

Salomonas 10

Magazine



Solomonos

Magazine

Erwin Gómez Viñales	Editor general
Margarita Cid Lizondo	Productora Ejecutiva
Francisca Herrera	Productora General
Leslie Salazar	Periodista
Erwin Gómez Viñales	Diseñador Jefe
Nicolás Bustamante	Diseñador
Juan Valenzuela	Diseñador
Portada	"Bestia" de Hugo Covarrubias

Septiembre 2021, Santiago de Chile www.solomonos.com





Chilemonos 2021 • Hugo Covarrubias • Cortometrajes • Germán Acuña • Víctor Paredes • Videoclip Musical

EDITORIAL/08

En esta década como Fundación Chilemonos, hemos llevado a cabo 1.190 actividades; 4.300 reuniones de negocios; hemos convocado a 900 empresas; 431.288 personas y 209 invitados oficiales, con exponentes internacionales de talla mundial.

HUGO COVARRUBIAS/18

Antes de estar finalizado, el cortometraje dirigido por Hugo Covarrubias ya brillaba en la selección oficial de Annecy. Hoy a semanas de su estreno, analizamos cómo fue la producción del filme en plena pandemia y los próximos desafíos del artista.

CORTOMETRAJES/30

Cinco laureados cortometrajes de la región lograron calificar a los premios de la academia estadounidense, solo tras superar los grandes desafíos propios de la industria local.





Chilemonos 2021 • Hugo Covarrubias • Cortometrajes • Germán Acuña • Víctor Paredes • Videoclip Musical

GERMÁN ACUÑA/44

La ópera prima de Germán Acuña ha sabido destacar a nivel mundial por su gran trabajo de arte y contenido cultural e identitario, así lo confirma su gran paso por festivales. Hoy, a un año de su estreno mundial, su director ya trabaja en un nuevo filme, que promete repetir y superar el éxito.



VÍCTOR PAREDES/54

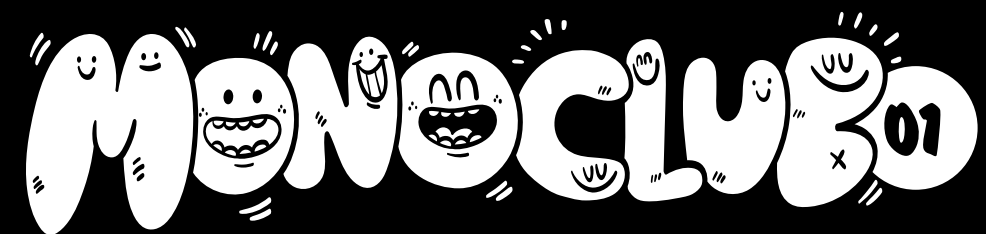
Luego de la adquisición del programa de animación 2D, y el reconocimiento que implica participar en una película nominada a los Oscar, el animador chileno se posiciona como un referente prometedor de la industria, tanto en la realización como en el desarrollo de nuevas herramientas.



VIDEOCLIP MUSICAL/64

Debido a las condiciones de la pandemia, muchas producciones audiovisuales se vieron afectadas, abriendo un nuevo y potente espacio para la animación de la mano de talentosos exponentes nacionales independientes.



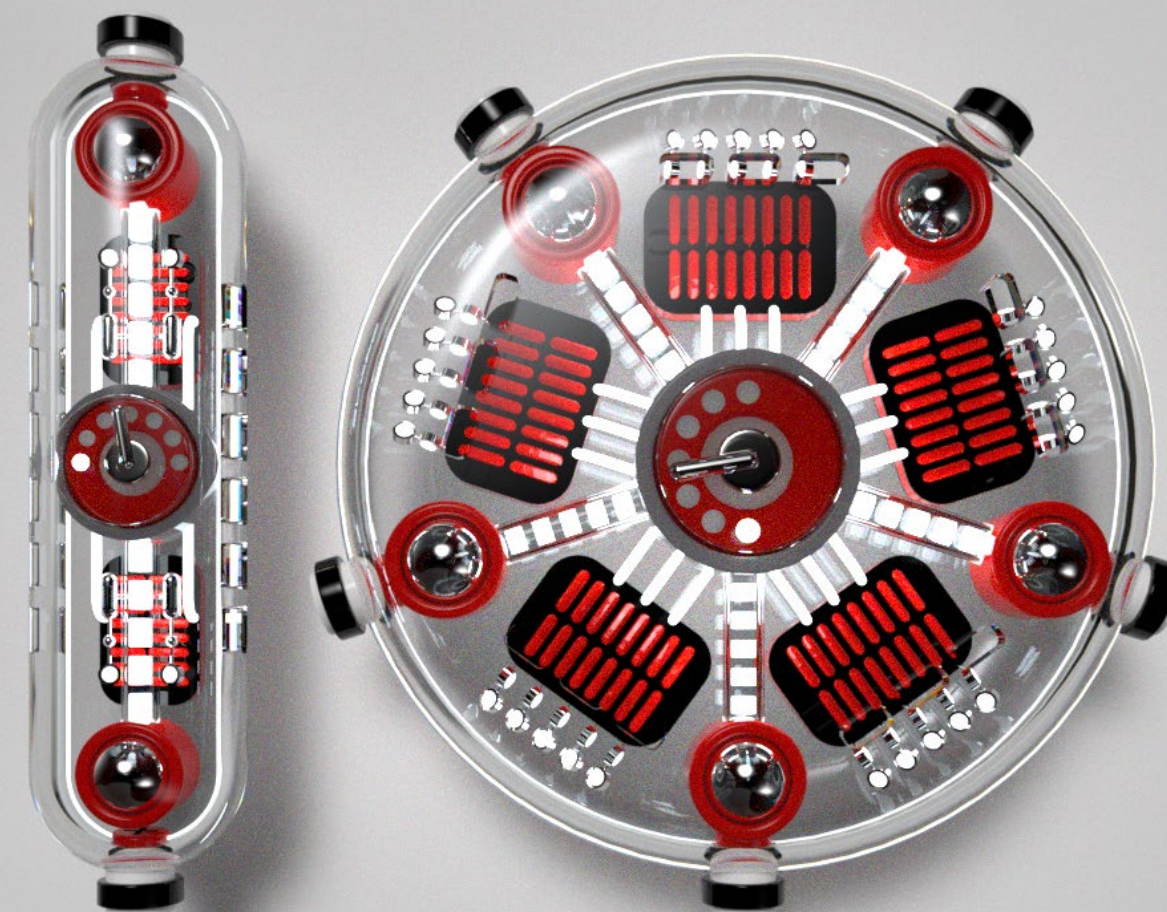


EDITORIAL

"10 años de CHILEMONOS"

En esta década como Fundación Chilemonos, hemos llevado a cabo 1.190 actividades; 4.300 reuniones de negocios; hemos convocado a 900 empresas; 431.288 personas y 209 invitados oficiales, con exponentes internacionales de talla mundial.

Por Francisca Herrera



10 AÑOS

CHILEMONOS



“Chimot” (CHILEMONOS Robot)



Festival CHILEMONOS (2019)

El primer Festival Internacional de Animación CHILEMONOS se realizó del 25 al 29 de abril del 2012 en el Centro Cultural Gabriela Mistral (GAM), en un contexto muy diferente al que vivimos actualmente. La animación necesitaba un espacio de encuentro propio para creadores. Un evento donde se hiciera gala del talento y nivel artístico existente.

En aquella época la animación nacional había perdido su posicionamiento: los segmentos infantiles relegaban a las series animadas chilenas a horarios de programación que no superaban las 9:00 de la mañana de los domingos; y, en el mundo de los largometrajes, el contenido animado se veía situado a la sombra del live action, tanto a nivel de iniciativas como de financiamiento. Era necesaria una nueva estrategia.

Durante la participación de nuestro director Erwin “Wilo” Gómez como jurado en el Havana Film Festival en 2010, se dio la posibilidad de exponer sobre animación chilena en el salón Charles Chaplin. El interés que despertó la exposición durante el certamen, nos motivó a itinerar por un año con la muestra de cortometrajes animados chilenos tanto por Chile como internacionalmente. Una vez de vuelta, ya estábamos convencidos de la necesidad que existía de tener un evento propio para la animación chilena.

Los desafíos de Fundación Chilemonos desde un inicio eran claros: hacer de la animación chilena protagonista de la agenda cultural chilena; abrir los caminos para que la producción pudiese alcanzar un estándar internacional; potenciar el trabajo en conjunto con escuelas de animación para contribuir en la formación los nuevos directores y animadores; construir lazos comerciales y alianzas tanto



CHILE
MONOS



MAI!
MERCADO ANIMACIÓN INDUSTRIA

ANIMA
ACCIÓN

CLUB

MONO
CLUB
Red de Cineclubes de Animación



MONOS
en SHORTS

MONOS
de
NIEVE

MONOS
de
LUVIA

DÍA
DEL
MONO
CHILEMONOS

Solomonos
Magazine

MONOCYCLE
DISTRIBUTION



del
CÓNDOR
al OSO

75 AÑOS DE ANIMACIÓN CHILENA



a nivel latinoamericano como global; y, por supuesto, ser pieza fundamental para erigir nuestra identidad en animación.

Es por ello que enfocamos nuestros esfuerzos desde 5 líneas de acción: cultural, industria, formación, investigación y difusión, con eventos como el Festival Internacional de Animación Chilemonos; el mercado de negocios gratuito MAI! Mercado Animación Industria; Monocycle; la exposición “Del cóndor al oso”, Monos en Short, Monos de Nieve, Monos INC, Solomonos Magazine y el cineclub de animación Monoclub, entre otros.

Ello ha sido posible gracias al apoyo de nuestros aliados iniciales, el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, la Universidad Mayor y la Universidad Santo Tomás, y quienes se han ido sumando en el camino.

En esta década como Fundación Chilemonos, hemos llevado a cabo 1.190 actividades; 4.300 reuniones de negocios; hemos convocado a 900 empresas; 431.288 personas y 209 invitados oficiales, con exponentes internacionales de talla mundial como Steve Martino (The Peanuts Movie), Jorge Gutiérrez (El Libro de la Vida), Brenda



Mercado Animación Industria “MAI!”



CHILEMONOS en colegios



“Monos en Shorts”



Exposición “Del Cóndor al Oso” (2017)



Conferencia lanzamiento “Golpea Duro Hara” de Marmota Estudio (2019)



Conferencia lanzamiento “Ogú, Mampato y Rena” de Estudio Animenta (2019)

Chapman (Valiente, Oscar 2013), Carlos Saldanha (Rio, La Era del Hielo), Shinichiro Watanabe (Cowboy Bebop), Peter Lord (Aardman Animation), Mark Shapiro (Laika Studio), Yoshihiro Shimizu (Tezuka), Paul Harrod (Isle of Dogs) y referentes mundiales en educación como Gobelins de París, Vancouver Film School, La Cambre/Bélgica entre otros, con sedes en GAM, MAVI, Cine UC, M100, Cineteca, Universidades asociadas.

La calidad de la curatoria del Festival Chilemonos y todo nuestro arduo trabajo nos ha hecho festival calificador para los prestigiosos Premios Oscar a partir de 2019. Desde su primera edición, en el año 2012, nuestra competencia de cortometrajes, largometrajes y series, ha recibido en su historia 14.736 proyectos de profesionales y estudiantes de todo el mundo.

Tras diez años de compromiso irrestricto y arduo trabajo en pos de la animación chilena, hemos visto como los objetivos que nos propusimos en un comienzo ya son parte de la realidad de la industria nacional. Hoy, somos parte del circuito mundial de festivales de animación, de manera natural nos hemos convertido en un referente latinoamericano gracias a nuestro festival, mercado, cineclub y actividades formativas; un honor y responsabilidad que seguiremos trabajando con el mismo profesionalismo y pasión que nos ha caracterizado a lo largo de nuestra trayectoria. De esta manera, comenzamos una nueva década con nuevos desafíos de crecimiento y alianzas. **SM**



BRENDA CHAPMAN (2013)



PETER LORD (2015)



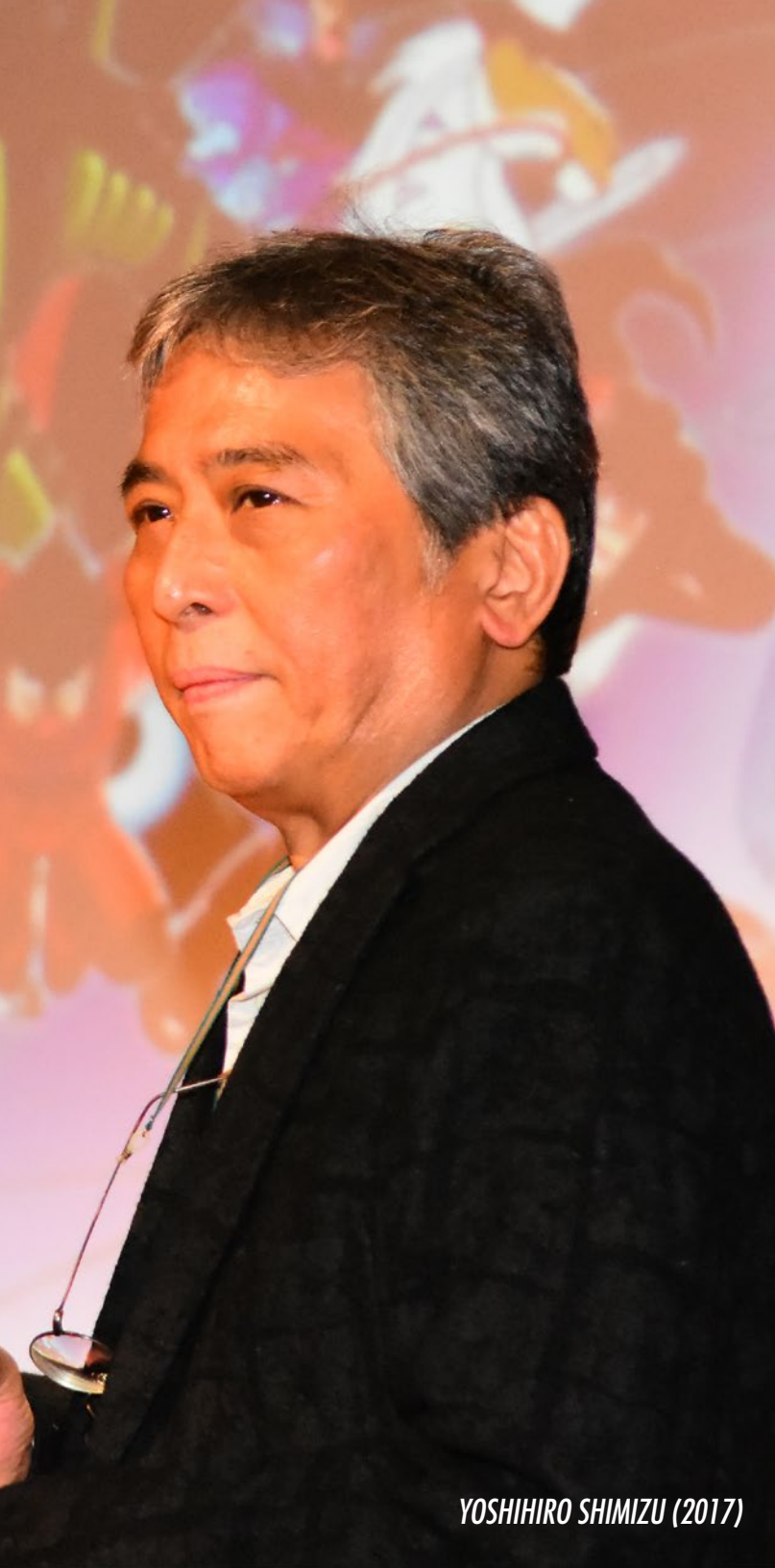
JORGE GUTIERREZ (2016)



SHINICHIRO WATANABE (2013)



STEVE MARTINO (2016)



YOSHIHIRO SHIMIZU (2017)



MARK SHAPIRO (2017)



CARLOS SALDANHA (2018)



PAUL HARROD (2019)



HUGO COVARRUBIAS

“Bestia: un cortometraje en Stop Motion
que va más allá de la historia que todos conocemos”

*Antes de estar finalizado, el cortometraje dirigido por
Hugo Covarrubias ya brillaba en la selección oficial
de Annecy. Hoy a semanas de su estreno, analizamos
cómo fue la producción del filme en plena pandemia
y los próximos desafíos del artista.*

Por Francisca Herrera



Cortometraje “BESTIA” (2021)

B E S T I A



El stop motion se define como el arte de dar vida a objetos inanimados a través de fotografías. Hay artistas que llegan mucho más allá y logran aportar una profunda dimensión a los personajes, un mundo interno de reflexiones, sueños y pesadillas. Este es el caso del director chileno Hugo Covarrubias, que a lo largo de su trayectoria se ha destacado por abordar el mundo psicológico de los protagonistas de sus proyectos.

De formación diseñador gráfico y director audiovisual, Hugo se ha especializado en la animación stop motion. Es director fundador de la compañía teatral Maleza (2004), pioneros en mezclar teatro con cine de animación en las obras “Maleza” (2006) y “Un Poco Invisible” (2013). Con Zumbástico Studios dirigió la animación de las series “El Ogro y el Pollo” (2009), “Horacio y los Plasticines” (2013) y es co-creador y director de la premiada serie “Puerto Papel” (2015). Hoy, el director de los cortometrajes “El Almohadón de Plumas” (2007) y “La Noche Boca Arriba” (2012), se prepara

para el estreno en Francia del cortometraje stop motion “Bestia”. Basado en hechos reales, el filme es una visita a la vida secreta de una mujer que trabaja en la Dirección de Inteligencia Nacional en Chile en 1975, adiestrando perros y personas para que cometan los más horrendos crímenes en plena dictadura militar.

• **¿Cómo surge la idea de hacer un cortometraje sobre uno de los personajes más oscuros de la dictadura chilena, Ingrid Olderöck?**

Hace un tiempo tenía la idea de realizar algo con la historia de Chile, con personajes que no fueran parte de la historia oficial. Resultó que, más o menos al mismo tiempo, Martín Erazo, director de la Patogallina, me llamó a una reunión porque tenía una idea muy similar y me propuso realizar una serie basada en la vida de personajes ocultos de la historia de Chile junto a Tevo Díaz. La desarrollamos y luego derivó en el corto.

No podía dormir pensando en el vuelco que le daríamos y lo complejo que es tratar este tipo de temas. Hasta que encontré la premisa: “dentro de cada bestia vive una víctima”. Decidimos con Martín visitar los mundos internos y la psicología del personaje. En el fondo no es una biografía de Ingrid Olderöck, sino que una visita a su vida secreta, a la relación con su perro, sus miedos y frustraciones, que finalmente son la radiografía de un país que está fracturado, un país que está lleno de heridas que no están todavía ni cerca de sanarse. Más que nada, ocupamos su caso como un dispositivo para hablar de la maldad, obviamente sin empatizar con la persona, pero tratar de entender qué tipo de frustraciones puede tener una persona tan mala y si esta maldad es heredada.

• **¿Desde dónde se situaron para llegar a la estética y producción del puppet?**

El cortometraje fue trabajado con una estética de casita de



“Bestia no es una biografía de Ingrid Olderöck, sino que una visita a su vida secreta, a la relación con su perro, sus miedos y frustraciones, que finalmente son la radiografía de un país que está fracturado”

Hugo Covarrubias

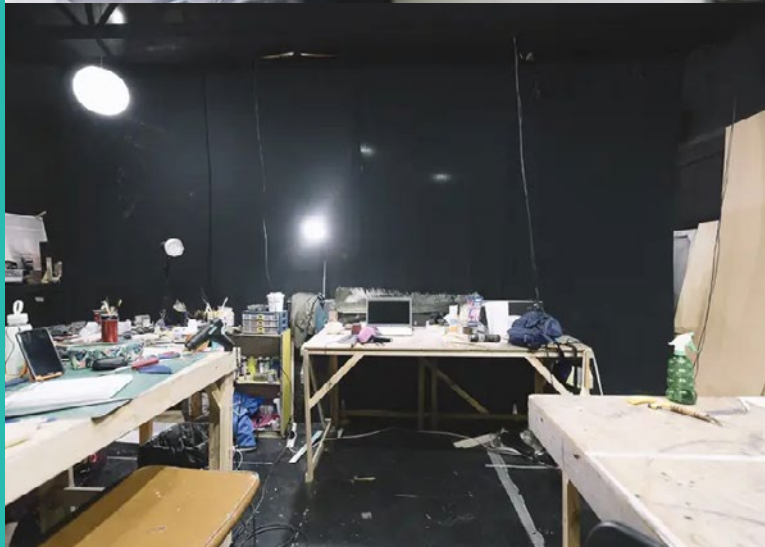
muñecas. Es un personaje con un rostro que asemeja ser de cerámica o porcelana, que tiene directa relación con este imaginario alemán de antiguas muñecas alemanas o de Europa del Este. En ese sentido, decidimos trabajar entre lo macabro y lo naif (inocente) de estas muñecas que tenían cuerpo de trapo y cara de cerámica, hecha con resina de poliuretano expansivo por dentro para dar volumen sin peso, porque son unas cabezas huecas, y cubierta con resina cristal para el brillo. Esta fue una búsqueda estética un poco extensa que realizamos con Constanza Wette, la que veníamos pensando desde el desarrollo de la idea.

También, hacemos alusión a este perfil de personaje sin mucha expresión facial, lo que le entrega un factor de mucha potencia al personaje. En el fondo es una exacerbación, ella no se inmuta con los crímenes que comete, no muestra arrepentimiento, no muestra nada. En ese sentido, el set de seis caras con distintas expresiones que creamos con el diseñador de personajes Pablo Castillo (director de arte de Puerto Papel) se pueden notar de forma muy sutil en el

corto. La construcción de las caras estuvo a cargo de Andrés Cepeda y Plastiman (Enrique Tapia). Todo esto también necesitaba un trabajo especial en animación, con un acting más cercano al realismo para representar esta frialdad, cosa que creo que se logró. El corto lo animé casi a medias con Matías Delgado, quien también realizó el storyboard y animatic, factor importante para definir el movimiento.

• ¿Cómo fue el tema de la grabación y producción en pandemia?

El corto dura 14 minutos, es el más largo que yo he hecho. Decidí hacerlo un poquito más pausado y que las cosas terminaran cuando hubiera que terminarlas. Partimos el 2018 con la preproducción y parte de la animación. En 2019 vino el estallido social y ahí se pararon un poco las cosas. Después de eso vino la pandemia. Me aproveché un poquito de ese tiempo muerto para tomarme las cosas con más calma aún. Creo que la pandemia me dio la oportunidad de darle





"BESTIA" de HUGO COVARRUBIAS (2021)



una segunda vuelta a algunos planos y de hacer algunos que habíamos desechado.

A pesar de haber obtenido los fondos de desarrollo, producción y post producción de cortometraje, el rodaje del filme se terminó prácticamente sin financiamiento ya que todo se extendió producto de la crisis social y el covid. Entonces, durante pandemia animé con la ayuda de Constanza Wette, que me ayudó a ambientar y solucionar problemas propios de la técnica.

Seleccionado en Annecy antes de terminar Actualmente, el cortometraje "Bestia" está en proceso de post producción. Postuló a la competencia de cortometrajes animados del Festival de Annecy como work in progress, sin post producción de imagen ni de sonido, con los soportes de animación, con cromas verdes, sin completado digital ni análogo, solo con las músicas de referencia. Hoy, forma parte de la selección oficial del destacado festival, el único corto chileno en la categoría y uno de los dos chilenos en el festival.

El 15 de mayo deben enviar el cortometraje finalizado y tienen fechado su estreno para junio, durante la competencia.

• ¿Qué sientes al formar parte de la selección oficial de Annecy?

Cuando uno está trabajando mucho, aparte del cortometraje, pegado todo el día al computador desde la casa con un poquito de ansiedad, las buenas noticias son el triple de bienvenidas. Siento que le agrega un mérito extra ser seleccionado de esa manera. Significa que el corto funciona sin necesidad de estar finalizado en un 100%.

Además, estrenar en Francia, aunque no sea presencial, en el festival más importante de animación siempre es súper bueno y de alguna forma fue un mini indicio de que estábamos haciendo las cosas bien. Aunque no sabemos lo que pueda pasar, trato de pensar como "suficiente con haber quedado" en Annecy.

"Decidimos trabajar entre lo macabro y lo naif (inocente) de estas muñecas que tenían cuerpo de trapo y cara de cerámica, haciendo alusión a este perfil de personaje sin mucha expresión facial lo que le entrega un factor de mucha potencia al personaje"

Hugo Covarrubias



"BESTIA" de HUGO COVARRUBIAS (2021)



"LA NOCHE BOCA ARRIBA" (2012)

También quiero destacar que aún no quería mandar el cortometraje a Annecy. Quería enviarlo terminado el próximo año, pero Cecilia Toro, Productora de arte y diseñadora de vestuario del corto, y Cristóbal León, me alentaron a mandarlo antes. Ahora estamos terminando junto a Ángela Acuña la música original; la post de imagen la está haciendo Diluvio Cine, Cristóbal León y Niles Atallah; y la post de sonido la está haciendo Sonamos, Roberto Espinoza.

• **El stop motion está presente en todos tus trabajos ¿Qué significa para ti?**

Es un punto de encuentro casi perfecto de las cosas que a mí me gustan. Me gusta mucho el cine, las cámaras y los focos. Me gusta la plástica, la pintura y la escultura. La animación te entrega esas herramientas, pero el stop

motion en particular es una mezcla entre cine y plástica.

A pesar de no haber estudiado animación porque no había escuelas, tuve la oportunidad de tener cámaras desde muy chico. Mi papá tenía una cámara de video que usaba para hacer mini animaciones de stop motion con objetos, juguetes, todo. Aprendí de forma completamente autodidacta gracias a la obra que hicimos con Muriel Miranda, "Maleza", que mezclaba teatro con animación. Ahí partí, de forma un poquito más profesional. En Bestia siento que vuelvo un poco al inicio, a la forma en cómo creamos Maleza.

• **¿Cuáles son tus futuros proyectos?**

Hace un par de años tengo ganas de hacer un largometraje. Todavía estoy tratando de darle un poco de forma porque

es semi autobiográfico, ficcionado y en stop motion con tono documental, desde lo que yo vi cuando chico en mi familia, una familia de clase media en dictadura, y todo visto desde el prisma de un niño. Sería una película para un público familiar, pero con un trasfondo socio político como hilo conductor. Y el otro proyecto, que está un poco en carpeta, es el que tenemos pendiente con Martín y Tevo, es una serie de cortometrajes para conformar una miniserie sobre personajes particulares y no tan conocidos de la historia cultural, política y social de Chile. Esto tendría un enfoque siguiendo un poco más la línea de "Bestia". **SM**



"UN POCO INVISIBLE" (2013)



"EL ALMOHADÓN DE PLUMAS" (2007)



CORTOMETRAJES

“La realidad latinoamericana camino hacia el Oscar”

Cinco laureados cortometrajes de la región lograron calificar a los premios de la academia estadounidense, solo tras superar los grandes desafíos propios de la industria local.

Por Francisca Herrera



Desde su inicio en 1935, la animación no estaba incluida en los galardones de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Estados Unidos. No fue hasta su quinta edición que establecieron la categoría Mejor Cortometraje Animado, y recién en 2001 el premio a Mejor Largometraje Animado.

Así como la animación, los artistas latinoamericanos especializados en esta área también han tenido que hacerse su espacio en los Premios Oscar a punta de talento y mucho esfuerzo. Varios ya han calificado y logrado entrar a las nominaciones, pero a la fecha, solo una animación latinoamericana se llevó la estatuilla a Mejor Cortometraje Animado: “Historia de un oso”, dirigida por el chileno Gabriel Osorio (Punkrobot). El filme previamente fue estrenado en Festival Internacional de Animación Chilemonos en 2014, del cual fue seleccionado ganador.

CINCO PROFUNDAS HISTORIAS LATINOAMERICANAS

Para la 93ª ceremonia de entrega de los Premios Oscar la presencia latinoamericana en la primera selección se hizo notar. Cinco cortos animados lograron calificar: “Umbrella” (Brasil), “Un oscuro día de injusticia” (Argentina), “El Pájarocubo” (Colombia), “Dalia sigue aquí” (México) y “Mi hermano Luca” (México). Obras con distintas técnicas e historias, pero con la realidad latinoamericana en común.

Hace diez años la directora Helena Hilario, co-fundadora de Stratostorm, quedó conmovida con la historia que le contó su hermana sobre un niño del orfanato de su ciudad natal (Palmas de Paraná), quien no quiso ningún juguete y pidió un paraguas de regalo.



“Un Oscuro Día de Injusticia” de Daniela Fiore y Julio Azamor (Argentina - 2018)



“Umbrella” de Helena Hilario (Brasil - 2020)



“Quiero un paraguas porque cuando mi padre me dejó aquí estaba lloviendo. Dijo que volvería a buscarme, así que creo que si tengo un paraguas mi padre podría encontrarme”, recuerda. Es así como la historia del pequeño Joseph de “Umbrella”, realizado con animación 3D en Sao Paulo, logró conectar con el público. Se convirtió en un premiado filme sobre empatía y esperanza, fue proyectado en el prestigioso Festival de Cine TRIBECA y fue seleccionada en 19 Festivales calificadoros para los Oscar.

Desde el otro lado de la frontera, en Argentina, el último día de Rodolfo Walsh volvía a repetirse una y otra vez en tinta china sobre papel de la mano de los directores Daniela Fiore y Julio Azamor, co-fundadores del estudio Mutante. Basados en el texto escrito por Julio Azamor padre, para la revista La Mirada Cautiva, y con la convicción de homenajear a uno de los iconos de la lucha por la verdad en dictadura, nació “Un oscuro día de injusticia”.

Sin textos ni diálogos, el guion, el dibujo convencional, las metáforas y la música llevan a mantener viva la memoria y revisitar en 10 minutos lo que sucedió en una esquina de Buenos Aires el 25 de marzo de 1977. “Lo que se intentó justamente era representar la tinta, la máquina de escribir, el escritor y el papel, tal cual utilizaba Rodolfo Walsh para escribir. Que esa misma tinta contara cómo fue su último día”, revela Julio. Ello los hizo ganadores del 9° Festival de Animación CHILEMONOS, festival calificador para los Oscar, y del Cóndor de Plata, entre otros 12 certámenes más.

Un poco más al norte, el director colombiano Jorge Alberto Vega, co-fundador de La Valiente Estudio y docente de la Universidad del Cauca, plasmó en stop motion una historia infantil que destaca el deseo de libertad en un carismático pájaro que sacrifica su forma física por ello y va en ayuda de sus amigos.





"El Pájarocubo" de Jorge Alberto Vega (Colombia - 2019)





“Mi Hermano Luca” de Catalina Serna y Carlos Algara (México - 2019)

Haciendo uso de la cálida textura de fieltro y la versatilidad del bordado, desde Popayán se dio vida a los personajes del libro del español Marcos Mas. Tras seis años de producción, en nueve minutos y utilizando 5040 fotografías, Jorge logró dar vida al cortometraje de “El Pájarocubo” en 2019, y con ello llevarse el Premio Quirino 2020 en la categoría de Mejor Cortometraje de Animación, entre otros laureles.

Ya al otro lado del continente, dos talentosas directoras mexicanas dan vida a dos temáticas que llegan al corazón de México. Por un lado, la directora Catalina Serna decidió abordar el tema del Trastorno del Espectro Austista (TEA), a través de su experiencia con uno de sus hijos diagnosticado. Encontró la deficiencia de información, conciencia y herramientas que existían respecto al tema y publicó “Mi Hermano Luca: Un cuento acerca del autismo” (2017), motivada por explicar a su hija sobre la condición de su hermano.

Sin embargo, el éxito de ventas no aplacó la indiferencia. “Cuando nos mudamos a vivir a la Ciudad de México, a mi hijo lo rechazaron de 21 escuelas. En ese momento decidí hacer el cortometraje, le hablé a mi codirector Carlos Algara (cineasta), y le pedí que debíamos hacer algo que llame la atención para cambiar la situación en México”, expone Catalina. El cortometraje estuvo en la selección de más de 30 festivales en distintos países y ganó el segundo lugar en el Chicago International Childrens Film Festival.

Por otro lado, la directora Nuria Menchaca, co-fundadora de No Budget Animation y docente del Tecnológico de Monterrey, decide dar voz a uno de los temas tabú en México: la desaparición forzada de personas.



“Mi Hermano Luca” - 2019

Cuando una niña muy imaginativa descubre que su hermano mayor podría tener superpoderes, decide hacer todo lo posible por asegurarse que todos los demás lo vean como ella lo ve. La historia se basa en el libro homónimo de la mexicana Catalina Serna, quien dirige junto a Carlos Algara este cortometraje acerca del autismo.

Desde la vereda de la animación analógica experimental, “Dalia sigue aquí” relata a través de dibujos hechos a mano sobre más de 5.000 recortes de periódicos, la oscuridad y soledad de las ya más de 80.000 familias mexicanas.

Con tinta china, acuarela, carboncillo, sin diálogos y una canción que cala hasta los huesos, la historia de la pequeña de ocho años, ficción que representa a la realidad misma, se quedó con el máximo galardón en los Premios Ariel de la AMACC, entre otros certámenes.

CAMINO A LOS OSCAR

Mientras algunos buscaron el camino para llegar al Oscar, otros se encontraron con la calificación casi de improviso. Sin embargo, todos reconocen que es un gran logro que les ha dado visibilidad nacional e internacional tanto a su talento en animación como a las temáticas que representan, que esperan que se traduzca en nuevos proyectos.

“Estuve investigando los festivales, leyendo muchas teorías sobre cómo ser aceptado en algunos. Al final, seguí mi corazón y mi instinto, apliqué a algunas convocatorias para Festivales de Cine y también a todos los festivales que califican para los Oscar”, relata Helena Hilario, co-directora de Umbrella, que fue parte de la selección de 19 festivales calificadores, todo un hito para animación brasileña.

El camino para llegar a los Oscar involucra una serie de acciones de difusión y promoción de la pieza cinematográfica. Daniela Fiore, co-directora de “Un oscuro día de injusticia”, reconoce: “Cuando ganamos el Festival Internacional de Animación CHILEMONOS, recién



“Dalia Sigue Aquí” de Nuria Menchaca (México - 2019)



El gobierno apuesta a la prevención de la violencia: Osorio

El secretario de Gobernación, Miguel Ángel Osorio Chong, aseguró que la mejor justicia no es sólo la que persigue y castiga los delitos, sino también la que atiende las causas para evitar que sucedan. “Por eso, en el gobierno de la República hemos apostado y le seguiremos apostando a la prevención”.

En un mensaje durante la firma del convenio entre esa dependencia y la Fundación Carlos Slim en materia de prevención de la violencia y la delincuencia, el con texto del Programa Nacional de Profesionalización de Servidores Públicos, Osorio Chong consideró

que es fundamental que las acciones de prevención tengan correspondencia con los delitos públicos que enfrentamos que con el por dignificarlos, reforzando la ley y volverlos en la ciudadanía”, indicó.

Osorio Chong destacó que la articulación de capacidades y la suma de esfuerzos entre sociedad, iniciativa privada y sector público, es la mejor, si no es que la única vía, para lograr las metas nacionales, entre ellas la de la seguridad.

Osorio Chong destacó que la articulación de capacidades y la suma de esfuerzos entre sociedad, iniciativa privada y sector público, es la mejor, si no es que la única vía, para lograr las metas nacionales, entre ellas la de la seguridad.

Osorio Chong destacó que la articulación de capacidades y la suma de esfuerzos entre sociedad, iniciativa privada y sector público, es la mejor, si no es que la única vía, para lograr las metas nacionales, entre ellas la de la seguridad.

Osorio Chong destacó que la articulación de capacidades y la suma de esfuerzos entre sociedad, iniciativa privada y sector público, es la mejor, si no es que la única vía, para lograr las metas nacionales, entre ellas la de la seguridad.

DE LA REDACCIÓN

DINERO

ban las huellas de la corrupción, y ahora nos advierten que el ADN de esos vestigios está, en buena parte, en la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda (Seduvi).

En el gobierno central se dice, fuerte y quedito, que con las técnicas de construcción que se tienen ahora ningún hospital y ninguna escuela debería colapsar, pero si los protocolos de edificación especialmente elaborados para las escuelas de esta ciudad no se cumplen entonces ocurren desgracias como la del colegio Enrique Rébsamen.

A partir de los documentos que tienen, es difícil advertir que ese lugar hubiera sido víctima del incumplimiento de las normas legales para su construcción, porque todos parecen estar en orden, pero lo cierto, más allá del papeleo, es que la escuela se vino abajo y que sobre su techo se construyó una casa, de la cual, oficialmente, nunca se supo nada.

tes que nada, el asunto del Rébsamen, y esto porque en los últimos años que en el mismo gobierno se dice que ninguna escuela y ningún hospital debería venirse abajo por un sismo, debido a las medidas de construcción que se usan ahora, es porque la ley, advierte que el tipo de construcción, en el artículo 206, último párrafo, que las escuelas a las que se llama “grupo A” deben tener un factor de seguridad 1.0 por ciento mayor al coeficiente sísmico”, alguien más o menos involucrado en el asunto no aseguraba que si era una construcción normal una columna debe tener un metro de diámetro, en las escuelas eso se debe aumentar una vez más, pero eso que todos los elementos de construcción.

El año pasado en el Rébsamen eso no se cumplió, de hecho tampoco se cumplió, en el Tec de Monterrey, cuando las cosas también metaron a un grupo de jóvenes, aunque el accidente no se dio por manejar bajo los efectos de la droga.

Hay quienes ya se preguntan, y ¿ahora qué?, pero aún falta mucho por descubrir y por hacer. La construcción en la ciudad es muy grande tardarán mucho tiempo autoridades ciudadanas en volver a la normalidad. No se puede olvidar el pasado que quedan saldados sus pendientes. No se vale reconstruir sobre merced porque habrá nuevos derrumbes de los que aprendamos desde hace años y ya ven lo que pasó.

Urbano y Vivienda la que tend que dar las explicaciones al respecto que el rumor es que desde allí se hicieron los registros y las certificaciones para que gente que no cumplía con los requisitos que marca la ley obtuviera esos registros y certificaciones. Sin embargo, sin experiencia, sin conciencia de responsabilidad, se dedicaron a hacer, incluso, lo que ellos sabían que era peligroso. La Seduvi tiene la pal

DE PASADITA

Hay quienes ya se preguntan, y ¿ahora qué?, pero aún falta mucho por descubrir y por hacer. La construcción en la ciudad es muy grande tardarán mucho tiempo autoridades ciudadanas en volver a la normalidad. No se puede olvidar el pasado que quedan saldados sus pendientes. No se vale reconstruir sobre merced porque habrá nuevos derrumbes de los que aprendamos desde hace años y ya ven lo que pasó.

ciento de la población más afirmó tener miedo en la información de seguridad pública, no delincuencia.

De aquellos que de confianza, algo de confianza y mucha dicen que esta falta sobre la veracidad atribuyen a que la se manipula o que se Jaime, quien señaló soria de especialistas revisaron los reportes sobre incidencia detectando evidentes manipulación.

Ricardo Corral, Nacional de Informa tema Nacional de Seguridad pública, admitió la inco los datos de incidencia



ahí descubrimos que era festival calificador de los Oscar, fue impresionante y no sabíamos qué hacer. Un amigo luego nos ayudó y guió con los requisitos. Los medios de comunicación nos ayudaron un montón con la difusión para poder continuar en carrera”.

“En un punto era sentirse cerca, pero lejos. Sentir que estás muy cerca de estar en la lista de los Oscar y luego también al mismo tiempo no sabes que tan lejos está. Pero finalmente estás allí, en el mapa, en el panorama internacional. Es muy bonito y da un reconocimiento muy grande al trabajo que se hizo”, reflexiona Jorge Alberto Vega, director de “El Pájarocubo”.

EL DESAFÍO DE PRODUCIR EN LATINOAMÉRICA

La realización independiente financiada a base de fondos públicos es una temática recurrente cuando se habla de arte en Latinoamérica, una realidad muy diferente a los grandes conglomerados que están acostumbrados a desfilar por las alfombras rojas de los Premios Oscar.

Así lo vivieron los directores de “Un oscuro día de injusticia”, “El Pájarocubo” y “Dalia sigue aquí”, que financiaron sus proyectos con el concurso ANIMATE del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) de Argentina; el Programa de Estímulos del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC) de Colombia; y la Beca Jóvenes Creadores y el Programa de Fomento a Proyectos del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) de México, respectivamente.

La vía estatal queda corta. Para lograr dar pie a estos tres cortometrajes los realizadores contaron con el apoyo profesional de amigos y estudiantes. “No había gran presupuesto, trabajamos mucho por colaboración de amigos. Además, yo soy maestra, así que también

trabajamos con alumnos y exalumnos, que nos ayudaron en mayor y menor medida, sobre todo en la etapa de coloreado”, relata la directora Nuria Menchaca, junto con señalar que ni ella ni su productor cobraron.

El tema de networking internacional, cada vez más relevante en la región, también estuvo presente en “El Pájarocubo”. Tras el encuentro de stop motion en Cochabamba (Bolivia), pudieron contactar con profesionales que trabajaron presencialmente y a distancia, como es el caso de la construcción de elementos de arte y posproducción (Brasil), y en el diseño de sonido (México). “Descubrimos que la gente de animación somos personas dispuestas a trabajar en grupo sin afán de protagonismo. Son personas que han dedicado su vida a cultivar este arte, lo que hace fácil unirnos y colaborar”, explica Jorge Alberto Vega.

Tanto en “Umbrella” como en “Mi hermano Luca” debieron planificarse financieramente sin ningún patrocinio estatal. El cortometraje mexicano fue hecho por crowdfunding buscando ideas que se adaptaran al presupuesto. Por su parte, Helena Hilario reveló que “tomó mucho tiempo la planificación financiera, teníamos un presupuesto y recursos limitados, tuvimos que pasar por desafíos técnicos y artísticos para darle vida a esto. Los artistas que estaban modelando, también estaban haciendo la iluminación, la textura, el revelado, el render; los 14 profesionales de animación y CGI estábamos colaborando para hacer todo entre nosotros mismos”.

De manera transversal, todos los realizadores hacen un llamado a no cesar los fondos públicos y a apoyar el talento latinoamericano que está ávido de historias por contar. “Hay mucho talento en Latinoamérica, algo que nos representa es la creatividad, espero que cada vez más se voltee a mirar para acá”, reflexiona Catalina Serna. **SM**



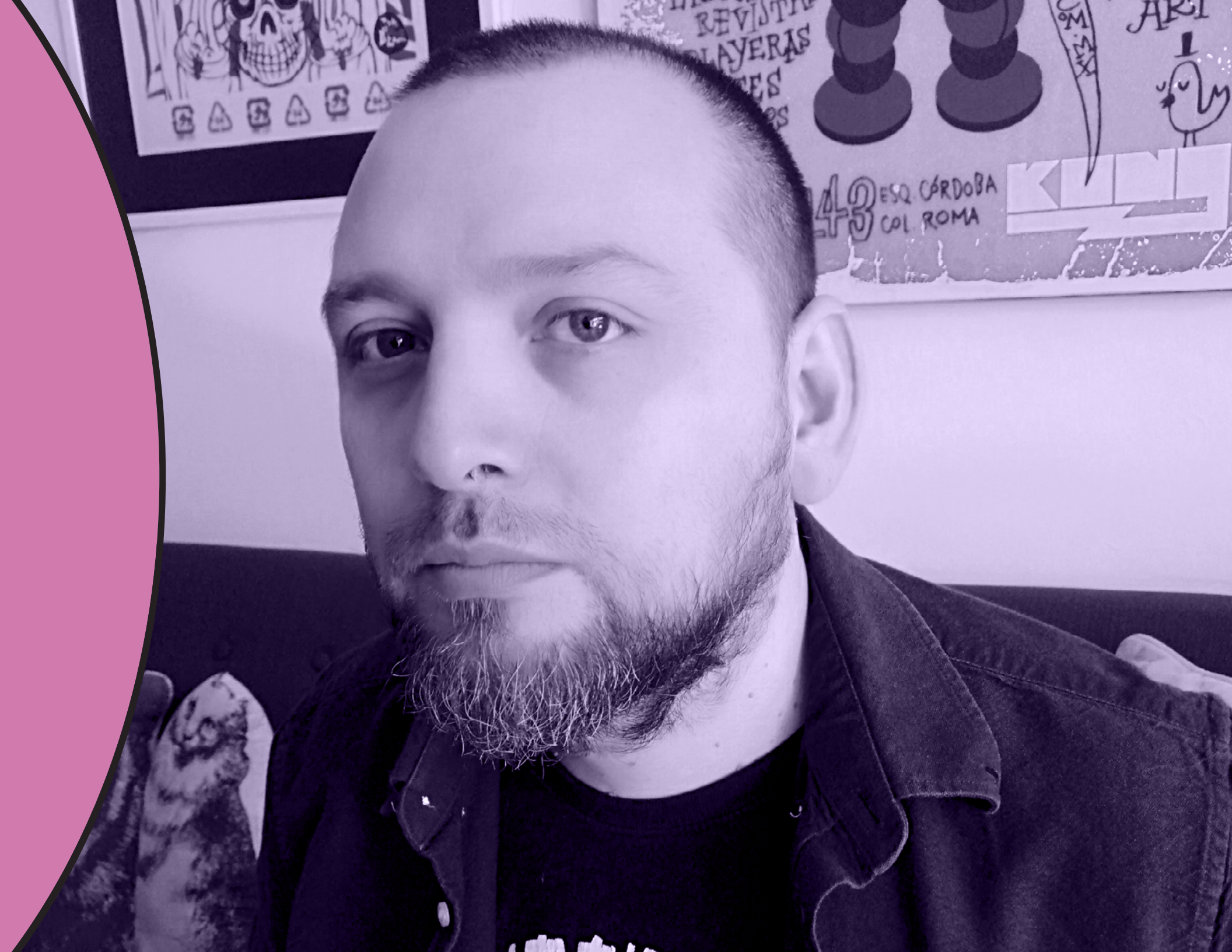


GERMÁN ACUÑA

La innovación artística de la mano de “Nahuel y el libro mágico”

La ópera prima de Germán Acuña ha sabido destacar a nivel mundial por su gran trabajo de arte y contenido cultural e identitario, así lo confirma su gran paso por festivales. Hoy, a un año de su estreno mundial, su director ya trabaja en un nuevo filme, que promete repetir y superar el éxito.

Por Francisca Herrera





CARBURADORES
DESIGN & ANIMATION STUDIO

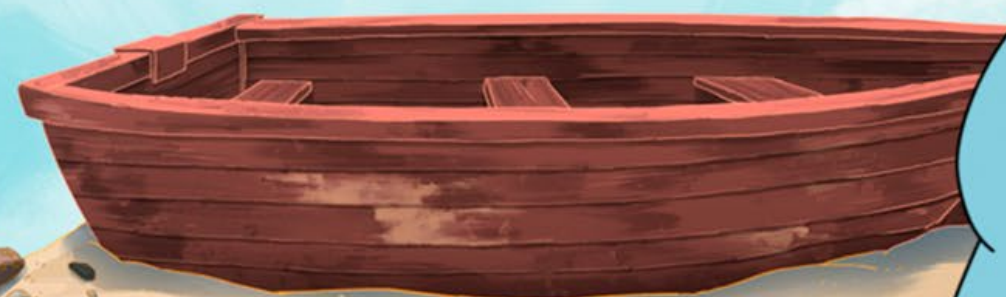
Si bien “Nahuel y el libro mágico” es un largometraje creado para un público infantil, el filme dirigido por Germán Acuña, mantiene cautivados tanto a chicos como a grandes, aún antes de su estreno comercial. Y es que, tras cinco años de producción, el filme finalizado a inicios de la pandemia, logra fusionar una historia entretenida dotada de una gran carga mitológica con un arte en 2D que atrapa los colores y sensaciones de la mágica Isla de Chiloé.

“La película desde el principio, desde que se empezó a perfilar el proyecto, empezaron a aparecer algunas notas al respecto. Creo que quizá llamó la atención porque tenía un look 2D un poco ambicioso o quizá novedoso para lo que se estaba acostumbrado en Latinoamérica hasta el momento, y porque era una película que tenía un elemento cultural e identitario bastante potente”, explica su director, cofundador del estudio Carburadores.

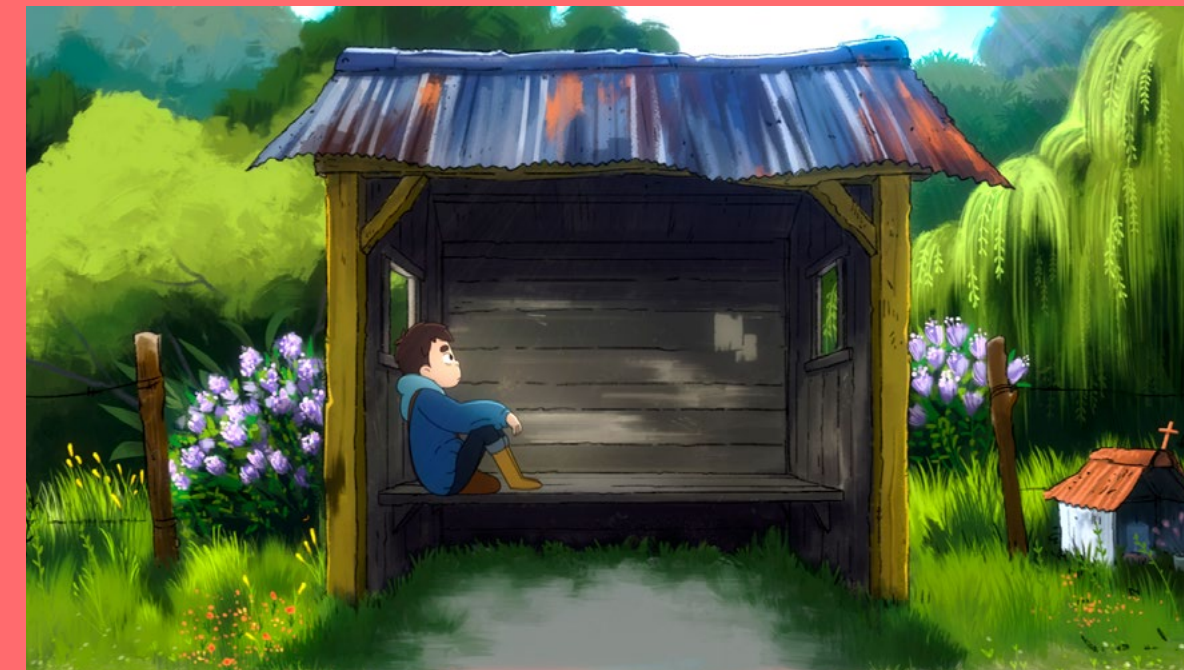
Escrita por Juan Pablo Sepúlveda y Germán, la película chilena mezcla aventura, fantasía y mitos chilotes. La historia de un niño de 12 años que encuentra el libro de hechizos Levisterio y que debe rescatar a su padre, quien ha sido capturado por un oscuro brujo, al mismo tiempo



NAHUEL y EL LIBRO MÁGICO



Trailer "Nahuel y el libro mágico" (Largometraje - 2020)



que enfrenta sus miedos más profundos, fue coproducida por las empresas chilenas Carburadores y Punkrobot, ganadora del primer Oscar para la animación chilena con "Historia de un oso", y la brasileña Levante Films.

"Hacer un largometraje es una tarea bastante titánica, de harta paciencia y resistencia en el tiempo, por lo tanto, ya terminar la película es un gran logro para mí. Todo lo que ha venido, ya sean festivales importantes en los que hemos estado presentes, han sido una sorpresa y un plus", señala Germán y agrega que "el mejor logro es haber puesto elementos culturales que son muy propios y escondidos para el resto del mundo, en una película infantil y que se hayan logrado posicionar como algo atractivo".

La animación realizada con menos de 24 cuadros por segundos para hacer rendir el presupuesto, y que centra sus esfuerzos en meticulosos fondos, ha logrado cautivar a la crítica. Es así cómo se transformó en ganadora del 9°

Festival Internacional de Animación Chilemonos; recibió el Award of Excellence en el Tokyo Anime Award Festival 2021; xx en Festival Internacional de Cine Infantil de Nueva York 2021, posee cuatro nominaciones para los Premios Quirino 2021 y formó parte de la selección oficial del Festival de Cine de Animación de Annecy 2020, donde tuvo su estreno mundial en junio de ese año.

"Espero que sea un referente de que se puede hacer cine animado con las herramientas y los recursos que se tienen en Latinoamérica", puntualiza.

POR SOBRE TODA PANDEMIA

La pandemia del COVID 19 se ha propagado en todo el mundo y ha sabido golpear especialmente a la cultura. Sin embargo, la industria de la animación ha sabido adaptarse y posicionarse como una alternativa a la producción audiovisual.



“Nahuel y el libro mágico” (2020)



“Nahuel y el libro mágico” vivió en carne propia el inicio de esta nueva normalidad.

A finales de marzo, cuando se decretaban las primeras cuarentenas globales en Santiago, el equipo del filme chileno ya llevaba unas semanas trabajando de manera segura desde sus casas.

El hecho que ya hayan tenido terminada la post producción de sonido antes de la crisis propició un mejor escenario para terminar el filme antes del Festival de Cine de Animación de Annecy.

“La pandemia afectó principalmente en los planes de distribución -comenta German-. Nosotros teníamos fecha de exhibición de salas en Chile para octubre del 2020, obviamente, cuando empieza la pandemia toda esa planificación se va un poco al tacho de la basura”.

Sin embargo, reflexiona que “finalmente no hay mucho que hacer, en el fondo, es una situación totalmente fuera de lo normal y extrema, así que hemos tenido paciencia y hemos aprovechado este tiempo para hacer una buena carrera en festivales, lo que ha sido igual bueno en ese sentido”.

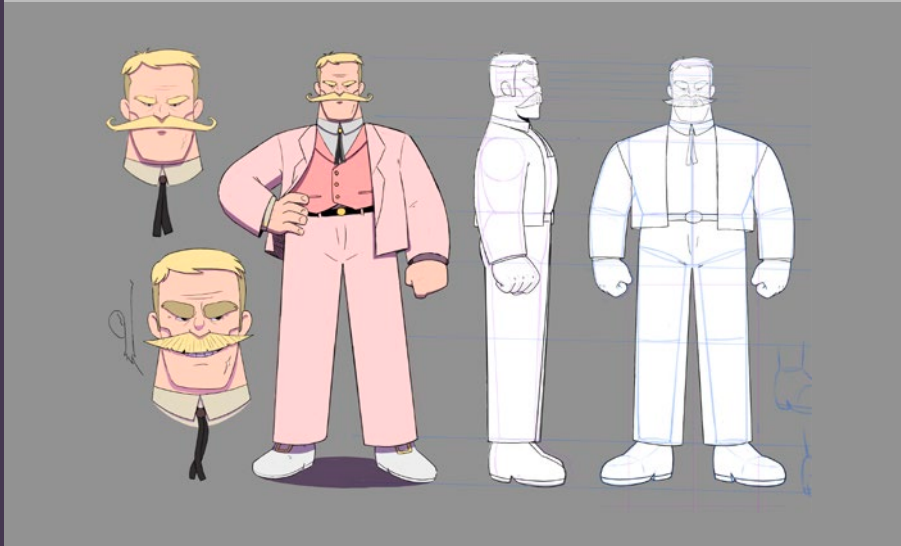
Con los cines cerrados como medida sanitaria, el mayor desafío tanto para Germán como para la animación mundial de cara al futuro es el estreno comercial. El realizador cuenta que se han buscado caminos alternativos que aún están terminando de decantar. “Todavía no tenemos una fecha de estreno, pero si se está trabajando una fecha tentativa de salida en salas de cine para el segundo semestre del 2021 y probablemente vamos a buscar los caminos a través de algunas plataformas, que es hoy día son el gran jugador, por así decirlo”.

“LA VETA DEL DIABLO”

Germán Acuña ya comenzó con el trabajo de preproducción de un nuevo largometraje animado en 2D, esta vez, ambientado en el norte salitrero de los años 20. “La Veta del diablo” contará la historia de Mercedes, una chica de 16 años que decide devolver una pepita de oro al mismísimo diablo para recuperar la vida de su hermano desaparecido en el derrumbe.

Según comenta el director, el filme ya ha levantado algún financiamiento para preproducción, que ha permitido avanzar una primera versión del animatic, progresar con material de concept art, diseño de personajes, entre otros procesos. “En este momento, estamos armando un poco las redes para ver bien cual va a ser la estrategia de coproducción de la película, sumando a nuevos socios de a poco, viendo bien cuales son las nuevas posibilidades”, cuenta.

“Estamos preparando todo para que la película tenga un gran impacto y sea realizada con los recursos necesarios que requiere un largometraje de este tipo. Nuestra mirada siempre va a ser seguir creciendo en calidad de historia, de imagen y de sonido. Eso es un poco lo que está pasando con esa película, está avanzando a paso lento pero seguro”, destaca Germán. **SM**



“La Veta del Diablo” (en producción)



VÍCTOR PAREDES

“Desarrollo de animación:
El revival de Moho de la mano de Víctor Paredes”

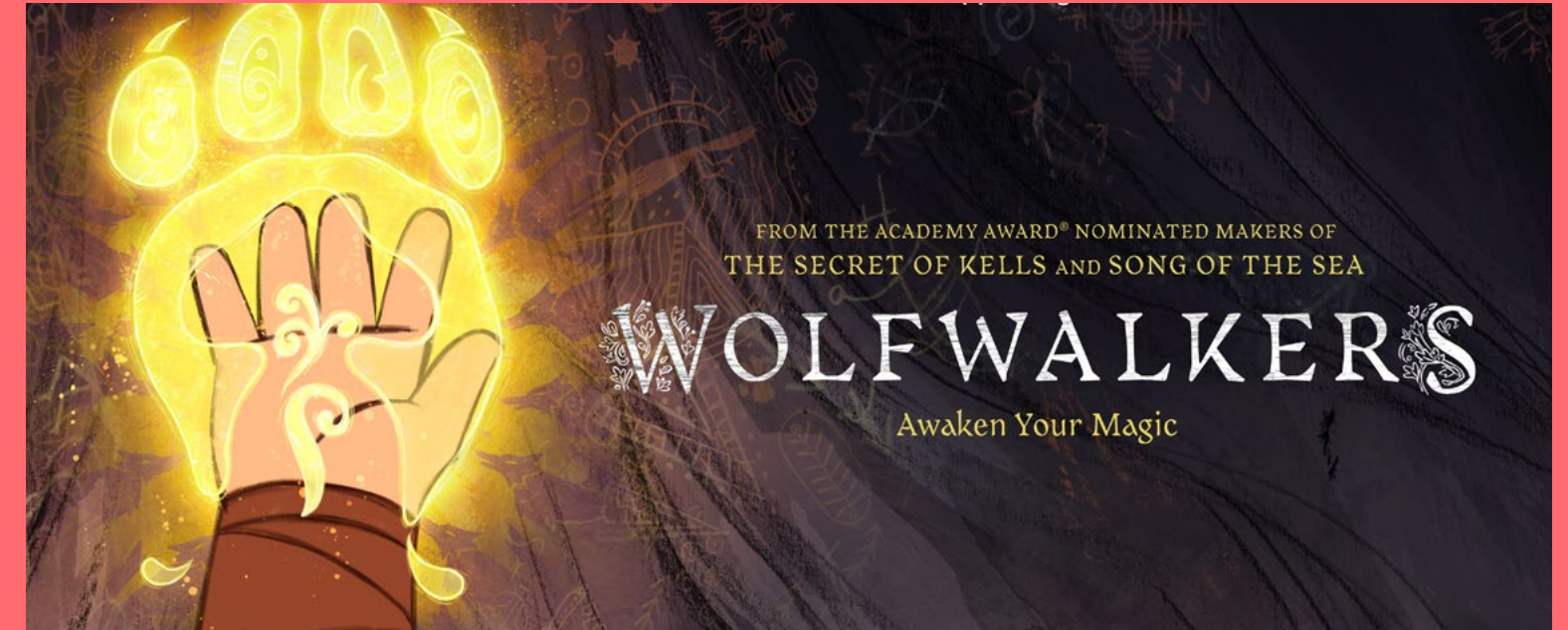
Luego de la adquisición del programa de animación 2D, y el reconocimiento que implica participar en una película nominada a los Oscar, el animador chileno se posiciona como un referente prometedor de la industria, tanto en la realización como en el desarrollo de nuevas herramientas.

Por Leslie Salazar





“Wolfwalkers” de Tomm Moore y Ross Stewart (Cartoon Saloon - 2020)



Para Víctor Paredes, los últimos años han significado cambios radicales en su vida. Quien fuera titulado de periodismo de la USACH, hoy reside en la localidad de Kilkenny, Irlanda, y se desempeña como animador para Cartoon Saloon, connotado estudio que posee tres películas nominadas a los premios Oscar: Song of the Sea (2015), The Breadwinner (2017), y la más reciente Wolfwalkers (2021), que estuvo en la carrera por la estatuilla a mejor película animada.

“Cuando lograba un pequeño paso, como que mi nombre apareciera en los créditos de Moho, yo pensaba ‘Ya, aquí toqué techo’”, cuenta Víctor refiriéndose a la oportunidad de trabajar en la programación del software con el que se inició en la animación 2D. No obstante, las posibilidades no han hecho más que presentarse favorablemente en su camino, al punto de que consiguió adquirir la compañía tras el software junto con dos amigos y colegas.

Una renovada versión de Moho fue lanzada el 26 de abril pasado,

construida con la premisa de mejorar la accesibilidad para los usuarios, característica fundamental en el trabajo de Paredes. Al mismo tiempo, el animador chileno se encuentra trabajando en la nueva producción de Cartoon Saloon para Netflix.

DESCUBRIMIENTO RECÍPROCO

La formación de Víctor Paredes en animación es completamente autodidacta, ya de joven se las ingeniaba para crear imágenes, entregando coordenadas a la consola Atari o dibujando pelotas en Paint. Puso doble empeño en mejorar su inglés para poder leer libros como Animated Performance de Nancy Beiman y para acceder a blogs de la materia. Cuando se encontró con Moho, gracias a un compañero de universidad, las ideas empezaron a tomar forma.

“Me pareció alucinante desde el principio, era todo tan flexible. Puedes combinar las herramientas de distintas maneras, no hay una forma fija de lograr resultados, sino que existen varios

“(Moho) Me pareció alucinante desde el principio, era todo tan flexible. Puedes combinar las herramientas de distintas maneras, no hay una forma fija de lograr resultados”

Víctor Paredes



 Presentación Moho Animation 13.5

caminos. Eso me gustaba mucho, porque al poder elegir los caminos, también podía ser muy creativo en la forma en que construía y animaba”, se refiere Víctor a las razones que lo hicieron establecerse con Moho para experimentar su interés por la animación.

Una vez que consiguió manejar el software con fluidez, se lanzó a publicar tutoriales en Youtube explicando el uso de distintas herramientas. Inspirado por los aprendizajes que obtuvo de los foros online, en los que la gente compartía conocimientos y tips de uso de Moho, sintió la necesidad de aportar desde la misma vereda. Esto atraería la atención de Smith Micro, la compañía a cargo de Moho en aquel entonces, que lo convocó para trabajar en el desarrollo del programa.

En un inicio, sus aportes consistían en entregar archivos propios para la librería de Moho, además de evaluar qué nuevas herramientas podrían ser implementadas o cómo mejorar las ya existentes. Eventualmente, Smith Micro le ofrece tomar el cargo de Product Manager.

“Yo no sé programar, pero lo que sí entiendo es la lógica que tiene que tener un programa. No es tan simple como pedir una herramienta que haga caminatas automáticas, por ejemplo, porque eso corresponde al resultado, entonces a mí me toca resolver cómo Moho llega a ese resultado y plantear los pasos para ello. También hay un ejercicio de entender al público, evaluar si es que la herramienta va a ser realmente útil y fácil de usar, que son cosas que me preocupan mucho”, comenta Víctor sobre su labor y sus impresiones como director del software.

ESPERAR LA OPORTUNIDAD

Luego del despido masivo en Smith Micro, tanto Víctor como el resto del equipo de programación quedaron completamente desvinculados del proyecto; en paralelo a



“Yo no sé programar, pero lo que sí entiendo es la lógica que tiene que tener un programa. No es tan simple como pedir una herramienta que haga caminatas automáticas, a mí me toca resolver cómo Moho llega a ese resultado y plantear los pasos para ello...”

Víctor Paredes

esto, Cartoon Saloon lo reclutó por lo versátil de sus trabajos y soluciones en animación. En este punto, toma especial valor el lazo que entabló con su colega y amigo Mike Clifton, creador original de Moho, con quien dice congeniar muy bien en todo lo que implica el desarrollo del software.

“Con Mike siempre quisimos recuperar el programa. Él era mucho más pesimista que yo, pero siempre le decía: ‘Esto se puede hacer, pero vamos a tener que esperar un tiempo’. Y hace dos navidades atrás, viajé a California donde estaba Mike y mi otro amigo, con los que ahora somos dueños del programa. Había surgido una posibilidad de compra, me había llegado el dato, y viajé para comprometernos a comprarlo”. Víctor recuerda con nostalgia que se reunieron a conversar el acuerdo en una cafetería a la que solían ir después de salir de su jornada laboral en Smith Micro.

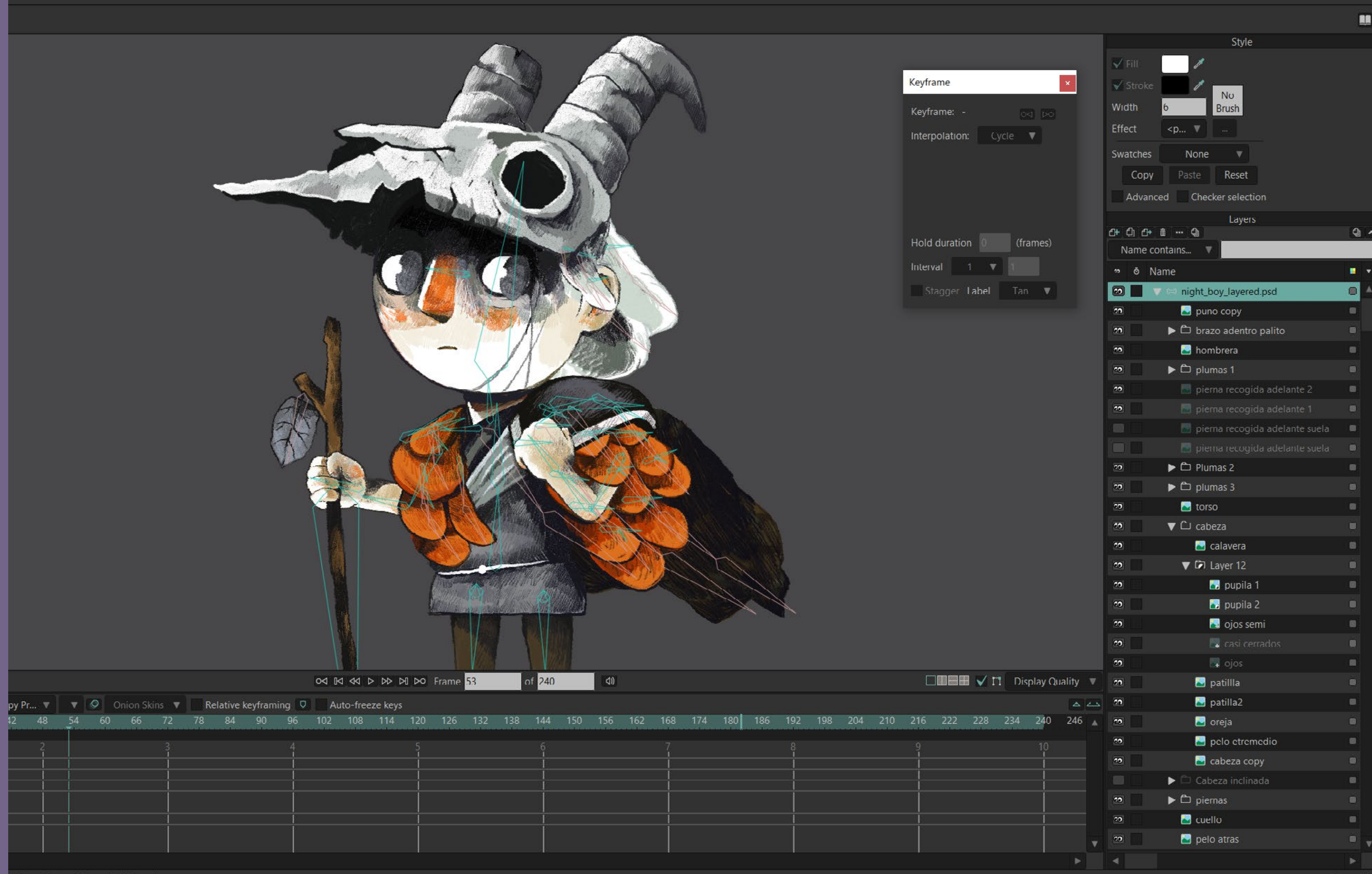
Las conversaciones con dicha entidad iniciaron en julio del año pasado y finalmente, luego de intensas negociaciones

comandadas por Paredes, adquirieron el programa de forma oficial el 22 de diciembre de 2020, a través de Lost Marble, compañía que crearon para dicho propósito.

El primer paso para la renovación del software consistió en partir desde la penúltima versión de Moho, la cual poseía un código más amigable para construir las nuevas características a estrenar en el programa. En este punto, el animador retoma las labores que desempeñaba bajo el alero de Smith Micro.

En esta nueva entrega de Moho, desarrollada por Lost Marble, se ha dado prioridad a la optimización de la animación. En ese sentido hay tres nuevas herramientas que, según Víctor, son protagonistas de la versión 13.5 del software: la primera, Wind Dynamics, una aplicación de viento que permite soplar sobre los personajes o fondos, y que todo se mueva automáticamente.

Con ella, es posible mover la ondulación del viento, la turbulencia, cambiar los materiales, las texturas, y cómo se



van a doblar los objetos. “Es muy útil. Moho anima mucho fondo, entonces se trata de darle vida a ello también. Cuando animaba siempre quise tener un viento, para no tener que animar todas las hojitas y detalles a mano”, explica Víctor, quien formuló esta característica basándose en su experiencia de trabajo dentro de Cartoon Saloon.

La segunda herramienta, bautizada como Quad Meshes, consiste en una malla de distorsión que se aplica sobre los personajes. La virtud de esta malla es que a través de ella se anima al personaje, eliminando la necesidad de redibujar o mover los vectores sobre el objetivo.

De acuerdo con Víctor, la herramienta funciona tanto sobre imágenes como vectores, y también permite aplicar cambios estéticos al objeto: “Con la malla puedes hacer que el personaje se mueva un montón, lo que quieras. Después puedes volver y dibujarle una cicatriz en la cara, por ejemplo, y esa cicatriz inmediatamente va a tener ya asignados todos esos movimientos, no hay que redibujarla en todos los cuadros”. Además, es posible acoplar varias mallas y animar en distintos niveles, ampliando aún más las posibilidades de movimiento.

La tercera aplicación, y la que es de mayor orgullo para Víctor, se llama Vitruvian Bones (huesos vitruvianos). Inspirada en la ilustración de Da Vinci, resolvió las limitaciones de las marionetas respecto a la perspectiva en que se pueden mover las extremidades, permitiendo crear mayor variedad de poses. “Lo que hicimos fue tener varios brazos en varias posturas, les puedes poner esqueleto a cada uno. Entonces tienes este mono con todos estos brazos, pero puedes mostrar uno solo a la vez. Así, se pueden crear riggs complejos, pero armarlos y animarlos es una tarea mucho más simple”.

PROYECCIÓN

Con el nuevo comienzo de Moho y la experiencia de haber participado en una película nominada al Oscar, salta a la vista que la carrera de Víctor Paredes como animador va en ascenso. A esto, se suma el proyecto cinematográfico actual de Cartoon Saloon para Netflix: *My Father’s Dragon*, película basada en la novela homónima de Ruth Stiles Gannett, que relata la historia de un niño que rescata a una cría de dragón en una isla. Un proyecto en el que será mucho más palpable el trabajo de uno de los exponentes nacionales más notables de la animación, ya que, a diferencia de *Wolfwalkers*, se integró a la producción desde su fase más prematura.

“Cuando puedo, me gusta hacer dos cosas: tratar de meter chistes, sobre todo en estos personajes chiquititos porque tienes la libertad de que nadie les está poniendo tanta atención y no cambia el sentido de la película. Y lo otro, es que me gusta pensar el límite en que un fondo puede tomar vida. Que el fondo no sea solamente eso, que se funda la animación de los personajes y que tengas un mundo vivo, en vez de unos personajes vivos sobre una escenografía muerta”, explica Víctor, acerca de aquellos tintes personales que busca dejar en la impronta de cada trabajo en el que se ve envuelto.

El horizonte de Víctor Paredes, ya sea en Moho o integrando un equipo de animación para una película, se distingue por buscar libertad y dar importancia al trabajo colectivo; algo muy apreciable cuando se observa su trayectoria, en la que participó para producciones de índole política y social como el pasado plebiscito de octubre, o la campaña para el Observatorio contra el Acoso Callejero. Sin lugar a dudas, el animador chileno está ejerciendo una influencia en quienes desean entrar al mundo de la animación, y seguirá sorprendiendo con su notable trabajo. **SM**





VIDEOCLIP MUSICAL

“El rebrote del videoclip animado de la mano del arte independiente”

Debido a las condiciones de la pandemia, muchas producciones audiovisuales se vieron afectadas, abriendo un nuevo y potente espacio para la animación de la mano de talentosos exponentes nacionales independientes.

Por Leslie Salazar





“Una Vuelta Más” de MKRNI



“No Pasa Nada” de Augusto Schuster



“Sobrenatural” de MKRNI



“Ya No Tengo Tiempo” de Adione

La industria musical en Chile tiene en sus archivos notables videoclips, comenzando con Hugo Arévalo, pionero de las “canciones filmadas”, quien también tiene a su haber el primer videoclip animado del poema Don Crispín (1972), musicalizado por Charo Cofré y animado junto al dibujante Fernando Krahn; hasta la realización de Alejandro Rojas y Samuel Restucci para la canción La Torre de Babel (1997) de la banda Los Tres, pieza audiovisual que sin lugar a dudas se encuentra marcada en el imaginario colectivo de la cultura nacional.

La crisis de la industria musical en el 2000, también redujo las posibilidades de producción de videoclips, lo que cortó las alas a la incipiente tendencia del video musical animado. Sin embargo, hubo quienes, de la mano de las plataformas digitales, rebrotaron nuevamente el concepto de videoclip. Distintos artistas incursionaron en este formato de manera animada e independiente. Hoy, en plena situación de pandemia, este arte se transformó en un indispensable, ya que se posicionó como la mejor opción para producir a distancia manteniendo las medidas sanitarias.

Chile no ha sido la excepción. En un inicio, fueron los músicos y artistas independientes quienes empezaron a explorar el formato y a beneficiarse mutuamente de la fusión creativa, destacando a realizadores como Leo Beltrán, Matías Bárcquez y Simón Jarpa. Eventualmente, la animación se volvió un soporte visual atractivo para artistas de largo alcance como Princesa Alba, Drefquila y Augusto Schuster, y al mismo tiempo abrió oportunidades de producción junto con músicos extranjeros, como ha sido el caso de Diego Cumplido y Marcos Sánchez.

PASIÓN AUTODIDACTA

“Yo no estudié animación, aprendí por mi cuenta. Cuando estaba en la enseñanza media, con mis amigos, usábamos los primeros celulares con cámara para hacer

experimentos con plastilina en clases. Ese fue mi primer acercamiento con la animación”, relata el director Matías Bárcquez, quien ha desarrollado un estilo de animación análoga que explora distintos trazos, texturas y usa principalmente materiales reciclados.

Al igual que Bárcquez, los animadores Simón Jarpa, Marcos Sánchez y Diego Cumplido vieron en la realización audiovisual una forma de canalizar sus intereses artísticos personales. Al mismo tiempo, coinciden en que encontraron en el videoclip un espacio propicio para la experimentación, ya que no se exige un proceso tan formal, como suele ocurrir en la producción audiovisual. Esto es bien sabido por el director Leo Beltrán, quien, a la cabeza del estudio Niño Viejo, ha realizado videoclips para distintas bandas chilenas y ha consolidado un estilo que destaca por lograr una narrativa precisa que explota lo conceptual. “Trabajo el formato videoclip por elección, justamente por la libertad que permite la narrativa. La animación en sí es quizá la más versátil a la hora de hablar de una técnica audiovisual, pero aún así existen ciertos márgenes que la mantienen en un solo lugar”; reflexiona, refiriéndose al rol que se le ha dado históricamente a la animación circunscrita a un público infantil.

La experimentación es esencial para encontrar aquel estilo que se acomode a los mensajes que se quieren expresar. Antes de sus primeros videoclips, Diego Cumplido hizo asistencia de animación en el rodaje de La Casa Lobo. “Encontré el proceso tan orgánico y libre de todas las normas que yo había aprendido. Me había leído el Animator Survival Kit de Richard Williams, me había llenado de reglas y me paralicé; trabajando con ellos como que me liberé un montón”, comenta sobre la experiencia de trabajar con Cristóbal León y Joaquín Cociña. Este precedente lo motivaría más adelante a aceptar animar el single “Say My Name” (2015), para la



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



banda chilena The Suicide Bitches. Su técnica consiste en stop-motion con plastilina, usualmente sobre archivos de video en blanco y negro.

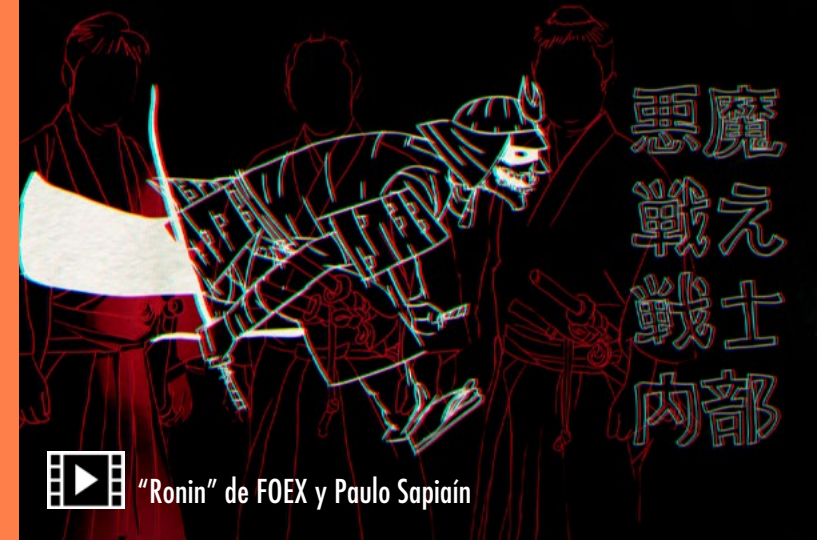
JUGAR CON LO INESPERADO

La libertad de realización es un rasgo que destaca al momento de concertar un video musical. En este proceso, los realizadores dan rienda suelta a su propia interpretación de la música entregada y así, animar un videoclip emula a una colaboración entre artistas, más que una simple relación contractual.

“La primera producción que realicé eran solo intervenciones animadas sobre material de archivo. Ya en la última que hice, empecé a mezclar más los dos mundos e incluí personajes, entonces las personas del material prefilmado interactúan con, por ejemplo, una bruja que dibujé yo. Siempre me ha encantado esa forma, todos los videoclips que tratan de sorprender con los cambios de un mundo a otro sin que te des cuenta”, relata Marcos

Sánchez. Su técnica nace de su afición al cine ilusionista, y con los años, reconoce que ha logrado pulir detalles como el juego de movimiento y transiciones. Desde 2017, ha realizado videoclips para artistas internacionales como Claire Cronin, The Breeders y The Hand to Man Band. Por su parte, Leo Beltrán explica que en “Disparan” (2018), de la banda Como Asesinar a Felipes en colaboración con Chino Moreno, hizo un ejercicio bien particular: “traté que el montaje no sincronizara del todo con la canción para que se sintiera el rebote del golpe, de la madera, del árbol, del hachazo, el caer del árbol, y todo lo que no es correcto, justamente para hacer sentir que algo no está bien”.

Reconoce tres etapas del proceso de producción en las que se preocupaba de trabajar la identidad: la conceptualización o hilo conductor de las imágenes; la dirección de arte; y el montaje. La virtud de trabajar videoclips radica en que existe la posibilidad de innovar en casi cualquier parte del proceso, a diferencia de lo



“Ronin” de FOEX y Paulo Sapiaín



“Siempre será lo mismo” de Como Asesinar a Felipes



“Basta de Esconder a Mis Hermanos la Verdad” de Epicentro



“Predators and Scavengers” de Tomahawk

que ocurre con las formas de producción de grandes proyectos de la industria animada. Los creadores coinciden en lo complejo que es llevar a cabo realizaciones animadas, especialmente en un ambiente poco amable en recursos económicos para desarrollar las artes en Latinoamérica.

“Mucha gente puede no estar de acuerdo en esto, pero la realidad local es muy diferente de la realidad de muchos de los referentes que uno ve. Encuentro saludable abrazar las condiciones materiales en las que estamos situados, para contar historias que se adapten a eso porque puede devenir en soluciones creativas”, opina Simón Jarpa, recordando cómo descubrió que las líneas de sus personajes tiritaban en la acción, y decidió hacer de ello una característica que podría potenciar un estilo propio, visible en sus dos primeros videoclips realizados para el grupo musical MKRNI (Makarroni) entre 2017 y 2018.

En las limitaciones se pueden encontrar ventanas creativas que no habrían aparecido si la situación de producción fuera diferente, y las condiciones impuestas por la pandemia no fueron la excepción. Es el caso del video musical realizado para la banda Tomahawk, liderada por Mike Patton. Al ser producido durante el periodo de confinamiento, se requirió de colaboración para filmar las imágenes que harían el fondo para los maniqués de plastilina de Diego Cumplido, por lo que se contactó con compañeros de universidad, quienes con cámara en mano grabaron las imágenes en el Parque Nacional Huerquehue, ubicado en la Región de la Araucanía. “Me llegó material inesperado. Yo doy instrucciones por teléfono, pero es limitado lo que puedo dirigir. Entonces recibí un material que es muy de ellos, son las ideas que ellos interpretaron de lo que les dije, jugar con algo que no espero que me llegue es divertido y curioso”; concluye acerca de la realización del videoclip de “Predators and Scavengers” (2021).

“En la comunicación se hace un juego creativo que puede ser más interesante que decidir y controlar todo uno”

Diego Cumplido



"Walking with a Killer" de The Breeders



"Nuestro Destino" de Prehistóricos



"The Unnatural" de Claire Cronin



"You Just Can't Win" de All Souls



"Grey to Green" de Lydia Lee

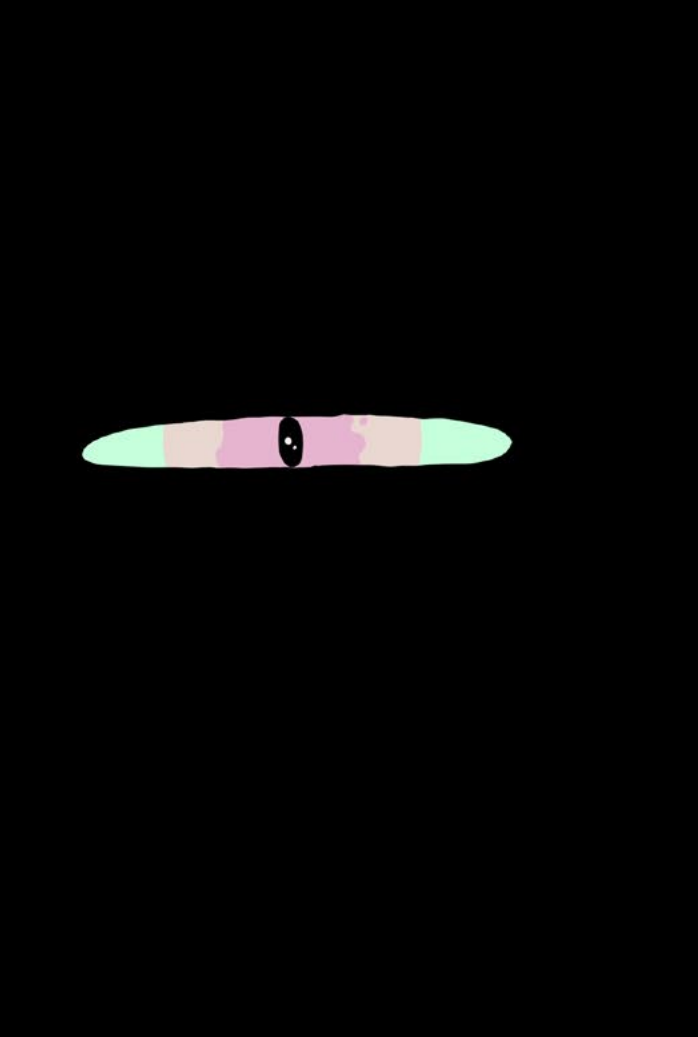
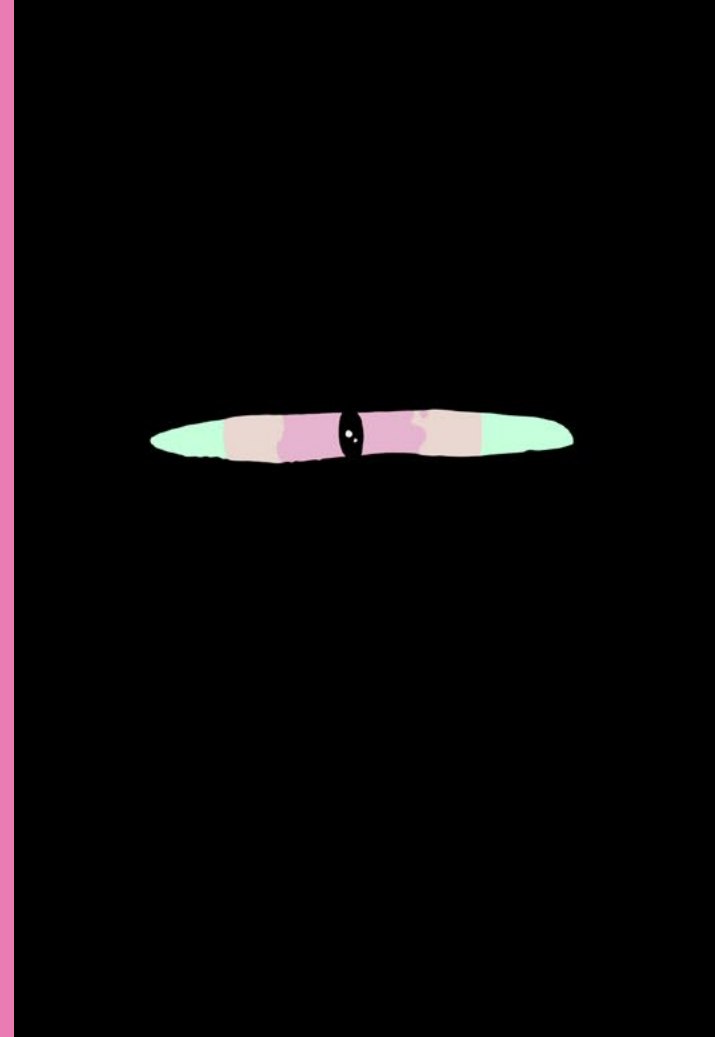
LA NUEVA ESCENA

Con antecedentes como "Ojos Favoritos" (2015), canción del grupo Protistas, producida con la fascinante animación análoga de Enzo Cortavirtarte, o las caricaturas del particular estilo de Santi Nam para la canción Una Chaqueta (2018) de Josefina González, la animación independiente ya estaba abriéndose camino en la escena nacional e inmiscuyéndose en el mundo de la música.

Hoy, el repertorio de videoclips animados es contundente y ofrece un surtido de universos para conocer. Sin embargo, aún queda la sensación de que la animación está en un segundo plano. "Lo que noto, sobre todo porque trabajo en filmaciones también, es que la animación es poco valorada desde el punto de vista de presupuesto y del trabajo requerido. Creo que es algo que hace difícil que se generen más proyectos, porque para lograr una buena animación se necesitan tantos recursos y experiencia como para una filmación", reflexiona Marcos Sánchez, lo que coincide con su cifra de seis videoclips animados bajo el brazo, de los cuales sólo el single Nuestro Destino (2016) de Prehistóricos corresponde a una producción para un artista nacional.

Sin embargo, salta a la vista la actual popularidad de la industria animada, que hoy se sitúa como el soporte más accesible para las producciones audiovisuales sin transgredir de sobremanera las medidas sanitarias. Se suman otras condiciones beneficiosas no sólo para quienes se dedican a esta disciplina, sino también para aquellas personas que quieren aprender: más tiempo en casa, además de una gradual democratización de internet y dispositivos móviles.

"Es muy representativo de esta época, y personalmente creo que al arte le toca reflejar y de alguna manera influenciar la época que a uno le toca vivir", establece Beltrán, quien posee un historial de videoclips marcados por el desarrollo de un cuestionamiento social.





"Jardines" de E.C.S.D.L.Q.H.P.



"Yuvia" de Felics



Según su experiencia, enfocarse en cómo la audiencia se involucra emocionalmente con las creaciones artísticas es fundamental para lograr un concepto completo.

En ese sentido, la animación puede convertirse en una herramienta con un potencial incluso más holgado que el rodaje tradicional. Bárquez ve en la técnica 2D la oportunidad perfecta para reinterpretar los conceptos más impensados: "Creo que la animación es excelente para representar estados emocionales o sensaciones, porque son cosas reales, sólo que no las podemos ver. Si me siento triste, podría animar la tristeza, cosa que no podría hacer quizás con una cámara sin hacer una imagen demasiado forzada. La animación es perfecta para evocar esos estados mentales".

Ante esas posibilidades, los creadores convergen en buscar inspiración en lo personal: la memoria y las aficiones, mirarlas con creatividad y afecto. El momento del videoclip animado invita a redescubrir la técnica que se pensaba olvidada e ir más allá de una coincidencia con otros artistas o el afán creativo, sino que a mirar lo que ocurre alrededor y hallar la conexión con la audiencia a la que se quiere llegar. **SM**



Solomonas

Magazine



PAOCC

Programa de Apoyo a
Organizaciones Culturales
Colaboradoras



Solomonas Magazine se reserva los derechos de la publicación. Prohibida su reproducción sin autorización. Los conceptos vertidos en los artículos de Solomonas magazine, corresponden a los autores y no necesariamente coinciden con los de Solomonas Magazine. Solomonas 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.