atraerán la curiosidad de los más jóvenes.

La economía brasileña alcanzaría un nivel de madurez importante y los incentivos públicos para la producción de contenido aumentarían significativamente. El resultado es una producción a niveles sin precedentes en la historia brasileña, que revela talentos y verdaderas joyas artísticas, como los dos últimos premiados en Annecy. ¡Larga vida a la animación brasileña! SM

Felipe Haurelhuk

Nacido en la ciudad brasileña de Curitiba, Felipe Haurelhuk se graduó en Cine por la UFF - Universidade Federal Fluminense, una de las pioneras en ofrecer cursos en el país. Comenzó su carrera en TV Globo, donde fue el responsable por la formulación y construcción de más de 6.000 piezas promocionales de la parrilla de programación, incluido especiales y lanzamientos.

En seguida trabajó en el mercado audiovisual independiente, diversificando su experiencia en diversos cargos, en guion y dirección. Vendió muchos guiones a empresas audiovisuales y dirigió algunos cortometrajes,

especializándose finalmente en producción. En 2011 fue el responsable por "O Abajour", primer largometraje brasileño filmado con cámaras HDSLR. Al año siguiente comenzó a dedicarse al documental "Luz, Anima, Ação", que se estrenó durante el Festival Internacional de Animación Anima Mundi 2013, y ya ha pasado por más de 30 festivales en tres continentes, incluida la selección oficial para el último Festival Internacional de Animación de Annecy.

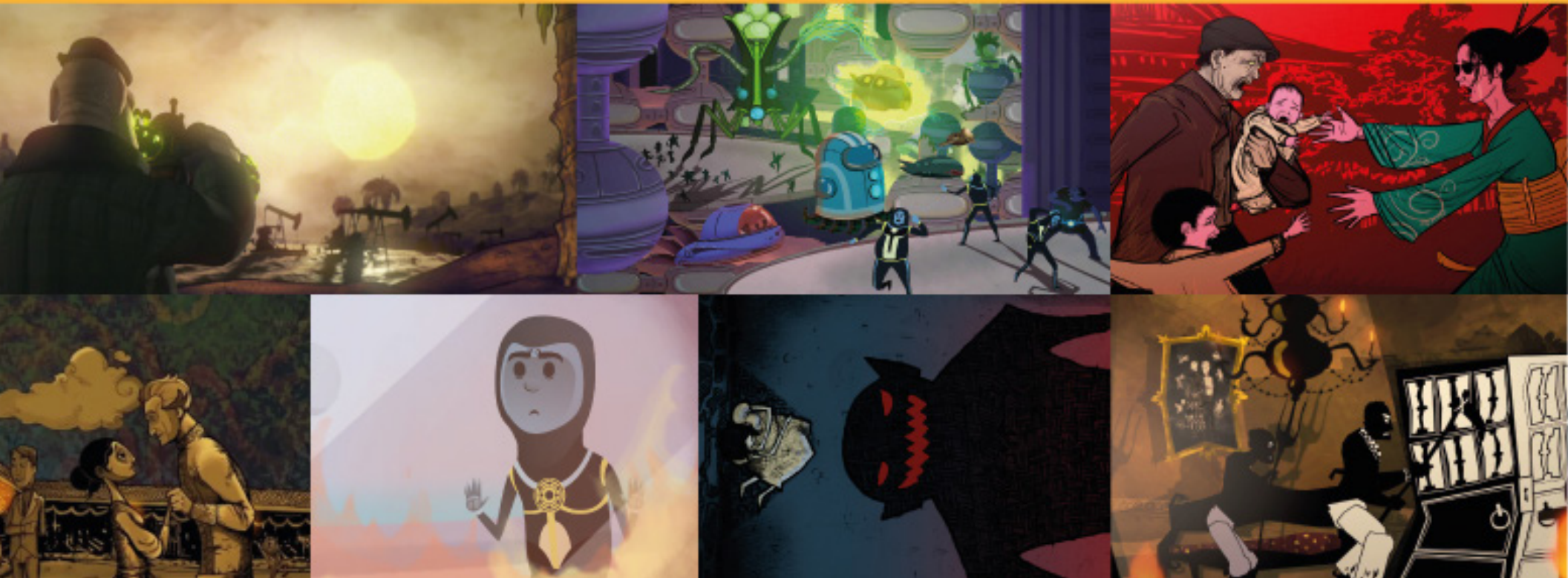


we Enjoy Animate
we Love Create Worlds
we Love Latinoamerica



www.lulomotion.com

2D ● 3D ● Stop Motion ● VFX



#6

EL
Hombre
INVISIBLE

@hinvisible08



/ElHombreInvisibleVisualArts



EXPLORADORES DE UNIVERSOS FANTASTICOS



RAPHAEL LACOSTE

Creando en las mayores franquicias de videojuegos

Assassin's Creed y Prince of Persia son algunos de los títulos donde este talentoso artista ha plasmado su mente creativa. Sus comienzos fueron en el teatro y luego de una extensa trayectoria se alejó del videojuego para explorar por el mundo del cine. Es un animador completo que lo ha llevado a ser premiado en el mundo. Por ese motivo fue entrevistado por Solomonos Magazine.

Por Pamela Riveros





Path to Gothic Choir

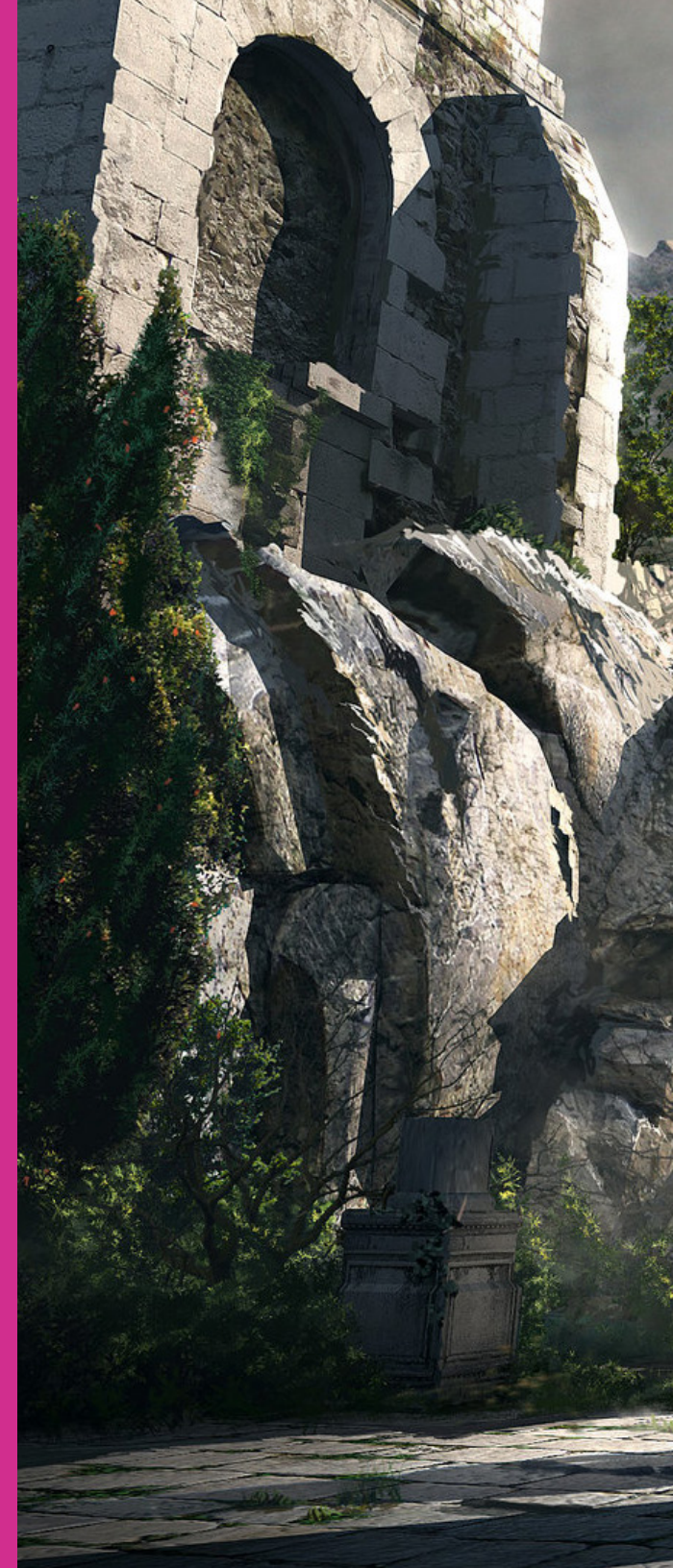
Raphael Lacoste es francés, nació en París en 1974, y fue en esa ciudad, donde convergen las máximas corrientes culturales, donde realizó sus primeros trabajos profesionales en un teatro. Eran los años noventa y él se dedicaba a fotografiar, diseñar escenarios y componer para la compañía Les Pygmaliens.

Sin embargo, continuó su sueño de pequeño el cual era dibujar, crear mundos y reflejar su mente creativa a través de un lápiz. Ya en el colegio había pedido recomendaciones para saber dónde poder estudiar las artes y así nació la idea de ir al Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image, CNBDI, ubicado en París.

De la fotografía y el movimiento humano, transitó a

la animación y el 3D. En la academia se encontraría al fin con uno de los máximos exponentes de la animación francesa: René Laloux, director de películas como "Les Dents du Singe" de 1960. Este referente sirvió de guía en el montaje del primer cortometraje de Lacoste llamado "Numb" en 2000, el cual finalmente le abriría las puertas para encontrar su primer trabajo en el área de la animación y que sería exhibido en los festivales Siggaph, Imagina y Anima Mundi ese mismo año, demostrando su sello gráfico, y las sensaciones que su trabajo provoca tras un concepto de arte potente y detallado.

Sería el año 2002 en que Raphael Lacoste recibiría una de las más importantes ofertas de su carrera, la cual consistía en ser parte del equipo de Ubisoft en Montreal,





North Kingdom Assassin's Creed

Ruph
2K6



Migration

Handwritten signature
2013



South Kingdom Assassin's Creed



Canadá, y trabajar en la entrega "Prince of Persia: The Sands of Time", como Director de Arte. Al tiempo, estaría involucrado en "Prince of Persia: The Two Thrones", el que lo llevaría a ser galardonado con un VES en 2006 en la categoría "Outstanding Pre-Rendered Visuals in a Video Game" por la escena "Dos Coronas".

Además, tuvo la oportunidad de ser Director de Arte en la primera entrega de "Assassin's Creed". Sin embargo, Lacoste decide apartarse de la industria del videojuego ante la posibilidad de acercarse al cine, donde se desarrolla como Matte Painter y Concept Artist en películas como "Terminator Salvation" y "Viaje al Centro de la Tierra". También realizaría trabajos para EA Entertainment Industry en Montreal.

Pero, la oportunidad de volver a Ubisoft se repetiría, y la razón sería "Assassin's Creed" y se convertiría en Director de Arte de la franquicia, siendo su primera entrega "Revelations". Lacoste podría continuar desarrollando varios de los talentos que habían demostrado en su carrera profesional, tales como las sensaciones, composiciones de un cuadro y ambientes que pueden provocar su mente y el manejo del lápiz.

Tal portafolio no quedó indiferente para Solomonos Magazine, por lo que fue entrevistado en exclusiva por el equipo, para tener sus impresiones y reflexiones tras sus intensos años en la industria de la animación y, específicamente, del videojuego.

Raphael ¿Hubo alguna producción de videojuegos que te motivara a entrar en este mundo? ¿Te gustaba jugar videojuego cuando eras más pequeño?



Jugaba un poco, pero nunca de manera excesiva :) Digamos que me gustaban algunos juegos con una inmersión interesante, me acuerdo particularmente de "Abe's Odyssey" y mucho antes de eso "Another World". Desde que tengo hijos tengo mucho menos tiempo de jugar, así que suelo mirarlos cuando lo hacen y estoy informado gracias a ellos.

En tus trabajos para realizar el concepto de arte, ¿cómo te inspiras y cuál es el proceso que sigues para llegar a un concepto final?

En general comienza por un deseo de dibujar, representar un momento, contar una historia. Después empiezo a mirar referencias que puedan inspirarme, como las fotos

de mis viajes. Hago dibujo simple, en papel y luego lo monto en Photoshop, agregando diferentes capas en niveles de grises, para crear la profundidad atmosférica de la composición. Es entonces que pongo la iluminación y paleta de color, hasta llegar finalmente a los detalles. Suelo hacer los elementos arquitectónicos en 3D.

Tus comienzos están vinculados al teatro. ¿Qué te parece la evolución de la presencia de video y animación dentro del teatro actual? ¿Mantienes tu gusto y contacto por el teatro?

Encuentro interesante de los trabajos en escena la capacidad de extender un cuadro, de manera dinámica y con iluminación. Es como una ventana que se abre al imaginario, tras un decorado físico.



Concept "Mr. Nobody"



"Smoking on the Rooftop"

Me gustó mucho la experiencia en teatro, es una pena no haber podido ganarme la vida en este campo, pues es apasionante y muy enriquecedor.

¿Has tenido contacto con esta compañía?

Sigo en contacto con la compañía francesa con la que trabajaba en los años noventa, son amigos que veo raramente desde que vivo en Canadá.

¿Qué representó realizar el cortometraje “Niumb” para tu carrera?

Es el primer trabajo del cual he estado orgulloso, me permitió obtener mi primer puesto laboral y tener la oportunidad de asistir a festivales como Siggraph e Imagina, donde mi cortometraje fue difundido. Se exhibió también en la televisión francesa durante algunos años. Puedo decir que fue una gran puerta para mi primer trabajo relacionado con la industria multimedia. Mi primera labor fue como Level Artist en la compañía Kalisto, una empresa francesa de videojuegos que, por desgracia, cerró sus puertas en 2002. Pero fue una ocasión de atravesar el atlántico para mi segundo trabajo como Director Artístico en Ubisoft Montreal con “Prince of Persia: The Sands of Time”.

¿Cómo fue tener de profesor a René Laloux y como influenció tu trabajo?

Mi profesor de artes plásticas en el colegio me había recomendado el CNBDI de Angoulême, pero en esa época no sabía que uno de los directores era René Laloux. Era un gran admirador de sus películas, “Les Maîtres du Temps” son aun para mí una obra de animación y estoy muy encariñado con este tipo de films. Supe con gran sorpresa

y excitación que René era profesor y entonces preparé mi dossier para el examen de ingreso. Intenté aprender con él durante mi año de formación.

Está claro que esto se siente en mi cortometraje, un poco de diseño gráfico pero sobretodo en la historia. René me ayudó también a hacer el montaje de “Niumb”. Lamento que ya no esté entre nosotros, sus films eran poéticos y muy bellos, enriquecedores y portadores de mensajes fuertes.

¿Qué representó en tu carrera ganar el VES Award por “Prince of Persia”?

Uno de los momentos más importantes en mi vida, tener un reconocimiento de la alta sociedad de los efectos visuales es un verdadero honor ¡Un VES no es poca cosa! Fue una linda entrega de premios, había una competencia muy fuerte. Este galardón me da un cierto reconocimiento y credibilidad como Director Artístico, estoy muy agradecido al jurado de VES.

Assassin’s Creed es una de las franquicias más fuerte de la industria del video juego en el mundo, podrías contarnos sobre tu participación en este proyecto.

¿Cómo es trabajar en un proyecto sabiendo que es esperado por millones de fanáticos, y que están expectantes de cada detalle?

Hace mucho tiempo que trabajo para esta licencia e hice trabajo part time también para los creadores en 2007. Hice posteriormente una pausa de tres años para trabajar en la industria cinematográfica, pero volví a la franquicia en 2009, enriqueciendo mis experiencias en el Film. Es cierto





Derinkuyu Assassin's Creed Revelations

KAP 2011



que la expectación es grande, y que el público como la crítica son difíciles, pues nos hemos vuelto fundamentales.

Intentamos siempre crear el mejor juego posible y nuestros equipos son muy experimentados, lo que nos permite tener un proceso de creación eficaz, en tiempos razonables. Somos totalmente capaces de adaptarnos y renovarnos, prueba de ellos es el éxito de la crítica de "Assassin's Creed IV: Black Flag".

¿Qué te parece la evolución que han tenido las cinemáticas de videojuegos?

Es difícil imaginar en la actualidad hacer cinemáticas pre hechas cuando el nivel gráfico del realismo es tan impresionante. No es fácil pedirle a un equipo de juegos hacer un trabajo de montaje tan eficaz. Es por ello un gran desafío llegar a una realización interesante, sin romper la inmersión en el juego, en tiempo real. "GTA" y "Last of Us" son para mí excelentes ejemplos de realización, alojada en una experiencia interactiva.

¿En qué proyecto estás trabajando hoy? ¿En qué te gustaría trabajar en el futuro?

No puedo desgraciadamente revelar en qué trabajo en estos momentos, pero lo sabrán tarde o temprano. Estoy muy contento de mi trabajo y no preveo cambiar por el momento. También estoy a tiempo parcial en el NAD Centre enseñando Environment Design, lo que me permite actualizar siempre mis conocimientos enseñando a mis alumnos.SM





Mangrove Benchmark Illustration Assassin's Creed IV



Gobierno de Chile

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

CHILE **SOLOMONOS**

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.