

Salamonas

08

Magazine



Solomonos

Magazine

Erwin Gómez Viñales: Editor general

Margarita Cid Lizondo: Productora Ejecutiva

Josefa Villaseca García: Producción Periodística

Pamela Riveros Ríos: Periodista

Pilar Subiabre Doldán: Periodista

Manuel Ortiz Ossandón: Entrevistas en video Solomonos TV

Marcelo Morales Cortés: Artículo invitado

Erwin Gómez Viñales: Diseñador Jefe

Nicolás Bustamante Sandoval: Diseñador

Pilar Subiabre Doldán: Edición

Portada: Serie animada "Puerto Papel"
de Zumbastico Studio

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.

Mayo 2016, Santiago de Chile

Impreso en Chile, por Andros Impresores

Tiraje de 1000 Ejemplares

Esta edición fue financiada por Fundación CHILEMONOS con el aporte de:
Instituto Profesional Santo Tomás, Animación Digital y Multimedia
Universidad Mayor, Escuela de Animación Digital

Este Proyecto ha sido financiado en su edición digital por
el Fondo de Fomento Audiovisual, del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

**SANTO
TOMÁS**
INSTITUTO PROFESIONAL
CENTRO DE FORMACIÓN TÉCNICA


**UNIVERSIDAD
MAYOR**
para espíritus emprendedores


**Consejo
Nacional de
la Cultura y
las Artes**
Fondo de Fomento
Audiovisual
Gobierno de Chile

© 2016, Fundación Chilemonos. Todos los derechos reservados.



Solomonos

Magazine



Historia de un Oso • 15.000 Dibujos • Puerto Papel • Diluvio • The Gift • Tomás Welss • Álvaro Arce • Carlos González • Alejandro Rojas

HISTORIA DE UN OSO_{/08}

Cortometraje dirigido por Gabriel Osorio y producido por Punkrobot, que marcó un hito en la industria de la animación chilena al ser premiado con el Óscar 2016. Profundizamos en la inspiración y el proceso de realización de esta magistral pieza de animación, donde un oso vive una historia de exilio y sufrimiento.

15.000 DIBUJOS_{/20}

El periodista Marcelo Morales nos cuenta la historia del primer largometraje animado chileno, realizado por Jaime Escudero y Carlos Trupp en la década de 1940. Esta película, marcada por la visita de Walt Disney a Chile, se transformó en un eslabón perdido de la animación chilena.

PUERTO PAPEL_{/32}

Conversamos con los creadores de la exitosa serie animada de Zumbastico Studios, que ha destacado por su propuesta innovadora. Una producción a gran escala, sin precedentes en Chile, que ha logrado atraer el interés de importantes cadenas televisivas latinoamericanas.

DILUVIO_{/44}

Conoceremos cómo Diluvio se ha transformado en una productora relevante para la animación, mediante técnicas y sistemas de trabajo muy particulares, que le han otorgado a sus cortometrajes de stop-motion la categoría de piezas de arte.



THE GIFT_{/56}

Este cortometraje chileno ha dado la vuelta al mundo. Una visión del amor que se aleja del romanticismo y su grandilocuencia. Conversamos con los creadores de esta pieza, sobre un hecho fortuito que finalmente se transformó en animación.

TOMÁS WELSS_{/68}

Con 30 años de trayectoria, el reconocido artista Tomás Welss ha recorrido el mundo con sus obras, aportando desde la animación con una original y crítica visión de la sociedad. En esta entrevista nos cuenta sobre su tránsito profesional y la influencia del arte en su vida.

ÁLVARO ARCE_{/78}

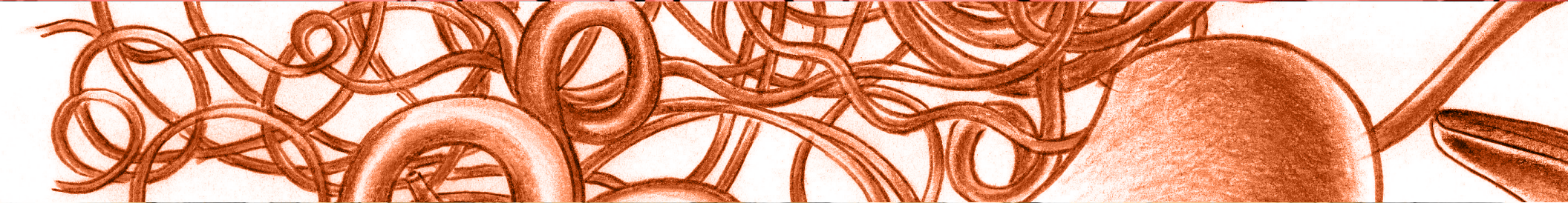
Realizamos un perfil de la destacada trayectoria de este artista chileno, que desarrolló gran parte de su carrera en los más prestigiosos estudios de animación en Estados Unidos, como Hanna Barbera, Disney, Warner Bros. Sabremos de su experiencia tocando puertas en Hollywood y cómo llegó al grupo creativo que dio vida a la serie Scooby Doo.

CARLOS GONZÁLEZ_{/88}

Lo recordamos por su mítica animación de "Tevito", un perro que cautivó a miles de chilenos a través de la señal de TVN. González hizo esta labor en tiempos en que no existían procesos para desarrollar el dibujo animado. Ni la dictadura pudo detener a este artista del 2D, quien pese a la censura, hizo revivir a su mítico personaje en la pantalla abierta.

ALEJANDRO ROJAS_{/98}

Este artista logró reincorporar las películas animadas a Chile, tras seis décadas de nula producción en nuestro país. Anterior a eso, fue pupilo de uno de los míticos animadores nacionales: Enrique "Puma" Bustamante.



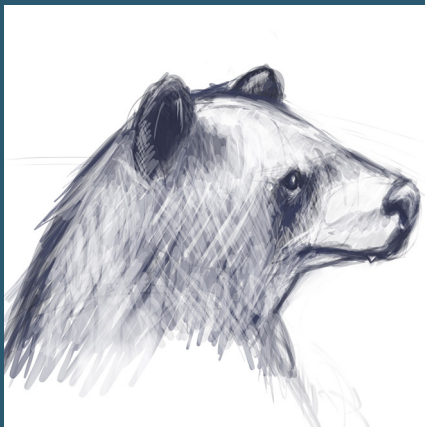
HISTORIA DE UN OSO

El Oso que hizo historia en la industria de la animación chilena

Fue el ganador del Festival Chilemonos en su versión 2014, tras lo cual comenzó un intenso recorrido por diversos festivales internacionales que culminó con la adjudicación histórica de un premio Óscar, el primero para una pieza audiovisual chilena. Un solitario y encantador oso que nos invita a reflexionar sobre la experiencia del exilio y la pérdida de vínculos familiares.

Por Pamela Riveros Ríos
Editado por Pilar Subiabre





Gabriel Osorio siempre pensó que el protagonista del cortometraje sería un oso, porque veía a su abuelo como una persona corpulenta y grande, que representaba fortaleza. Por ello la directora artística, Antonia Herrera, creó a un personaje con una amplia espalda y brazos robustos.

Un oso, de apariencia melancólica, observa el retrato de una familia feliz, mientras arregla las piezas de una caja musical. Sale de su hogar, una casa antigua cuyo aspecto refleja que el tiempo no ha transcurrido dentro, para situarse en las calles de una ciudad industrializada, alrededor de la cual se alzan enormes edificios y chimeneas de grandes fábricas que sueltan un humo gris. Se instala en una esquina para mostrar su historia, contenida dentro de esa caja musical, a cualquier transeúnte que demuestre interés en verla. La caja guarda una historia de exilio y rapto, donde un oso es apresado para ser el atractivo principal de un circo.

Este relato de ficción, que encantó a la audiencia y a la Academia, tiene mucho de realidad. Gabriel Osorio, su director, cuenta que este cortometraje en 3D fue la manera que encontró para relatar la historia de su propio abuelo, quien por años estuvo en el exilio luego del Golpe de Estado en 1973. “Estuvo mucho tiempo fuera de Chile y estuvo preso también, y cuando volvió, su familia había cambiado. Lo terrible de estar lejos de tu familia es la semilla del cortometraje, por eso es triste, porque nace de una idea que es súper dolorosa y dura”, comenta.

Por mucho tiempo, Gabriel guardaba esta historia en su memoria y en su corazón, hasta que quiso exponerla al equipo de Punkrobot, su estudio audiovisual donde ha dirigido ya varios trabajos de series animadas. Numerosas sesiones de brainstorming y mucho trabajo lograron que luego de cuatro años la idea se concretara en este cortometraje.

El concepto de arte detrás de las dos historias

Si bien la historia de destierro de su abuelo podría haber sido contada de una forma literal, el equipo de trabajo decidió que la metáfora de un oso raptado por un circo sería una manera más amable y entendible para tratar







Antonia Herrera, Directora de Arte del cortometraje.



el tema de la partida o el alejamiento de un ser querido. Así retrataron la ausencia y separación de su familia y el dolor de la soledad. “Queríamos contar la idea del exilio y la imagen de ruptura de una familia, pero sin hablar del Golpe. No queríamos ser específicos, queríamos que fuera una historia universal. Entonces, estuvimos pensando en cómo traducirla”, dice Antonia Herrera, Directora de Arte de “Historia de un Oso”.

“La idea de que fuera un oso se comenzó a materializar porque lo iban a raptar, entonces ¿cuál animal era el más buscado para trabajar en un circo? Eso nos llevó a un oso, que además podía hacer roles de humanos, como malabarismos. Entonces el oso es un animal representativo”, cuenta Gabriel, y agrega: “mi abuelo era súper grande, entonces yo lo asocié con un oso”.

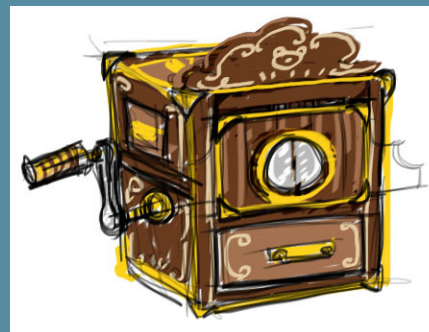
Por otra parte, el oso también evoca a un organillero, personaje tradicional de la cultura chilena que aparece por las plazas y parques reproduciendo melodías que salen de una caja musical mecánica, llamada organillo. Este espectáculo es especialmente atractivo para los niños.

Querían usar este concepto para que el protagonista se instalase en las calles del sector a vender su propia historia. De esta forma, lograron generar un objeto atractivo, semejante al organillo, que llamara la atención de cualquier transeúnte y que hiciese posible observar un relato con figuras de hojalata a través de un agujero.

“La parte de la historia dentro de la maleta la teníamos lista hace casi dos años”, puntualiza Antonia.

Un oso real

El trabajo que vino después representó el mayor desafío, tanto en términos estéticos como conceptuales. Para que el oso protagonista contara su historia por medio de un oso



“El oso más real, de los pelos, fue el desafío más grande en términos de modelado, de render y de animación.”

“El hecho de hacer una historia dentro de otra historia tiene por objetivo reflejar lo que nosotros hacemos, que es la animación. Tiene una parte de mi abuelo y otra parte de mí, en donde un personaje modela a los osos de metal.”

Gabriel Osorio



"A nosotros nos gustan estos monitos metálicos, también se ve bien en 3D."

Antonia Herrera

"A la productora le pusimos Punkrobot porque Antonia un día me regaló un robot de metal, que le das cuerda y camina. De alguna manera esos muñecos son muy similares a esto de metal."

Gabriel Osorio



de hojalata, el primero debía lucir más real.

Los primeros intentos mostraron a un animal que parecía muy auténtico, pero que dejaba de lado la esencia humana, “pasamos por muchos conceptos, y lo que hicimos finalmente fue pasarlo a plastilina, y como iba a ser en 3D, sirvió para dimensionar la estructura”, cuenta Antonia.

Gabriel agrega: “al principio, teníamos de modelo a un oso súper realista, pero pensamos ‘se ve un poco raro, y no funciona bien’. Teníamos el tema que eran dos mundos, con dos osos diferentes, entonces tenían que ser entre ambos muy disímiles, pero tampoco funcionaba que se viera tan real”.

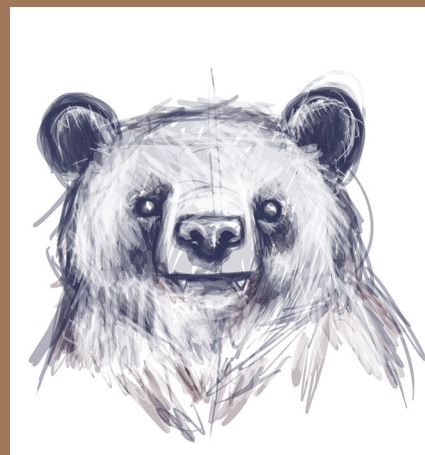
Tuvieron que volver al boceto; se cambió la proporción de los ojos para que fueran más grandes y que se viera la pupila más pronunciada, que le diese un aspecto de caricatura. “El oso más real, de los pelos, fue el desafío más grande en términos de modelado, de render y de animación”, enfatiza.

Luego, se indagó sobre la vestimenta que tendría el personaje principal, cómo se vestía la gente en Chile durante los años '70 y así llegar a un concepto nostálgico.

“El hecho de hacer una historia dentro de otra historia tiene por objetivo reflejar un poco lo que nosotros hacemos, que es la animación. Tiene una parte de mi abuelo y otra parte de mí, en donde un personaje modela a los osos de metal”, concluye su director.

Una ciudad industrializada

Gabriel creció en una comuna de Santiago con empresas e industrias. La idea de un oso contando su historia a través de una caja de madera debía ser en un espacio con muchos edificios y personas, con adoquines simulando al Santiago más antiguo. Así fueron buscando elementos



“La idea original siempre fue mostrar a la persona que fabricaba estos muñecos. Al principio, quisimos partir con los juguetes, y de esa forma íbamos descubriendo al oso real, pero fue modificándose por cosas de storyboard y guion. Siempre quisimos mostrar estos muñecos, pero con una historia real detrás, un mundo afuera”.

Gabriel Osorio

que la audiencia pudiera identificar, “nos inspiramos en las casas donde vivían ellos, nuestros abuelos”, señala Gabriel, agregando “los interiores son muy similares a la casa de mi abuela. Los detalles del tipo de muebles, las camas cómo están hechas, y que no sólo son característicos de mis abuelos, sino que también de los abuelos de Antonia y del resto”.

Antonia Herrera fue la responsable de investigar sobre los objetos que las personas utilizaban recurrentemente en esa época, “eran cosas más nostálgicas, como el tipo de loza, manteles. Teníamos referencias bien específicas en ese sentido. Los muñecos también son de hojalata porque son los típicos juguetes antiguos”.

En total, fueron cuatro años en los que Gabriel y Antonia tuvieron que afinar los detalles artísticos y el relato de la propia historia, conjugando esto con otros proyectos que llegaban al estudio. Una vez finalizado “Historia de un Oso”, la sensación de cada miembro del equipo fue de satisfacción, depositando todos sus esfuerzos en hacerle una campaña fuerte de difusión.

Este cortometraje fue estrenado en Chile durante la versión 2014 del Tercer Festival Internacional de Animación Chilemonos, siendo el gran ganador de la Competencia Nacional de Cortometrajes. Durante el mismo año, fue seleccionado para estrenarse a nivel internacional en el prestigioso festival de animación de Annecy (Francia), en la sección cortometrajes fuera de competencia, iniciando de esta auspiciosa forma su carrera hacia los premios Oscar, pasando antes por un circuito de festivales donde obtendría una gran cantidad de reconocimientos.

Sin lugar a dudas, “Historia de un Oso” estableció un nuevo nivel artístico en la animación chilena, sentando las bases para levantar la industria nacional. SM



“Es un corto súper nostálgico y personal. Yo lo siento propio. Pero además creo que al final se volvió de todos los que trabajamos, porque cada uno puso de su parte. El tema de los muñecos es porque mi abuelo tenía montón de estas cajas que le das cuerda y que gira un muñeco con música, yo tenía esas cajas en mi cabeza.”

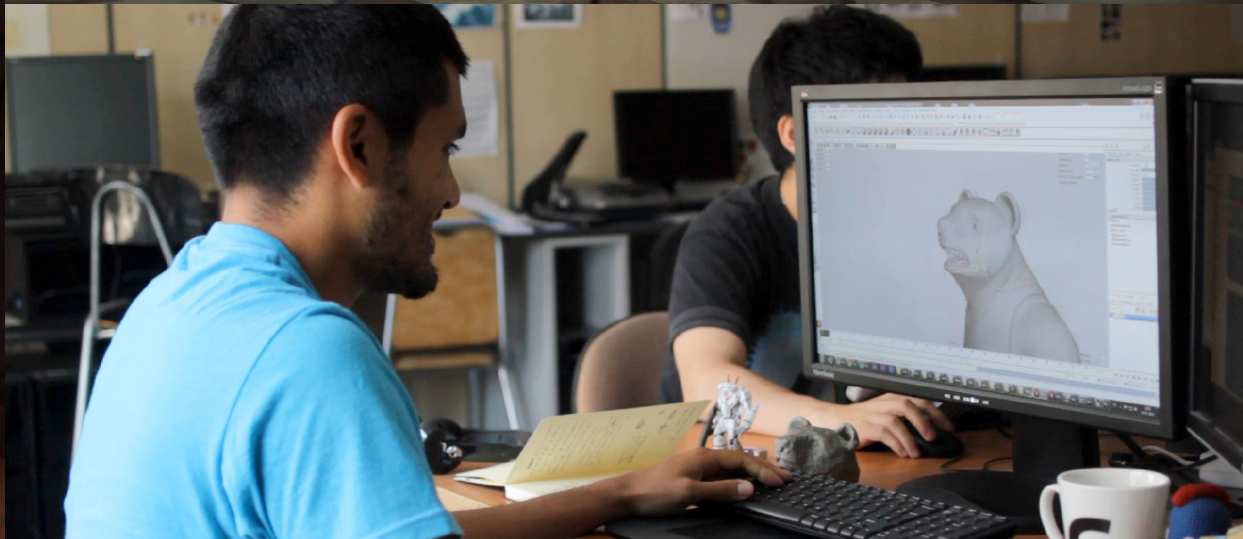
Gabriel Osorio







"Historia de un Oso" se estrenó a nivel nacional en el Festival Internacional de Animación Chilemonos. Luego, fue parte de la selección oficial fuera de competencia del Festival de Annecy 2014, iniciando así su carrera hacia los premios Oscar, pasando antes por un circuito de festivales en donde cosechó un gran número de reconocimientos.



15.000 DIBUJOS

El eslabón perdido de la animación chilena

En la Navidad de 1942, una ambiciosa cinta chilena de dibujos animados de poco menos de una hora, llegaba a una sala de Santiago. Realizada por dos estudiantes de arquitectura, el mismísimo Walt Disney los felicitó cuando, un año antes del estreno, visitó el país. Protagonizado por un cóndor de rasgos populares, la cinta igualmente no funcionó, al punto que el tiempo casi la hizo desaparecer por completo.

Por Marcelo Morales
Editado por Pilar Subiabre



El Puma "Manihuel", "Clarita" y el Cóndor "Copuchita"



Sólo con la aparición y popularidad de Disney, la animación logró en Chile un respeto crítico suficiente para ser tomada en serio. Eso fue recién a mediados de los años 40. Una indiferencia previa hizo que primarios intentos locales fueran casi ignorados. Porque a caballo de la bullente producción filmica que se dio durante toda la década del 20, ya el cine chileno se aventuró en estos rumbos de la animación con películas que hasta hoy son inencontrables.

La primera fue La transmisión del mando presidencial (1921), realizada por Nicolás Martínez y Alfredo Serey; un filme que retrataba el traspaso de la banda presidencial de Juan Luis Sanfuentes a Arturo Alessandri Palma en 1920 y que se estima que no duraba más de 10 minutos. Cuatro años después, la ambición fue mayor. Vida y milagros de don Fausto (1924) animaba la historieta "Amenidades del diario vivir" que aparecía en el diario El Mercurio. Una película dirigida por Carlos Borcosque y con dibujos de Carlos Espejo, la cual se dividía en cinco actos, los que se dieron con intermedios en los cines. No se sabe la duración de ellos, sólo que la función rondaba las dos horas y que se usaron "un millón de dibujos", según un aviso del diario La Nación. Fueron dos ejemplos que la prensa sólo les dedicó unos cuantos párrafos, pero que aunque se puede sospechar que tenían una técnica no muy depurada, marcan hitos en cuanto a la animación local. Hoy sólo podemos rescatar unas cuantas ilustraciones (ver algunos de estos en el sitio Cinechile.cl). Un primer paso que merece mayor atención y profundización dentro de lo posible.

El tiempo las dejó en el olvido, y de seguro los jóvenes estudiantes de arquitectura de la Universidad Católica de Chile, Jaime Escudero y Carlos Trupp, nunca supieron de ellas cuando se decidieron a seguir esos rumbos animados a fines de los años 30. Inspirados por el innovador y exitoso estilo de la factoría Disney, se dispusieron a levantar una película propia. "15.000 dibujos" se llamó este proyecto que

Rotativo **MIAMI** T.S.PLENDID

HOY

**ENTRADA PERMANENTE
DE 11.-a-23.³⁰ hrs**

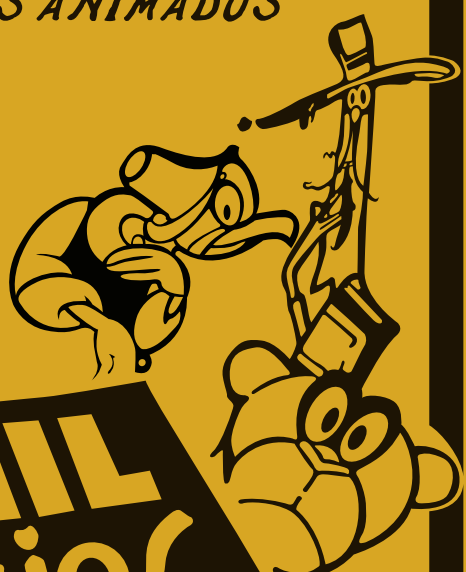
LA PRIMERA PELICULA CHILENA DE DIBUJOS ANIMADOS

El público premio con cálidos aplausos cada exhibición de los primeros dibujos animados chilenos. El grandioso triunfo obtenido es el mejor estímulo para los esforzados autores de:

15 MIL Dibujos

DE JAIME ESCUDERO Y JUAN CARLOS TRUPP
Elogiada durante su filmación por Walt Disney
durante su estadía en este país

(PARA MAYORES Y MENORES)



Aviso aparecido en El Diario Ilustrado



El Cóndor "Copuchita"



"Ño Benhaiga" montado a "Vivo el ojo"



Carlos Trupp y el elenco de acción en vivo de "15.000 dibujos"

consiguió estrenarse el 24 de diciembre de 1942 en sólo una sala en Santiago, y con apenas una semana en cartelera. Fue un fracaso que hizo que guardaran las latas de cintas para siempre. Muy pocos la vieron completa por entonces y, hace algunos años, gracias a que un pedazo de ella fue usado en el documental "Recordando" (una compilación de algunas cintas chilenas realizadas por Edmundo Urrutia en 1961), podemos ver sólo dos minutos que no tienen su sonido original. Su cuidada y auténtica animación, junto a personajes que en esos segundos demuestran tener una fuerte impronta "chilensis", dan señales de que estamos ante el eslabón perdido de la animación nacional, una que recién volvió a los cines 60 años después con "Ogú y

Mampato en Rapa Nui" (2002). ¿Pero cómo lograron estos dos jóvenes sin experiencia confeccionar esto?

En una valiosa entrevista del año 2004, realizada por Mauricio García Castro en el sitio Ergocomics.cl, Jaime Escudero señala que fue a fines de sus carreras universitarias, en los últimos años de la década del 30, que decidieron con Carlos Trupp aventurarse. La idea básica era crear un personaje chileno auténticamente popular, que se opusiera al conocido Verdejo, ese "rotito" beodo que poblaba la revista Topaze. Una caricatura que con su ensalada de dientes, sus ojotas y su ropa rota, supuestamente representaba el pensamiento del pueblo.





"Vivo el ojo" cansado mirando un trébol

Tenía un humor cándido, picaresco, pero jamás rebelde, características que molestaban a Escudero. La respuesta a su intención fue la creación de "Copuchita", según él, "un cóndor antropomorfo, con sombrero, chaleco y zapatillas blancas, un obrero que trató de representar el roto chileno, pero sin sus defectos".

A "Copuchita" se sumaron los personajes de "La Clarita", una guapa y estilizada mujer; un puma de ropas andinas llamado "Mariguel"; y un larguirucho gallo vestido de huaso llamado "Ño Benaiga", el que parecía enredarse a bordo de su flacuchento caballo "Vivo el ojo". Son justamente todos estos los que aparecen en blanco y negro en esos dos minutos que se pueden ver hoy en la cinta,

animados con una sorprendente naturalidad.

Ese resultado no fue fácil de lograr. En una oficina ubicada en la calle Lira, número 71, fue donde Trupp y Escudero se recluyeron a crear el filme con los pocos recursos con los que contaban. En un principio, tuvieron el financiamiento de la familia de Trupp y una cámara que les facilitó el cineasta René Berthelón, para luego usar una confeccionada por Rodolfo Trupp, tío de Carlos. Según este mismo en un artículo de la Revista Ecran de octubre de 1941, para comprar las tintas y la película virgen de 35 mm, consiguieron dos préstamos de 5 mil pesos de parte de la recién creada Corporación de Fomento de la Producción (Corfo). Además, "nos hemos 'batido' con el producto de

RotativoMIAMI

T.SPLENDID ENTRADA PERMANENTE DE 11 A 23.00 HORAS

HOY Estreno EXCLUSIVO

LA PRIMEA PELICULA CHILENA DE DIBUJOS ANIMADOS

El crítico Miguel Munizaga ha dicho:
Carlos Trupp y Jaime Escudero han triunfado en el más difícil de los terrenos cinematográficos, en el dibujo animado. Este éxito nos complace como críticos y nos enorgullece como chilenos.
Esta película mereció el más cálido elogio de Walt Disney en su visita a este país durante su filmación

"15 MIL DIBUJOS"

POR FIN EL CINE NACIONAL NOS MUESTRA LA PRIMERA PELICULA DE DIBUJOS ANIMADOS

Producto de la esforzada labor de dos artistas chilenos CARLOS TRUPP y JAIME ESCUDERO.

Conozca Ud. Los personajes creados por ellos en esta película: "El Cóndor Copuchita", "La Clarita", "El Huaso Ña Benaiga" y su caballo "Vivo el Ojo", etc.

ACTUAN Y CANTAN "LOS QUINCHEROS"
EDMUNDO BARBERO - DJENANA GARBARINI - GUIDO FOLCH
CARLOS LEON - VICTOR HUGO FERRUFFINO
Adaptación musical de FRANCISCO LECAROS.

(Para mayores y menores)

O'Higgins creó la conciencia de la Patria. Arturo Prat dio gloria a la Marina Chilena. Jaime Escudero y Carlos Trupp lanzan los primeros dibujos animados.



"Clarita" Protagonista de "15.000 dibujos"

algunos trabajillos que hacemos por las noches: planos arquitectónicos, dibujos de propaganda, etc.”, agregaba. Finalmente, unos dineros de la Compañía de Salitre de Chile, donde trabajaba como abogado el padre de Escudero, completaron la producción del filme. Era 1941 y llevaban alrededor de 10 minutos confeccionados, cuando recibieron la mejor venia posible.

El 29 de diciembre de 1941 aterrizó en Chile Walt Disney, quien realizaba una gira por sudamérica. Según sus declaraciones, se trataba de una visita para futuras inspiraciones, pero la realidad era otra. En un mundo en guerra, Estados Unidos usaba la popularidad y su arrastre de Disney (y los de otras estrellas del cine) para que los países de la región se alinearan culturalmente bajo su sombra y no sobre la de los países del eje. Así, en esta visita de sólo cinco días, Disney dibujó fuera del Palacio de La Moneda, se encontró con dibujantes chilenos en las oficinas de la revista Topaze y, vestido de huaso, bailó cueca en el fundo Santa Ana de Quilicura de propiedad de José Ureta, parte de esto se puede ver en el corto “Tour Walt Disney for Chile”, que está en youtube. Pero al día siguiente de su arribo, y tras dar una entrevista en la Radio Nuevo Mundo, Disney supo de la realización de “15 mil dibujos” de boca de Carlos Reyes Corona, agregado de Prensa de Chile en Washington.

Así llegó a Marcoleta esquina Lira, con toda la prensa que seguía sus pasos. El proyecto salió así a la luz pública y Disney, según los artículos de las revistas Ecran y Ercilla, quedó impresionado con lo que habían logrado Trupp y Escudero. “Nos dio varios consejos y nos enseñó un sistema, que no existía en ningún libro, para realizar más rápido la ejecución y filmación de los monos. Por supuesto, lo seguimos, con lo que logramos avanzar más rápido”, recordaba Escudero en 2004. Una jornada que se coronó con una invitación de Disney a trabajar con él a sus estudios.



“Clarita”, “Manihuel”, “Ño Benhaiga” montando a “Vivo el ojo” y “El Cóndor Copuchita”

Esto obviamente no era cualquier cosa e hizo que autoridades del gobierno se interesaran en el proyecto, viendo los avances en diciembre. La impresión que se llevaron hizo que le ofrecieran una beca al “chico Escudero”, el “Disney chileno” (como dijo la revista Ercilla), para irse a trabajar a California. Pero finalmente esto no se concretaría, ya que el ataque japonés a Pearl Harbor ese mismo mes, marcaba el ingreso a la guerra de Estados Unidos, por lo que los viajes aéreos se vieron restringidos.

Era un anticipo de la mala suerte que rodearía desde entonces a “15 mil dibujos”, a la que se le agregarían en su último tramo escenas con actores reales como Edmundo Barbero, Djenana Garbarini, Hugo Ferrufino, Guido Folch, Carlos León, además de una aparición del grupo Los Quincheros. Según un detallado artículo escrito por Colectivo Miope en Cinechile.cl, el filme alcanzó entonces

una duración de alrededor de media hora.

Llegaba a su fin 1942 y la película estaba lista para estrenarse. En septiembre se había visto en salas “Saludos”, la cinta donde Disney homenajeaba a Sudamérica y donde Chile era representado por “Pedrito”, un rechonchito avión que cruzaba la cordillera. Ahora, en “15 mil dibujos”, un cóndor de gestos picarescos parecía más cercano a la realidad chilena de entonces. Así, los avisos de los diarios hablaban de la “primera cinta animada chilena elogiada por Disney”. Pero nada de eso ayudó mucho en su estreno realizado el 24 de diciembre de 1942 en el Cine rotativo Miami, ubicado en Huérfanos, entre Ahumada y Bandera.

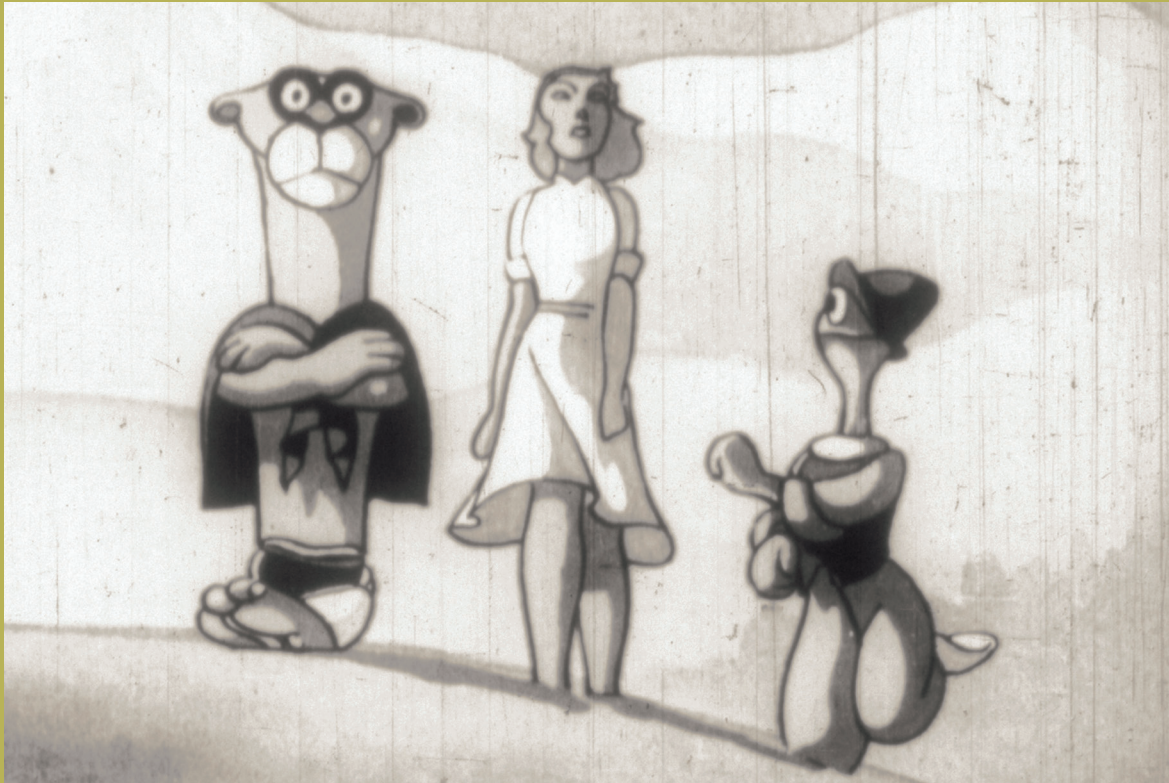
No ayudaron críticas que dijeron que sus animaciones “no tienen más méritos que las de ser un ensayo casi de laboratorio” (Revista Ecran). En el fondo eran crueles y



"Vivo el ojo" bebiendo agua montado por "Ño Benhaiga"

Siluetas del Puma mapuche "Manihuel", El Gallo vestido de huaso "Ño Benhaiga" montando a "Vivo el ojo", La bella "Clarita" y El Cóndor "Copuchita".





"Manihuel", "Clarita" y "Copuchita"



Carlos Trupp

desmedidas comparaciones con las cintas de Disney, tales como "Bambi", la que se estrenó en Chile el mismo día que "15 mil dibujos". Una muestra del mal ojo que tuvieron los realizadores para distribuir la cinta, a lo que se sumó el problema legal que tuvieron al firmar primero un convenio con el dueño del cine Imperio, para luego estrenarla en el Miami. Esto hizo que el primero amenazara con demandarlos y hacer retirar la cinta de cartelera. Un conflicto que posiblemente pudo influir en que la cinta sólo se exhibiera hasta el 30 de diciembre. Después nunca más se vio.

Carlos Trupp la conservó y, en los años posteriores, como señala una revista Ecran de 1948, se convirtió en

seleccionado nacional del equipo de waterpolo y dirigió un documental llamado "Santiago de cuatro siglos", del cual tampoco hay rastros. Se radicó finalmente en Estados Unidos, hasta su muerte en 1982. Viajes que probablemente fueron mermando el filme, del que sólo quedaron extractos y ensayos que hace poco fueron digitalizados por su nieta Kylie Trupp, con ayuda de la Cineteca Nacional y de la Universidad de las Américas, donde justamente estudia animación digital. Un material increíble que ella subió a su canal de youtube.

Jaime Escudero, después del estreno, volvió a la universidad a titularse de arquitecto y con el tiempo se convirtió en un destacado ilustrador. Fallecido el 7 de diciembre de 2012, con

un alzheimer a cuestas, no consideraba al filme como un hito en su carrera, a tal punto que no recordaba de qué trataba.

Al respecto, con esos dos minutos dorados de "Recordando" y con los fragmentos hallados, nada se puede aventurar. Como tampoco decir con certeza si efectivamente Pepo se inspiró en "Copuchita" para crear "Condorito" en 1949. Comparándolos, es probable que sí, pero no hay certeza de que Pepo haya sido uno de los pocos que la vio en cines. Todo es ficción e ilusiones. Esas mismas ilusiones que nos llevan a seguir esperando el milagro de que "15 mil dibujos" aparezca, una vez más, completa frente a nuestros ojos. SM

PUERTO PAPEL

Papermotion made in Recoleta

Partió siendo la sencilla historia de una niña con sus amigos del barrio, pero terminó transformándose en un ambicioso proyecto de animación en papel, constituyendo un gran desafío para el equipo de producción y realización. El resultado fue un producto único, de calidad y exportación.

Por Pilar Subiabre
Editado por Pilar Subiabre





Escondidos en una fábrica reacondicionada, en la comuna de Recoleta, el equipo de Zumbastico Studios alberga todo un mundo de papel en su interior. Grandes set montados en el entretecho y una infinidad de personajes cuidadosamente guardados en sus cajas, son los elementos que han dado vida a la serie "Puerto Papel".

Su primera temporada, de 26 capítulos y 286 minutos de animación, cuenta las aventuras y desventuras de Matilde, una niña de 12 años que va a pasar el verano con su abuelo Barba Crespa en el pueblo costero de "Puerto Papel". Debido a un incidente muy especial, adquiere poderes mágicos de un coco, pero cada mañana despierta con un poder distinto y absurdo, lo cual la hace verse envuelta en extrañas situaciones, acompañada siempre por su gran amigo Carlos.

Innovar en el stop-motion utilizando como materia prima el papel, en vez de las tradicionales plasticina o arcilla, y mezclarlo con animación en 2D, fue lo que este grupo de creadores, formado por Álvaro Ceppi, Hugo Covarrubias, Carlos Bleycher, Cristián Louit y Gabriel Noé, lograron luego de tres arduos años de trabajo. Sin experiencia similar en el formato, decidieron embarcarse en este riesgoso proyecto, que resultó ser un aprendizaje para las más de 80 personas que participaron en desarrollar la serie.

La propuesta, en un principio, parecía muy ambiciosa, por lo que obtener el presupuesto se veía lejano. Había que conformar varios departamentos que permitieran un flujo de trabajo veloz y organizado: diseño, arte, construcción y animación. "Era como un poco fuera de lugar a la experiencia que teníamos localmente, por lo menos como Zumbastico", comenta Álvaro Ceppi, codirector de la serie junto a Hugo Covarrubias.



visite

PUERTO PAPEL



SOBRE
UNA EXPERIENCIA NATURAL TODOS LOS DÍAS

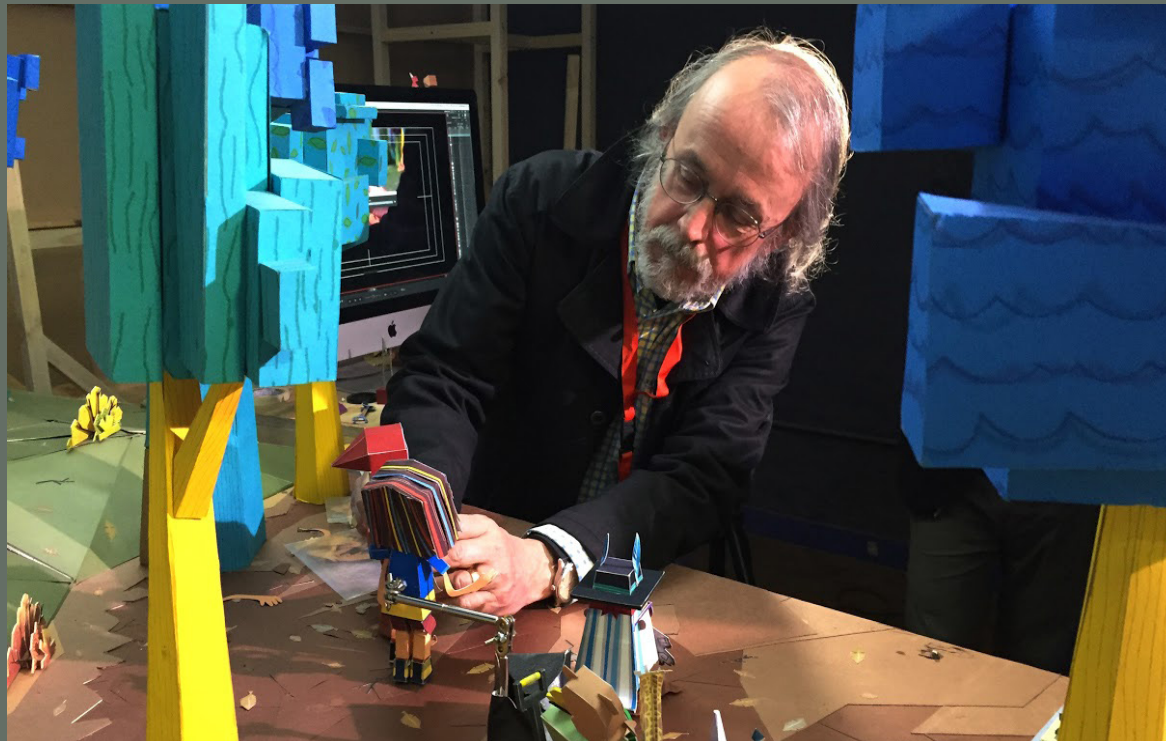
El proceso de financiamiento fue largo y concluyó casi al mismo tiempo que el proceso de producción. Así, al terminar una etapa, continuaban con la siguiente sin presupuesto, esperando que algún salvoconducto apareciese.

Creían en el proyecto y sabían que de alguna manera lo lograrían. La originalidad de la serie atrajo el entusiasmo de varias señales televisivas latinoamericanas, quienes se quisieron sumar a la coproducción, como el canal público Señal Colombia, el canal infantil PakaPaka de Argentina, Gloob de Brasil, y el canal chileno TVN. Además, contaron con el apoyo del Consejo Nacional de Televisión. De esta manera, el proceso funcionó extraordinariamente bien y lograron terminar justo el día señalado en la carta Gantt. Tenían programado estrenar el mes de diciembre en Colombia y así se hizo. “Es increíble, pero cuando se tienen los recursos, y se pone el esfuerzo y la cabeza para hacer eso, uno puede lograr un proceso efectivo. Ha sido súper reconfortante como producción, pero creo que lo mejor ha sido el aprendizaje”, cuenta Ceppi.

Pero fue, sin duda, un gran y simbólico impulso el que recibirían de parte de Peter Lord, invitado estelar del Festival Chilemonos el año 2015, quien aprovechó de visitar los estudios de Zumbastico y se quedó un día completo observando el proceso de trabajo. “Cuando vino a visitarnos y sintió lo mismo que nosotros, supimos que lo estábamos logrando. Este tipo, que es una eminencia, nos dio como un palmetazo en la espalda y eso nos sirvió para continuar”, añade Ceppi.

Los desafíos del papel

Todo comenzó en una mesa redonda planteando ideas. Covarrubias recuerda: “Yo tiré la idea de hacer una



Peter Lord (Aardman Animations), visitando el set de "Puerto Papel"

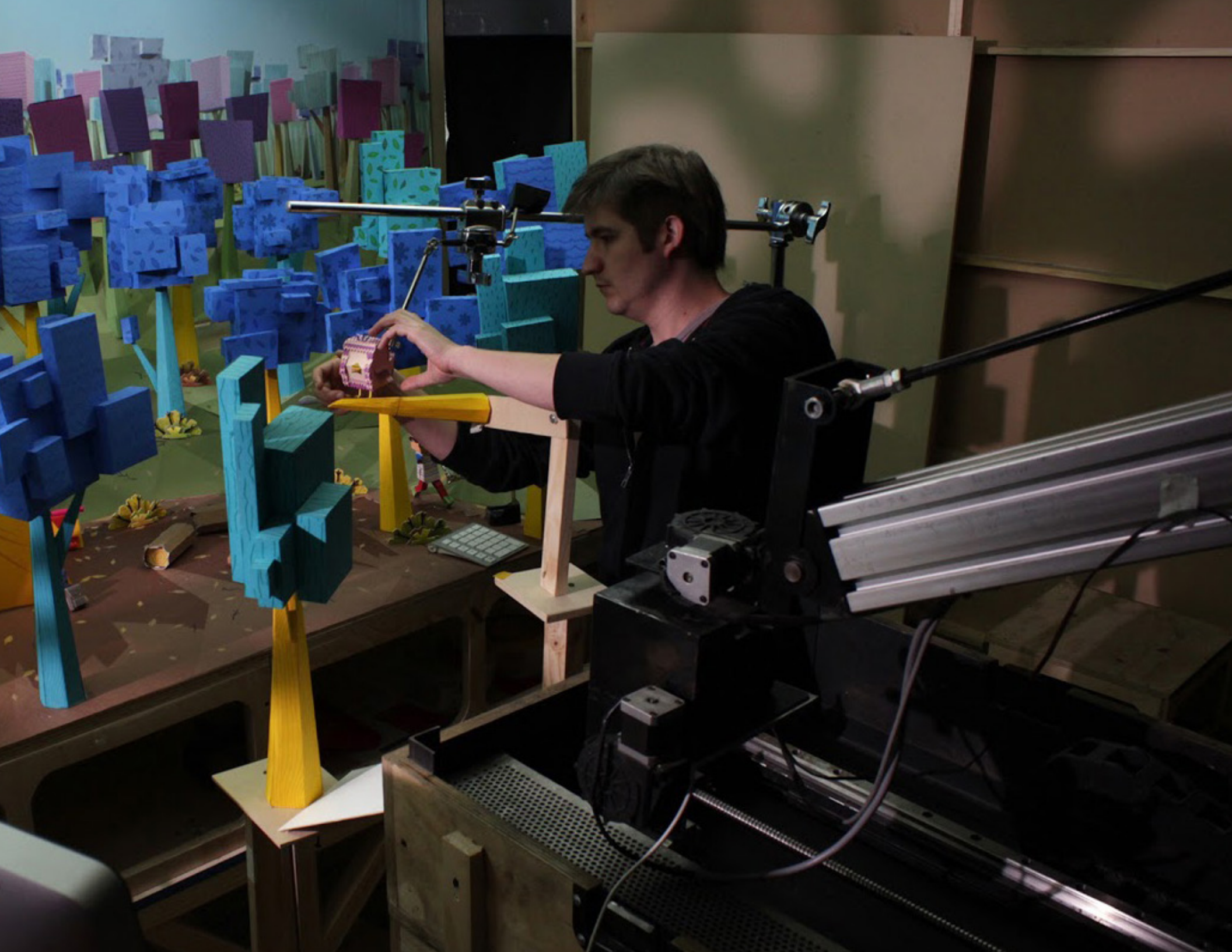
serie de papel, pero no tenía idea de cómo ni nada. Habíamos trabajado con plastilina; yo había trabajado con látex, silicona, y había visto un comercial hecho con papel. Ya habíamos hablado sobre explorar con otro material. Ceppi prendió enseguida y empezó a pensar en cómo desarrollar la idea". De esta manera surgieron los papertoys, personajes hechos de papel, con volumen y con un esqueleto interno de acero que les otorga movilidad.

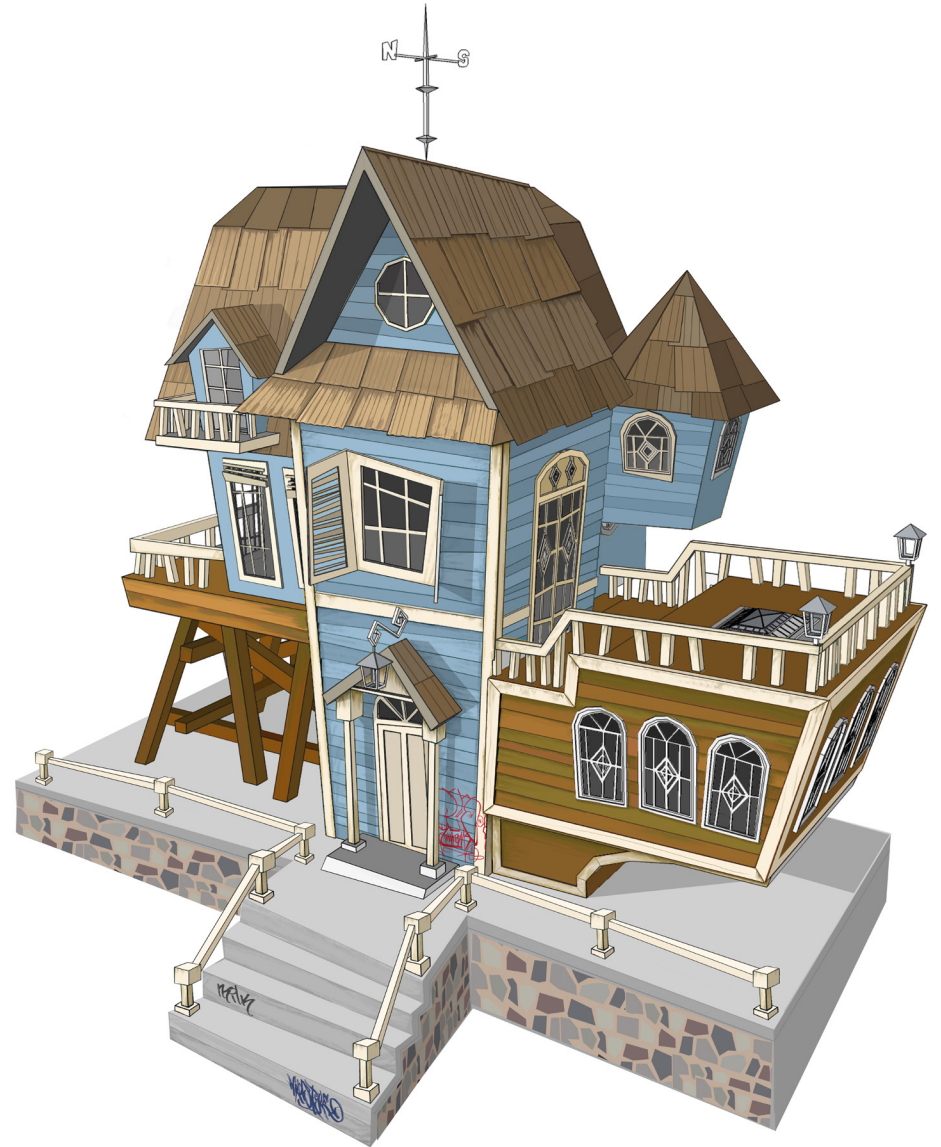
Sin embargo, la técnica y el material a emplear atrajeron inconvenientes en los tiempos de producción. Crear una animación en stop-motion con papel implicaba una gran dificultad al momento de darle expresión a los rostros de los personajes, sobre todo durante las conversaciones entre

ellos. Esto se traducía en hacer la preproducción de todas las bocas y cambiárselas constantemente. La idea práctica que se planteó para solucionarlo se transformó en una innovación artística: sincronía de labios en 2D. Covarrubias señala: "Yo era de la idea de hacerlo análogo, pero al final era imposible. Desde producción, Álvaro (Ceppi) y Gabriel (Noé) plantearon mezclarlo con 2D, y al final, resultó una súper buena opción, muy asertiva".

Otra dificultad tuvo que ver con el guión. Si bien siempre la protagonista fue Matilde, al principio sus aventuras transcurrirían en el barrio, con los amigos, y con temáticas ecológicas. Después que Carlos Bleycher hizo los guiones, la idea fue creciendo y tomando otros rumbos. "Partió









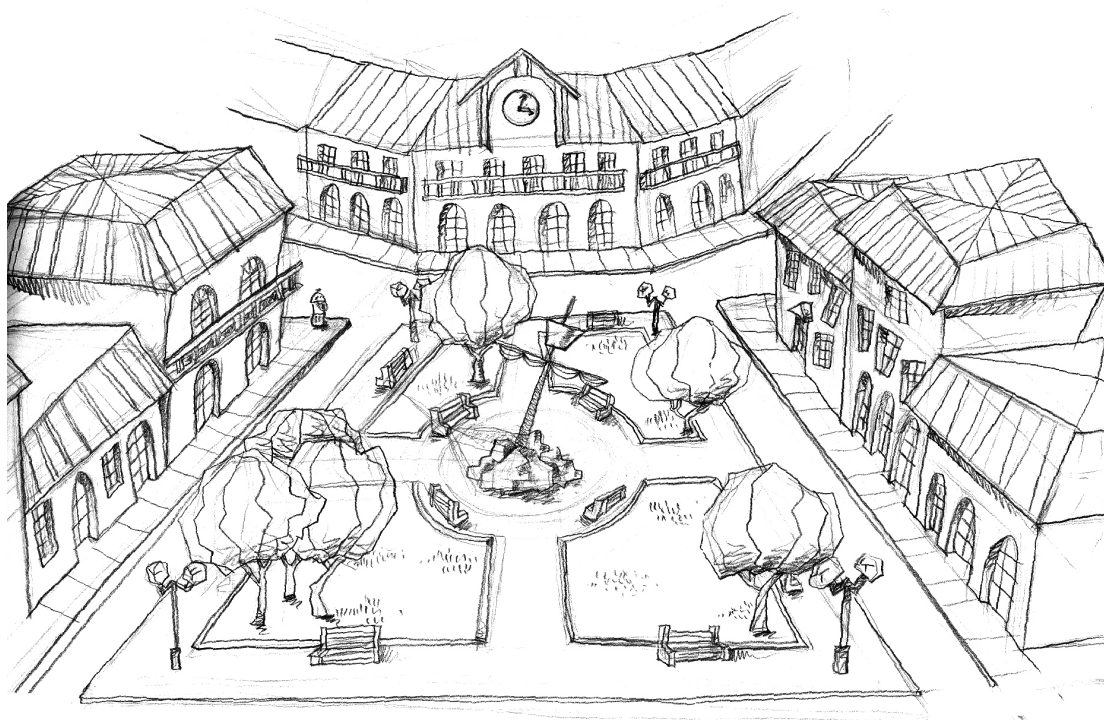
de una historia básica, hasta transformarse en algo absolutamente más complejo, con un backstory súper importante”, dice Bleycher.

Se le otorgó gran importancia a los guiones para que la serie no quedara sólo como un lujo estético: “tenía que ser súper entretenida. Los niños no están sentados frente a la tele y pensando ‘que utilización más interesante de stop-motion con 2D, voy a seguir viendo la serie’, no. Los niños quieren ver una serie súper divertida, identificarse con los personajes, reírse, tener un mensaje. Lo estético no vale nada si no hay una buena historia”, comenta Ceppi.

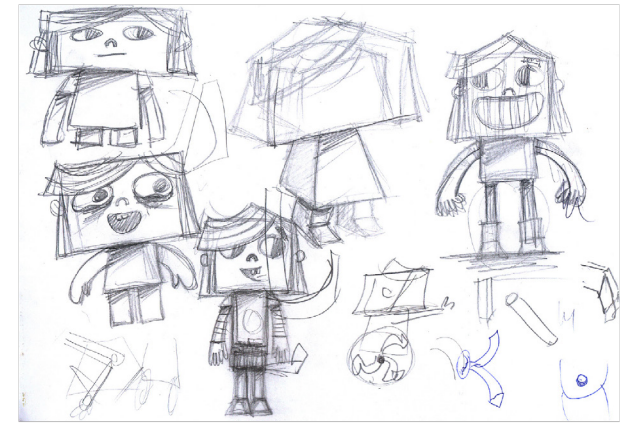
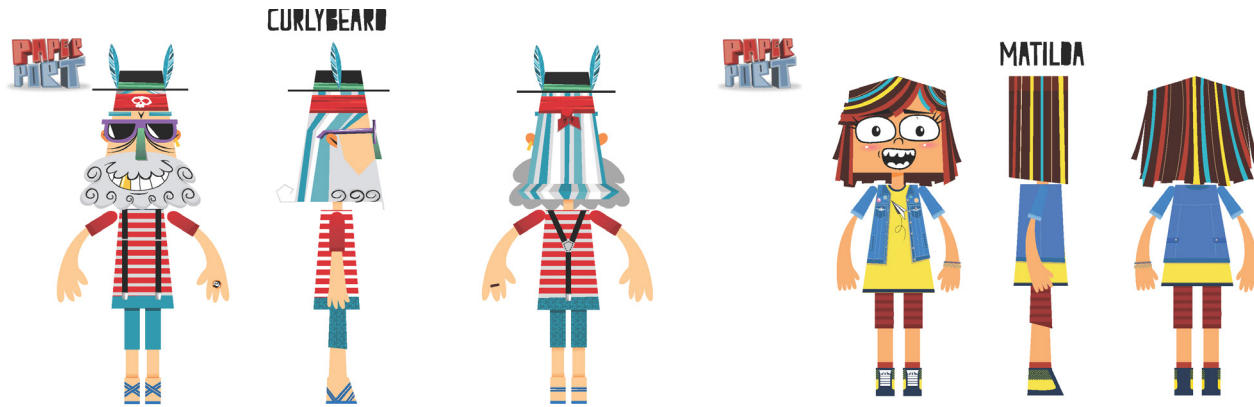
Bleycher recuerda el proceso de escritura: “Para mí fue como una relación, como con una novia. Lo pasé increíble y lo pasé terrible. Finalmente, fue una experiencia fantástica. Lo que pasa es que mutó tanto la serie... Yo creo que hubo, por lo menos, tres versiones de guiones en que eran series completamente distintas. Hubo un montón de cambios, de procesos y trabajos en mesa que, si mal no recuerdo, fueron como tres años en que se escribió la serie. Entonces fue súper agotador e intenso, pero fue tremendo aprendizaje y cuando veo el resultado, lo amo”.

La escuela Zumbastica

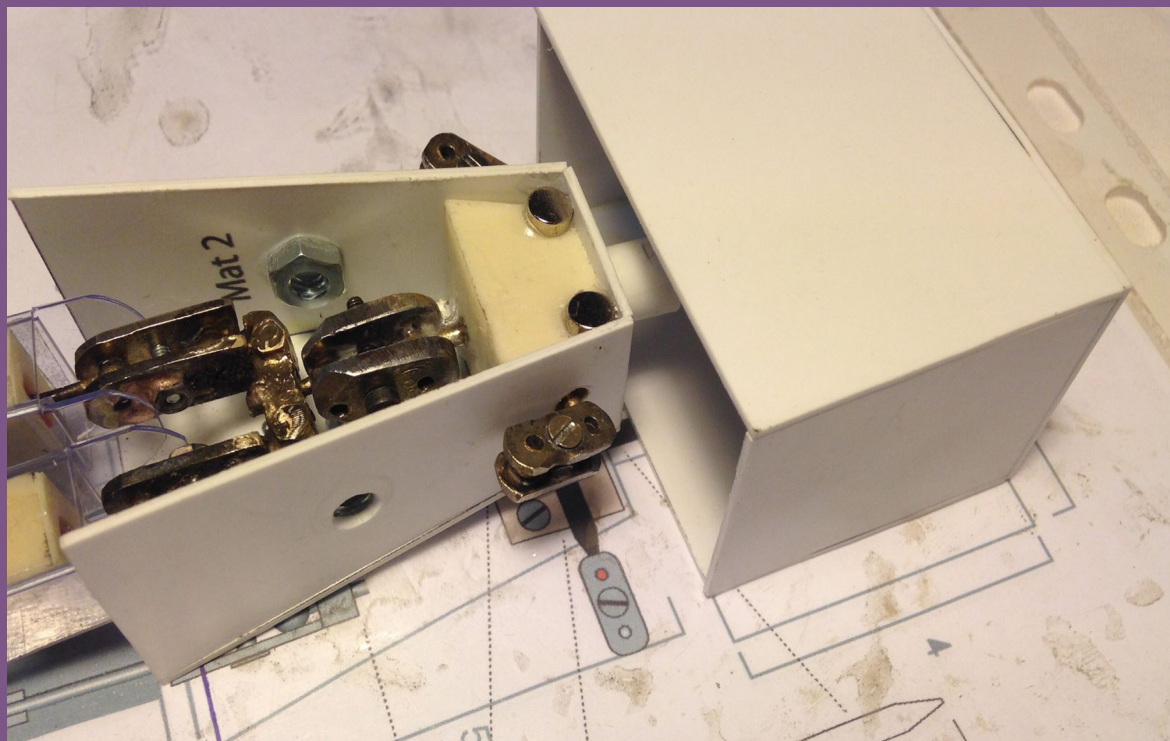
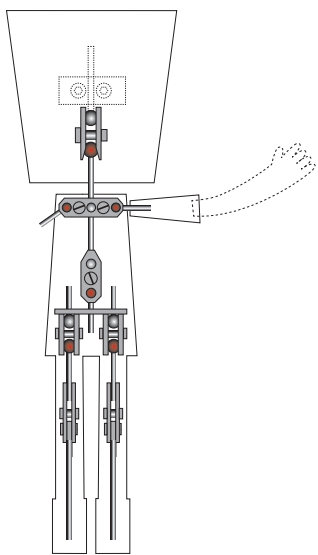
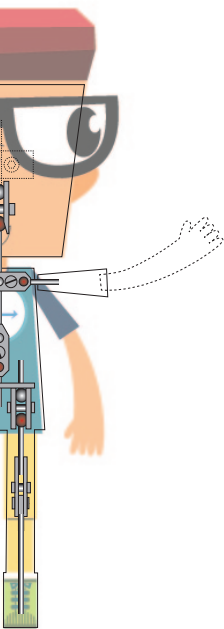
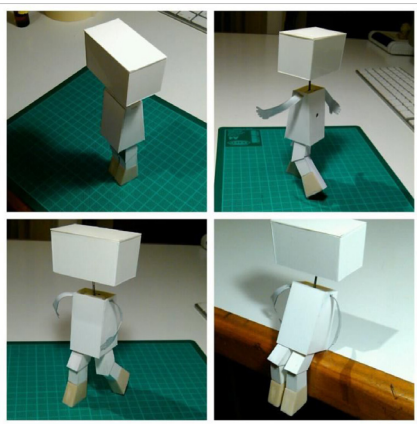
Al no tener referentes para trabajar en una serie con estas características, la sinergia del equipo fue fundamental para lograr el propósito. Cada integrante aportó desde sus propios conocimientos, con el fin de elaborar un producto nuevo: “Lo que pasó internamente fue muy bonito. Todo el equipo sabía que esto era una apuesta; todos aprendiendo y logrando cosas; y eso generó una relación como de escuela, de energía particular y rica en el equipo. Se producía una sincronía entre todos en el Estudio: de buscar y encontrar cuál era el talento de cada uno”, cuenta Ceppi.



Escenarios de “Puerto Papel”



Diseños de personajes



Armadura de los personajes de "Puerto Papel"

Hugo Covarrubias fue quien estuvo a cargo de armar el equipo de gente y la metodología de trabajo. En un principio, el grupo era pequeño, pero las necesidades de producción hicieron que aumentase considerablemente, lo que significó un gran reto para él. "Al principio era difícil, porque había mucha gente opinando acerca de un tema que no todos conocíamos. Costaba un poco ponerse de acuerdo para salir adelante con esta estructura. El aprendizaje fue solo, porque nadie nos enseñaba a armar esta estructura, este organigrama de trabajo".

Para el equipo era necesario contar con dos directores. Por un lado, uno que se encargara de los guiones, producción ejecutiva y de dirección creativa. Y, por otro lado, alguien

que asumiera la dirección cinematográfica. "Ceppi tenía mayor experiencia en el área audiovisual y yo en stop-motion, entonces ahí fuimos mezclando los conocimientos", cuenta Covarrubias, y respecto a la experiencia, agrega: "Es difícil trabajar en codirección, pero es súper bueno que hayamos tenido diferencias al principio, porque existe una retroalimentación creativa. Si tiras una idea y al otro no le gusta, tienes que lanzar otra mejor. No hay codirección sin diferencias".

Bleycher coincide con la reflexión: "Fue increíble el trabajo de todo el grupo y en cada área en que se puso un cabecilla para hacerse cargo. El resultado es increíble."

Los personajes de Puerto Papel invadirán tu cuarto

Un valor agregado que tiene la serie y que capta el interés de los niños, es la posibilidad de tener a los personajes en casa. Al final de cada capítulo, se entrega un código que permite ingresar al sitio web de “Puerto Papel” y descargar la plantilla de un papertoy. Este se imprime, se recorta, se arma y se transforma en un juguete, lo cual estimula la motricidad de los niños y los conecta con la serie, generando una comunidad. “Los niños pueden hacer su propio set y llenar una repisa con sus propios monos de ‘Puerto Papel’. Incluso una niña de Colombia nos envió un video pidiéndonos por favor el código del único personaje que le faltaba”, comenta Ceppi.

“Lo que ven los niños en la serie es un material que pueden encontrar en todas partes, en sus casas, en el colegio, etc. Entonces, tener la posibilidad de que armaran los personajes en sus casas, fue una idea que se generó casi de forma automática”, señala Bleycher.

Desde Recoleta para el mundo

Luego de aceptar y tomar este riesgo, el equipo de Zumbastico Studios logró descubrir, en el propio camino, un ciclo virtuoso de producción, una forma totalmente única y colaborativa de elaborar un producto “Made in Chile”. Trabajando desde la periferia del barrio Patronato en la comuna de Recoleta, en Santiago, lograron atraer la mirada de la industria internacional de la animación. La serie ya ha sido doblada al inglés y al portugués, y Matilde, junto a los personajes de “Puerto Papel”, han cobrado vida propia. Como confiesa Bleycher, “ahora amo a Matilde, y Carlos ya es como mi ahijado”. SM





Peter Lord (Aardman Animations), Junto al equipo de Zumbastico Studios

Diluvio

Una búsqueda artesanal en la animación

Su modo de trabajar dista del común en Chile. A través de su productora Diluvio, Cristóbal León y Joaquín Cociña han realizado tres cortometrajes de suspense en stop-motion, utilizando una pequeña habitación para poder contar una historia. Con un equipo de trabajo reducido, ellos apuestan por crear y exhibir su trabajo en espacios poco convencionales para la animación.

Por Pamela Riveros Ríos
Editado por Pilar Subiabre





Trabajando en cortometraje "Luis" 2009

Entrando al estudio de León & Cociña uno ya puede notar la diferencia. Por fuera, parece ser que es una gran casa ubicada en Marín con Condell, en Providencia. Sin embargo, dentro, ellos utilizan sólo una pequeña habitación de 10 metros cuadrados ubicada al costado izquierdo. Ahí realizan y experimentan con la animación, el dibujo y la instalación artística, gestando proyectos que han sido reconocidos y alabados a nivel internacional.

“La verdad es que no sé si nos interesa mucho crecer ¿Por qué siempre se asume, a priori, que hay que crecer? ¿Por qué tenemos que crecer? ¿Por qué hay que estar creciendo todo el rato? Yo no entiendo mucho esa idea”, señala Cristóbal, y agrega “Siento que lo artesanal es el espacio que hemos estado defendiendo y que hemos mantenido”.

Cristóbal León y Joaquín Cociña se conocieron en los pasillos de la Pontificia Universidad Católica de Chile, cuando estudiaban Diseño y Artes, respectivamente. Un día, Joaquín exhibió sus dibujos a carbón y Cristóbal, que ya se encontraba experimentando con la animación, inmediatamente pensó que tenían que hacer juntos.

Lo primero que surgió fue la idea de crear un cortometraje basado en esos dibujos, utilizando la técnica del stopmotion, es decir, cuadro por cuadro. “Cuando comenzamos con ‘Lucía’ tuve la sensación y certeza que nos estábamos metiendo en un terreno en el cual yo no entendía nada, pero me gustaba”, señala Joaquín respecto al primer cortometraje en que se embarcaron como dupla. Así nació León & Cociña, dúo que actualmente se destaca en las artes visuales desarrollando conceptos audiovisuales.

Parte de la técnica que emplean ha surgido de la experimentación y aprendizaje que obtienen el uno del otro al realizar estas piezas de animación en conjunto:



LA CASA LOBO

- I. ES PINTURA EN CÁMARA
- II. NO HAY MUÑECOS
- III. TODO SE PUEDE TRANSFORMAR
COMO UNA ESCULTURA
- IV. NO SE VA A NEGRO
- V. ES UN PLANO SECUENCIA
- VI. LA PELÍCULA TRATA DE SER NORMAL
- VII. EL COLOR ES SIMBÓLICO
- VIII. LA CÁMARA NUNCA ESTA IGUAL
ENTRE CUADRO Y CUADRO.
- IX. MARIA ES BELLA
- X. ES UN TALLER, NO UN SET.

Diluvio



Decálogo de "La Casa Lobo"

- I. Es pintura en cámara.
- II. No hay muñecos.
- III. Todo se puede transformar como una escultura.
- IV. No se va a negro.
- V. Es un plano secuencia.
- VI. La película trata de ser normal.
- VII. El color es simbólico.
- VIII. La cámara nunca esta igual entre cuadro y cuadro.
- IX. María es bella.
- X. Es un taller no un set.

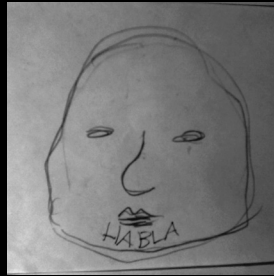


"Nosotros dos trabajamos colaborativamente en la producción, en la dirección de arte. Trabajamos muy a dúo y no asumimos muchos roles. Los dos hacemos lo mismo, como el guión, construimos, dibujamos y hacemos el sonido."

Cristóbal León

"Funciona de manera muy horizontal y tenemos equipo de trabajos pequeños."

Joaquín Cociña



"empezó a pasar que el trabajo comenzó a funcionar bien. Nos gusta trabajar juntos. Hemos aprendido a convivir con nuestras diferencias y ha sido fluido en ese sentido", agrega Joaquín.

El laboratorio Diluvio

"Lucía" fue el punto de partida para el nacimiento de la productora Diluvio, un pequeño equipo compuesto por los directores Niles Atallah, Joaquín Cociña y Cristóbal León. Cuando formaron la productora, tenían claro que el concepto detrás de sus producciones sería de "laboratorio", es decir, probando resultados.

El primer cortometraje consistió en la intervención de una pequeña habitación donde aparece y desaparece el personaje de Lucía, dibujada en carboncillo. Ella surge en las paredes contando un perturbador relato, movilizándose por todos los rincones. Su silueta es dibujada cuadro por cuadro, registrando con una cámara digital sus movimientos, en un trabajo que consiste en ir borrando el desplazamiento realizado. Esta mezcla de técnicas produce una sensación sombría y que este personaje va sugiriendo a través de la inquietante historia que le aqueja.

El susurro de la voz de una niña que va relatando sus propias vivencias y fantasías es acompañado de objetos que se movilizan dentro de la habitación, como flores,







basura, tierra, cartón y madera. A medida que el relato transcurre y la historia se va tornando abrumadora, los objetos van componiendo un caos en el espacio.

“Originalmente postulamos a un FONDART, del cual no obtuvimos respuesta a tiempo. Como venía la exposición, tuvimos que financiar el cortometraje de nuestro bolsillo. Después nos enteramos que nos dieron el fondo, así que decidimos hacer la segunda parte con esa plata”, puntualiza Cristóbal.

Tras la realización de “Lucía” recibieron el Gran Premio del Jurado en el 1er Festival Iberoamericano de ABC.es, seguido de un sinnúmero de reconocimientos en Francia, Suiza, Austria, Estados Unidos, Alemania, Estonia y Chile.

Forma auténtica de producción

Con la producción de “Lucía”, Cristóbal y Joaquín apostaron por trabajar en su pequeño taller, pero también movilizaron esta habitación a espacios de exhibición de arte, como museos y galerías, con el fin de que el público viera in situ el trabajo que se realiza tras estos cortos; entendiendo, además, que su forma de construcción consiste en materiales manuales, como carboncillo, tierra, madera, y los objetos de la habitación. La propuesta fusiona la proyección fílmica con la instalación artística.

Esta manera de trabajar la desarrollaron conciliando sus visiones artísticas, experimentando juntos y procurando estar lejos de los estereotipos y formas que se imparten en las escuelas. Para ambos, lo más importante es estar presentes e inmersos en el proceso para poder disfrutarlo.

Cristóbal sostiene: “hemos aprendido en el hacer, que es la manera en que me gusta aprender. No me gusta sentarme



“El primer objetivo es pasarla bien haciendo la película (Casa Lobo), y la segunda es terminarla. Por otro lado, a mí siempre me complica que la gente diga ‘ustedes deberían buscar un auspicio con la fábrica de masking tape o de pintura’, pero yo no quiero comenzar a comprometer contenido de la película, creo que entre más pequeño se mantengan esto es mejor.”

Cristóbal León



y aprender metodológicamente. Al final, terminas adoptando el modelo de otro, y eso es algo que a nosotros no nos gusta”.

En esta experiencia, tanto el proceso de elaboración artística como el período de producción, tienen el mismo nivel de importancia. Por eso, procuran trabajar en equipos reducidos. “Hay varias razones, pero hay una que es emocional: nos gusta cuidar la energía del momento de trabajo. A veces se dispersa si hay mucha gente y te distraes. Nos sentimos más cómodos nosotros solos”, enfatiza Cristóbal.

Su segundo cortometraje, “Luis”, es la continuación de la serie “Lucía, Luis y el Lobo”. Con “Luis” es posible acceder a otra versión de la misma historia y entender la relación que este personaje tiene con Lucía. De forma similar, la perturbadora narración de este niño que aparece y desaparece en las paredes durante el relato, va transformando el lugar, dando vida a un orden y un caos constante, dentro de una desastrosa habitación. Al igual que en “Lucía”, el relato desde una voz infantil genera una difusa línea entre la realidad y la imaginación, frente a lo que el personaje nos quiere narrar.

Esta pieza audiovisual ganó el “Grand Prix” y “Audience Award” en el Festival Court-Bouillon en Francia, entre otros premios, repitiendo la misma experiencia que con el primer cortometraje de esta saga.

Entre los años 2010 y 2013 realizaron otra serie basada en stop-motion, denominada “El Tercer Mundo”, de donde nació “Padre.Madre”, “El Templo”, “El Arca” y “Los Andes”, esta última con reconocimiento en el festival Internacional Chilemonos 2014, ganando el premio Mención Especial por parte del jurado en la categoría Cortometrajes Nacionales.

Una nueva experiencia en la animación

"La Casa Lobo" sería el tercer cortometraje y última parte de la serie "Lucía, Luis y el Lobo". Sin embargo, el desarrollo de una idea más consistente los hizo replantear sus posibilidades y, esta vez, apostaron por lanzarse con un largometraje. "La idea que surgió como inspiración fue la 'Bella y la Bestia'. Era una historia de dominación, donde la Bestia intentaba mantener a Bella en la casa, a través de la fuerza, ocupando el remordimiento y la lástima", explica Joaquín. A partir de aquí, la trama evolucionó hasta convertirse en la historia de María, una joven que escapa de una comunidad de fanáticos religiosos y encuentra refugio en una casa en el sur de Chile. Inspirados en el caso real de Colonia Dignidad, el personaje deberá enfrentar las culpas que dominan su consciencia.

El espacio de exhibición fue pensado para museos y galerías, tanto en Chile como en el extranjero; y tal fue su fascinación por el proceso de la obra, que decidieron convertir esta experiencia de producción en una instalación en sí misma, trasladando su taller al Museo de Bellas Artes, al MAC de Quinta Normal, al Museo de Arte Moderno de Buenos Aires y al Centro Cultural de España, entre otros. Allí el público ha podido presenciar en vivo el Making of de su trabajo y la propia creación del largometraje.

"Sabemos que queremos hacer cine y la animación ocupa mucho de nuestros corazones, cabeza y tiempo", señala Joaquín Cociña. "Creo que me siento cómodo en este espacio, de la animación y su periferia", concluye Cristóbal León. Las ansias de exploración y búsqueda artística de este dúo son insospechadas, llevando a la animación hacia nuevas dimensiones. SM





2007

Diluvio lanza su primer cortometraje, llamado "Lucía". Ganan fondo concursable FONDART del Consejo de la Cultura y las Artes, Chile, para realizar su segundo cortometraje "Luis", una continuación de "Lucía".

2008

La productora saca su segunda realización llamada "Luis". "Lucía" comienza su periplo internacional y gana el segundo lugar en el Festival Fair Play Film and Video Award, en Suiza; y obtiene el Literaturwerkstatt Berlin Prize, Zebra Poetry Film Festival, Alemania.

2009

"Lucía" gana el Gran Premio en el Festival de Animación de Estonia. Además, obtiene el Primer Premio en la categoría de Mejor Cortometraje Internacional del Festival Internacional de Animación de Fantoche, Suiza. "Lucía" celebra el Premio del Jurado por Mejor Corto Animado en el Festival Iberoamericano de cortometrajes ABC, España. También obtiene una Mención Especial del

Jurado en el Festival Internacional de Cine de Valdivia, Chile.

Cristóbal León realiza el cortometraje "Der Kleinere Raum" junto a Nina Wehrle

2010

"Lucía" gana el Asifa Austria Award, de la Competencia Internacional de Animación en el Festival Internacional de Cortometrajes Independientes de Viena, Austria. También obtiene el Gran Premio del Jurado del Disposable Film Festival, San Francisco, California, USA.

Este mismo año, "Luis" gana el Asifa Austria Award, en la Competencia Internacional de Animación, del Festival Internacional de Cortometrajes independientes de Viena, Austria.

"Luis" además obtiene el Premio Especial, Animafest Zagreb 2010 World Festival of Animated Film, Croacia.

Niles Atallah estrena su largometraje "Lucía", primer largometraje producido por la productora Diluvio.

El cortometraje "Luis" es seleccionado para la Youtube Play Biennale que tiene lugar en el Museo Guggenheim

de Nueva York.

Joaquín Cociña realiza el cortometraje "Weathervane"

2011

Crean los cortometrajes "El Arca", "El Templo" y "Padre. Madre", que conforman la serie "El Tercer Mundo"

2012

Realizan el cortometraje "Los Andes", parte de la serie "El Tercer Mundo".

2013

Comienzan a trabajar en la realización de su primer largometraje "La Casa Lobo". Participan de la Bienal de Venecia, como parte del Pabellón de Latinoamérica.

2014

Continúa el trabajo para "La Casa Lobo", realizando la producción en museos chilenos y en los espacios de su productora.



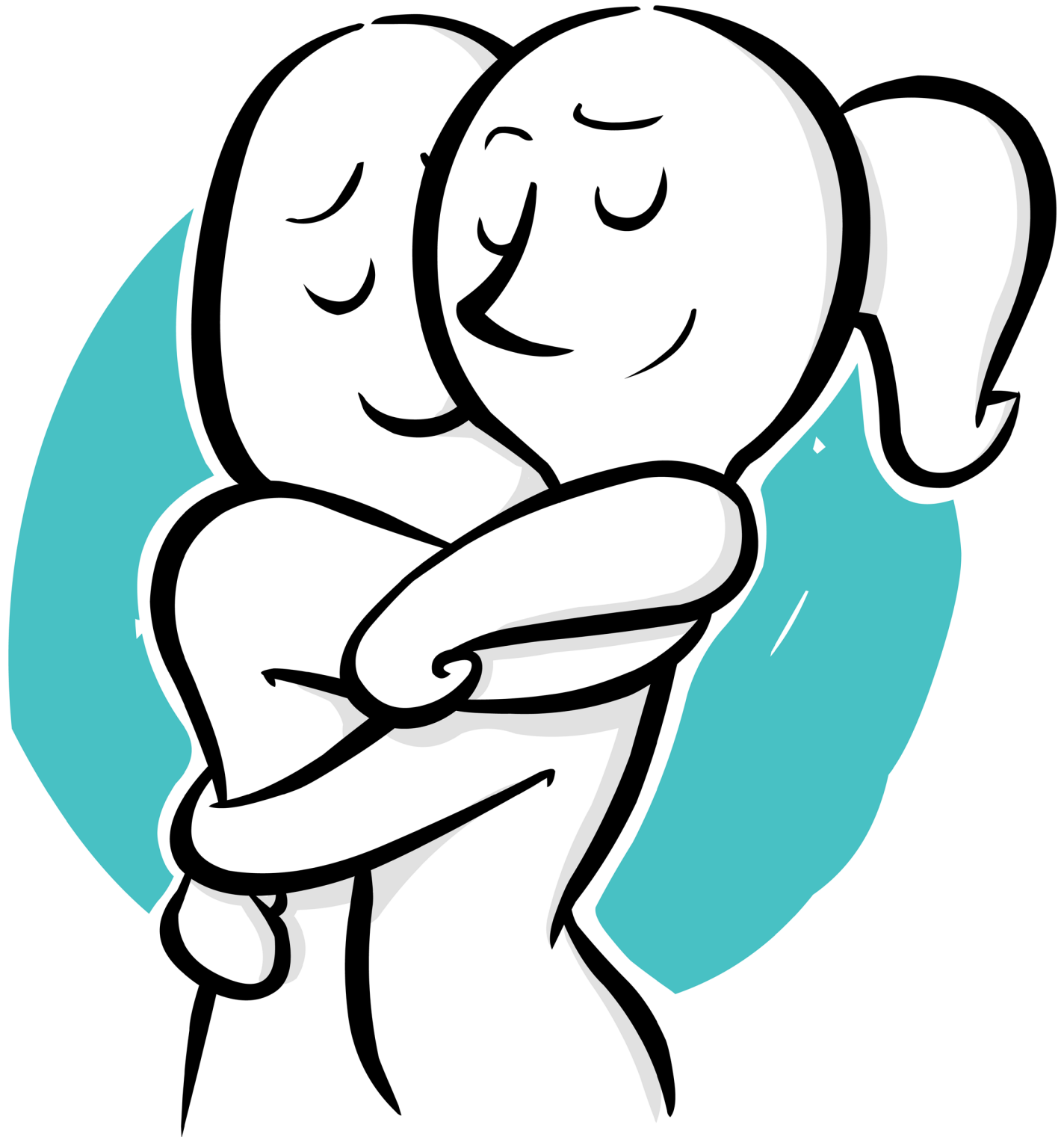
THE GIFT

Una auténtica y delicada historia de amor

Quisieron alejarse de la clásica historia de amor romántica para hablar de las complejidades en las relaciones de parejas, de manera simple y directa.

Utilizando un dibujo sencillo, música y humor, lograron cautivar diferentes audiencias alrededor del mundo.

Por Pamela Riveros Ríos
Editado por Pilar Subiabre



La expresión del amor y las relaciones románticas ha sido un tema recurrentemente para el cine. Grandes dramas y fastuosas producciones se han preocupado de explotar el romanticismo. Sin embargo, en Miniestudios quisieron explorar este aspecto del ser humano desde una mirada diferente, retratando una dinámica de amor simple con la cual nos sintiéramos identificados.

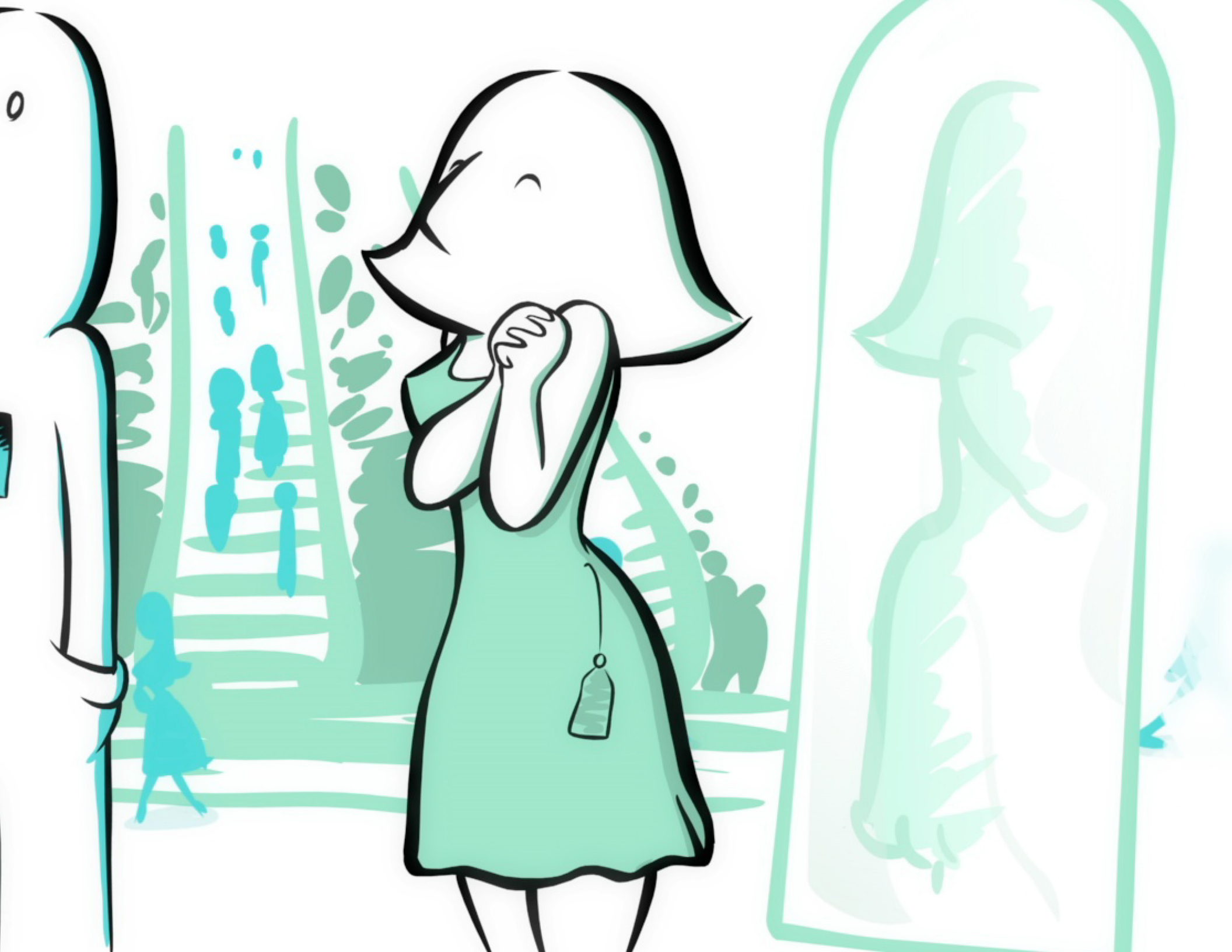
En 2008 Julio Pot, director en Miniestudios, curioseaba el sitio "9gag.com" cuando encontró una webcomic llamada "True Love". Lo que primero le llamó la atención fue el formato, semejante a un storyboard, que dejaba listo el proceso de animación para realizar una pieza audiovisual. "Busqué y busqué hasta que en un lugar lo encontré completo, con la firma al final que decía 'Felipe Gómez'. Averigüé su correo y, sinceramente, no me acuerdo cómo llegué a él", recuerda.

A pesar que el creador era brasileño, una vez efectuado el contacto no tuvo problemas para que Julio convirtiese su obra en un cortometraje, y sin esperar más, comenzó a dibujar su proyecto, trabajo que realizaba en paralelo a sus labores en la productora. Luego, decidió conversar con su socia y productora ejecutiva, Cecilia Baeriswyl, para llevarlo a cabo.

Este hecho fortuito fue un acierto para Miniestudios, que por entonces se encontraba en la búsqueda de un proyecto propio que le diera visibilidad. Así, "The Gift" se convertiría en esa pieza que tanto ansiaba encontrar el equipo de producción.

Para solucionar el tema del financiamiento, decidieron recurrir a "Idéame" (/idea.me), plataforma web que permite reunir fondos para proyectos a través de un sistema de cooperación colectiva, también conocido como





crowdfunding. Para postular, se las arreglaron con el material que tenían hasta ese momento. “Agarramos ese webcomic, lo cortamos en pedacitos e hicimos el animatic bien simple, pero cuando lo terminamos nos dimos cuenta que era muy cortito, era sólo de un minuto, y ahí comenzamos a dibujar imitando el trazo”, dice Julio.

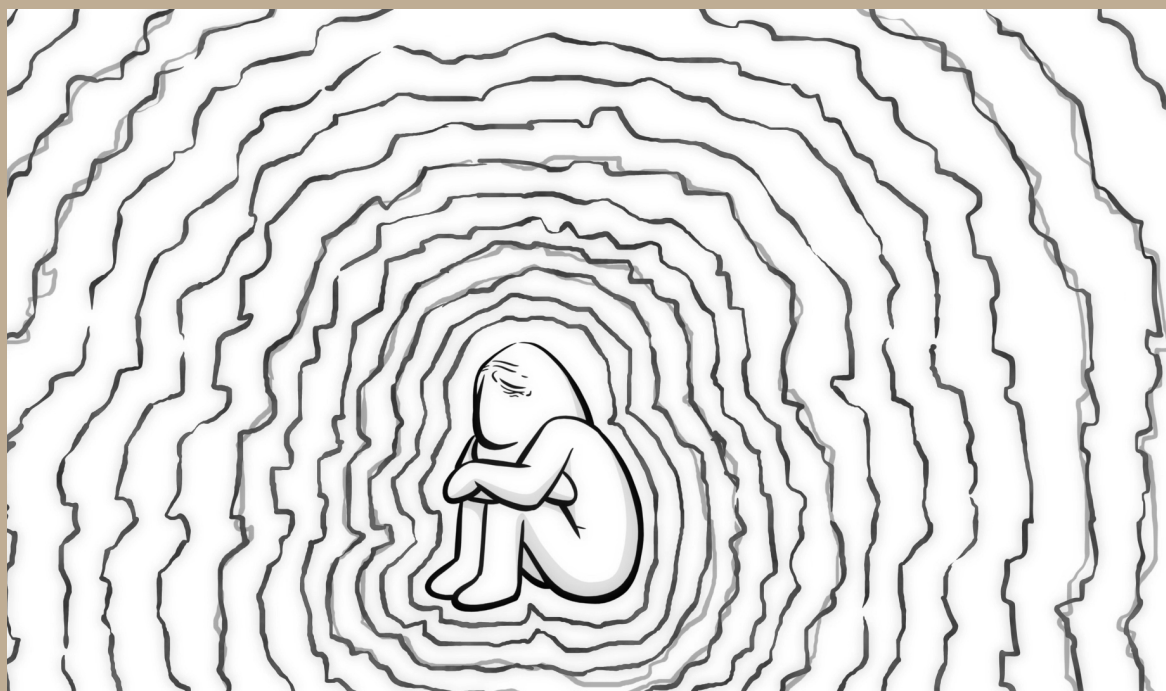
Era diciembre de 2011 y en “Idéame” encontraron interesante recibir un proyecto de este tipo; nunca habían tenido algo relacionado con la animación y les otorgaron 40 días de plazo para juntar el dinero. “Le pedimos a gente de Chile, a los amigos. Felipe también estaba con sus amigos consiguiendo dinero —en Sao Paulo- y logramos llegar a los 1500 dólares”, cuenta.

Sin embargo, en el transcurso de esos 40 días, el cortometraje había evolucionado; se sumaron elementos técnicos y la historia se alargó, por lo que ya se había encarecido la factura.

24 frames

Con ese primer monto recaudado decidieron costear el libro de arte, y para conseguir el resto del dinero necesario, postularon a dineros públicos que entrega el Fondo Audiovisual. Finalmente, el año 2012 obtuvieron el financiamiento para continuar.

“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 fluidez, quiero más intercalación’. Fue un trabajo más largo de lo que pensábamos”, comenta Cecilia Baeriswyl. Esto se explica porque 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, “yo pensé que el arte era tan simple que no iba a lucir algo



Escena de “The Gift”

en blanco y negro. Pero no nos dimos cuenta de algo, es tan detallista la animación, que intercalar o asistir esos planos fue un suplicio. El asistente de animación casi se murió. Me dijo que en un mes podía hacer los planos, pero fueron en dos, casi sin dormir”. En tanto, la productora ejecutiva agrega: “Claro, estaba hecho el montaje, pero todavía no se terminaba la animación”.

Todo se dilataría mucho más cuando vieron que la música, la misma con la cual postularon al fondo concursable, no representaba de buena manera la historia. Finalmente, “The Gift” estuvo terminado en diciembre de 2012 y la postproducción de sonido en febrero de 2013.

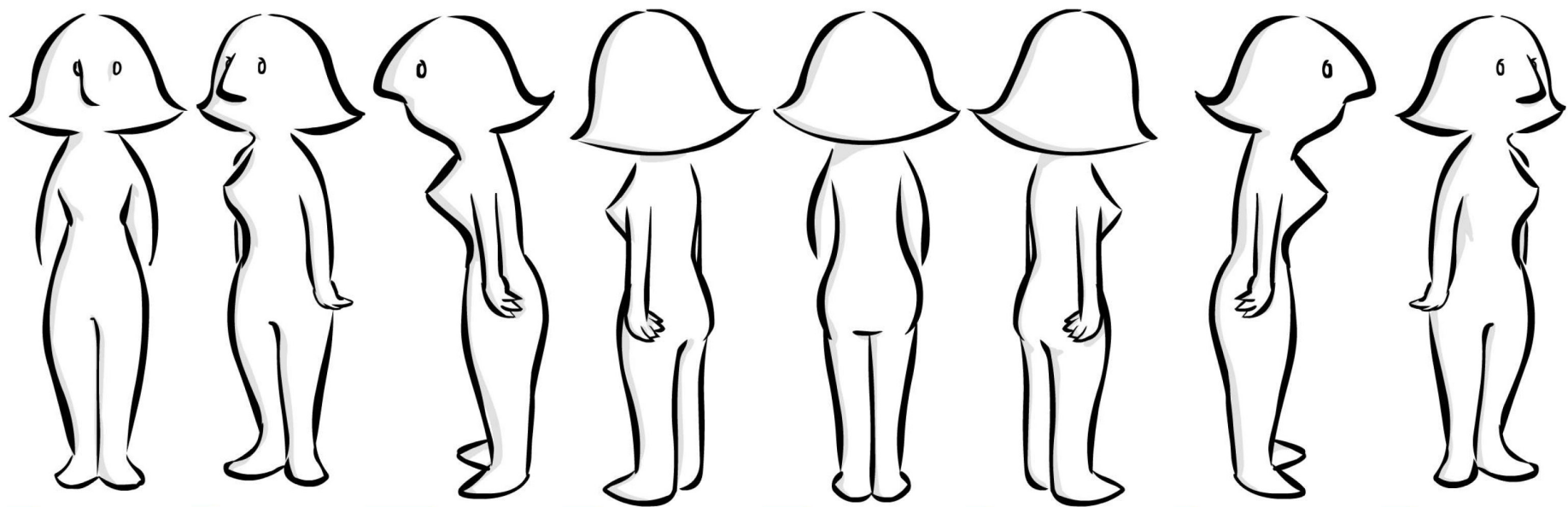
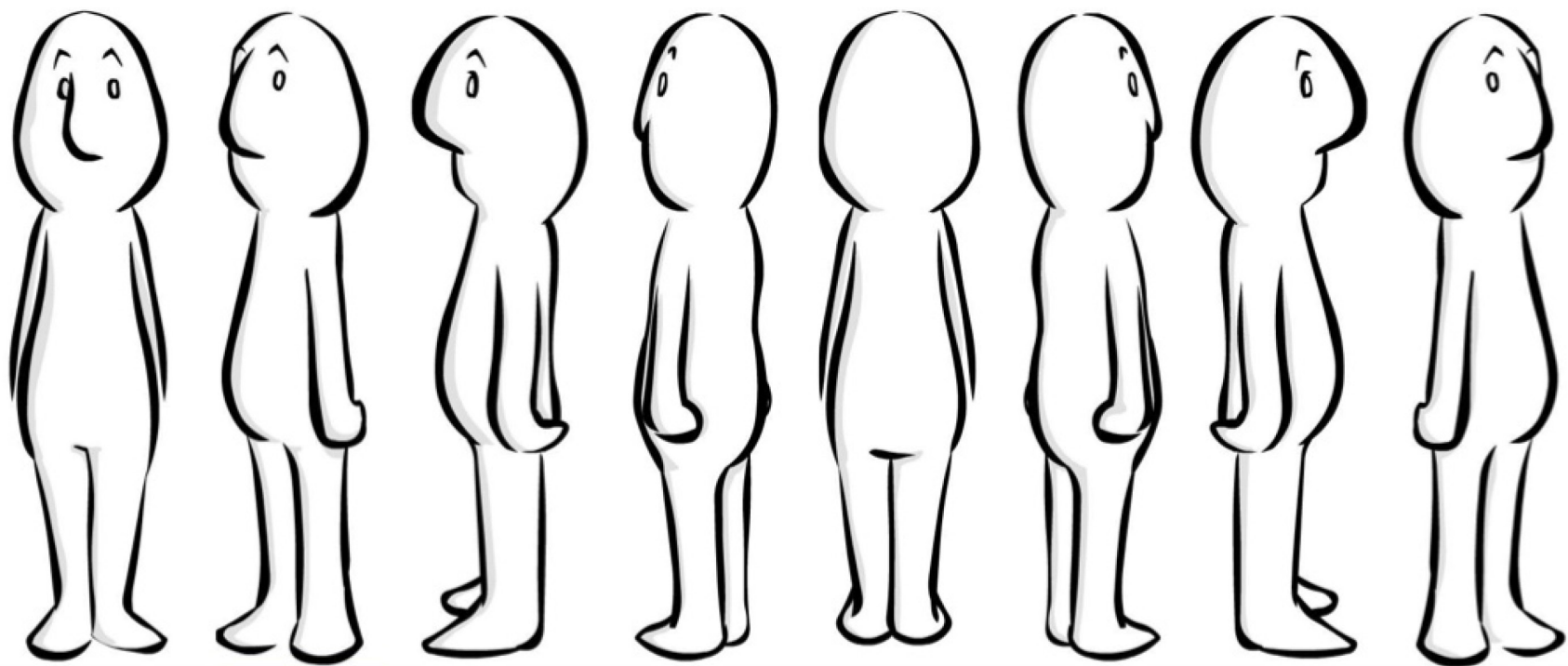
Una historia de amor real

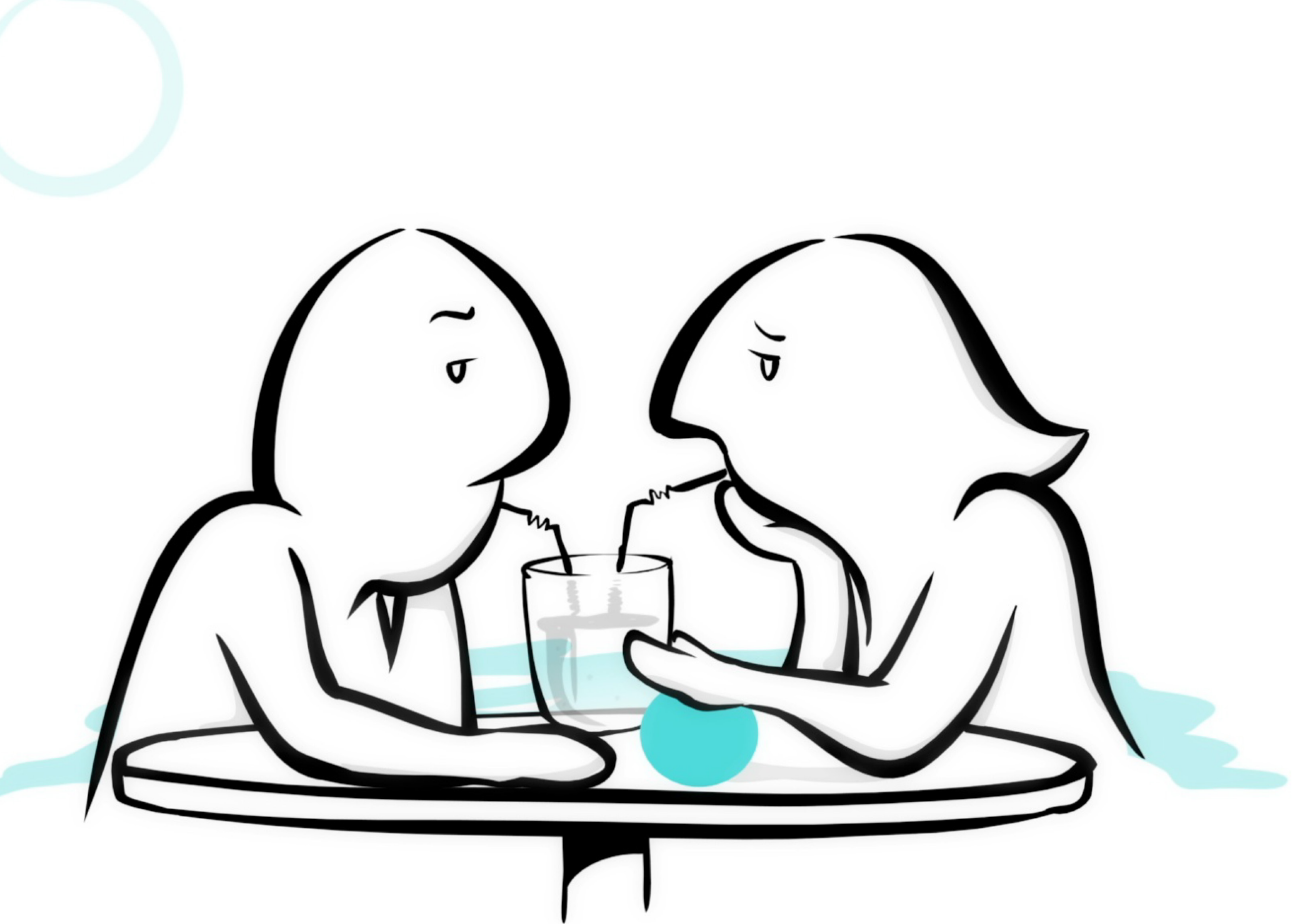
El elemento central que da vida a la trama es una pelota

celeste, que sale desde el pecho de los personajes. “Me llamó la atención, porque era una historia que hablaba de amor, pero que no mostraba un corazón. Era algo romántico, pero sin serlo”, comenta Julio sobre este enigmático símbolo, “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”.

Por otra parte, a Cecilia Baeriswyl le resultó interesante el humor y las ironías que presentaba el comic original entorno a las relaciones de pareja, “a quién no le ha pasado”, comenta la productora, y agrega: “Fue mutando. El webcomic es mucho más sencillo que el corto sobre la relación de pareja, pero la idea inicial está”.

Uno de los aspectos que se profundizó fue el deterioro





del noviazgo de la pareja. En la historia original estaba abordado de forma más sencilla. Buscaron elementos que pudiesen justificar esta separación y por qué es la mujer la que abandona al protagonista: “Había escuchado cosas de amigos, más las que me habían pasado a mí. Por ejemplo, cuando uno empieza con una pareja en una relación seria, ya te cambiaste de ropa; ya no puedes usar esas poleras gráficas con caras”, relata Julio, y a esto suma otro aspecto: “Debo reconocer que es algo mío, es como que uno se empieza a encerrar en sí mismo”. Por ello, pusieron énfasis en dejar claro el quiebre de la pareja y así lograr un equilibrio en el relato, “no quisimos que ‘The Gift’ fuera algo sexista, la mujer mala y el hombre bueno, o viceversa”.

Julio Pot sostiene que en la historia el protagonista también es culpable del fracaso del noviazgo, y allí reside su atractivo. “Ella se fue, pero no porque era mala, sino porque ya no soportaba su actitud. Por otro lado, él sigue siendo el personaje principal y por esa razón lo seguimos viendo en el corto, pero lo que hizo él estaba 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”, los cuales consistieron en el color, los personajes bocetados y la música.

El boceto

El creador del webcomic “True Love” sólo había bocetado a los personajes que aparecían en él, pero estos bocetos se mantuvieron para diseñar a los protagonistas del cortometraje. Quisieron que el arte de “The Gift” fuera sencillo y simple, pero se dieron cuenta que no se podría sostener la animación de esta forma hasta el final. Se



Cortometraje “The Gift”

percataron que faltaban atractivos visuales que logran mantener la atención. “Ahí empezamos a planear cómo podríamos presentarlo y nos dimos cuenta que tenía que ser por la técnica. Ella, 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 a sí mismos. Además, se fueron agregando otros elementos, como las sombras y los rasgos de la cara.

El color

“El color tiene una 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, puesto de manera sutil en el cortometraje, a simple vista no es fácil percibirlo, pero sí sentirlo. En el inicio, los personajes están difuminados y sus pies no se ven. A medida que avanza el relato, ellos surgen de forma completa. Posteriormente y con el transcurso de la historia, se van sumando sombras color gris, volviéndose cada vez más oscuras; y ya cuando la situación se complejiza, es posible ver exuberantes rayas al 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 le soltaba la mano, quedaba en blanco y negro de nuevo”, cuenta Julio Pot.

Uno de los primeros colores que es posible ver en “The

Gift” es el celeste, el cual está presente durante todo el cortometraje. La razón fue simple: se vería muy poco llamativo mantener a los personajes boceteados en blanco y negro. Sin embargo, y aunque este color puede representar el amor o la relación entre ellos, no quisieron utilizar el reiterado rojo.

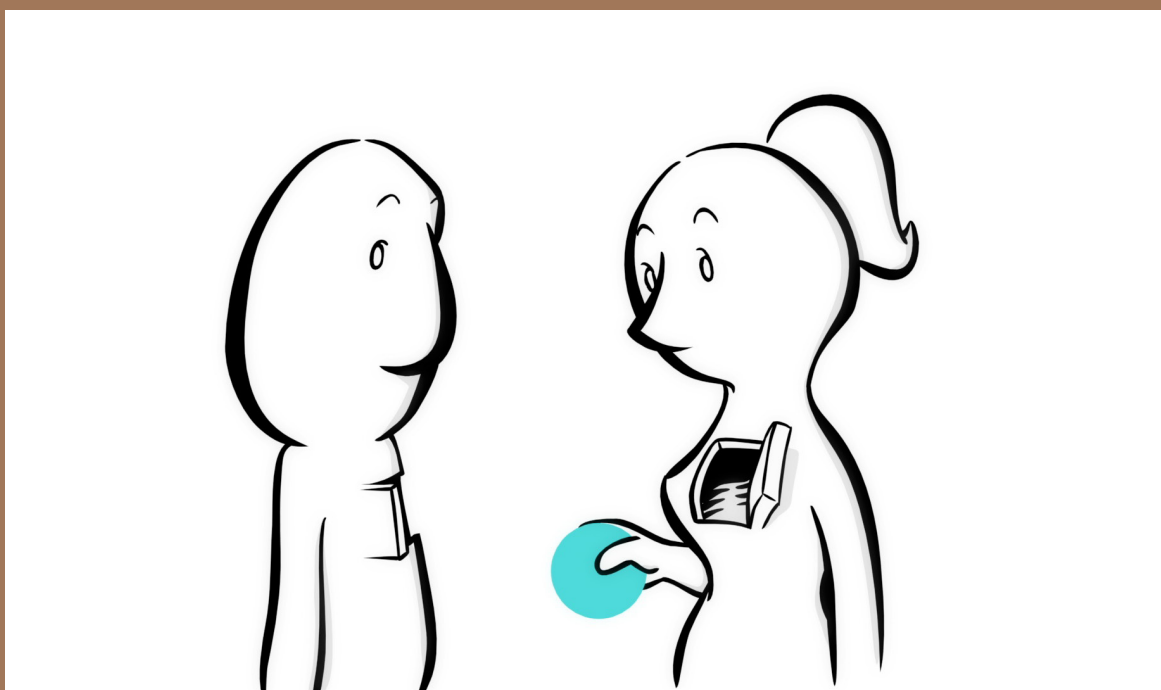
La música llenando el espacio en blanco

Un elemento central fue el sonoro. Julio sentía que debía poner énfasis en esto, ya que cumplía un rol relevante acompañando la imagen y potenciándola: “Personalmente, tengo un tema con los musicalizadores, ya 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 Julio, grabando la mano derecha primero y luego la izquierda. Como no quedó conforme, quiso probar con otras opciones. Estuvo tres semanas, encerrado en su casa, tratando de lograrlo, pero a esas alturas Cecilia ya lo estaba terminando de convencer para que consiguieran músicos.

Fue Felipe Inostroza, en el violoncello, y Víctor Muñoz, en el violín, quienes se sumaron al equipo. Además, contaban 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, “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 fueron invitados a visionar “The Gift” para comenzar a trabajar. Al respecto, Julio recuerda:



“Empezamos a grabar por partes, y fue emocionante cuando él —el violinista— se puso a escuchar la mano derecha y comenzó a grabar arriba. Humildemente me preguntaba si podía agregar cosas”. A su vez, Víctor Muñoz logró improvisar melodías en el momento de la obra en que la relación de la pareja se complejiza: “Le pedí, si era posible, representar los movimientos de ella, y cómo lo haría en el violín. Esa fue la parte más interesante de la música, que él hacía calzar el violín con la discusión que tenían ellos”, agrega Julio.

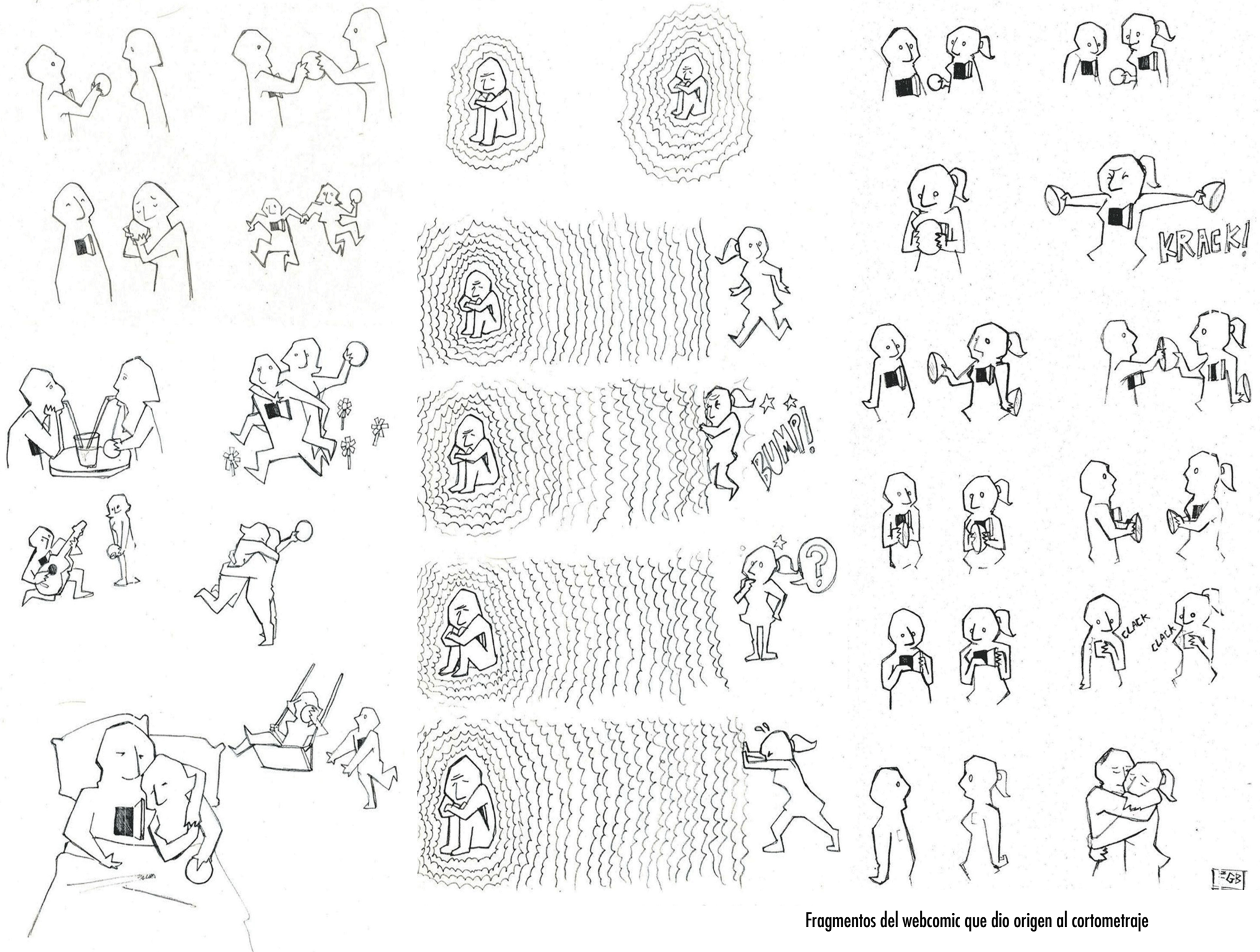
Estreno y éxito en festivales

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, vimos que el corto realmente funcionaba. Ahí pensamos que nos podía ir bien”, recuerda Julio. En tanto, Cecilia agrega: “Fue raro ¡Cómo se reían donde se tenían que reír! Conocimos también a la competencia, todos chilenos, y recibimos súper buenas críticas”.

Luego, “The Gift” partiría a otros festivales alrededor del mundo. Se presentaría en varios países de Europa, Asia, América, y competiría en muchos de ellos, logrando 10 premios y 4 menciones, situándolo como uno de los cortometrajes de animación chilena más importantes.

La exhibición del cortometraje en el Sound of Silent Film Festival 2014, en Chicago, USA, a Julio le pareció inolvidable: “Eligen obras que funcionen en silencio e invitan a un compositor para que toque en vivo la música de cómo se le ocurriría que fuese. Nosotros, cuando



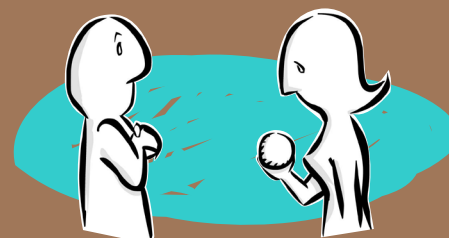
Fragmentos del webcomic que dio origen al cortometraje





the Gift

libro de arte



supimos, quedamos súper felices”.

Además, el director señala un premio que para él resulta muy especial: “Los premios que más me gustan a mí son los que nos entregaron en el Young About Festival Internazionale Giovani e Cinema, de Italia”. En este certamen fueron merecedores de 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”.

Pero más que todos los galardones recibidos, lo que realmente impacta a sus creadores son las reacciones del público que se identifica con el cortometraje. “Kastrol — animador y colaborador de Miniestudios- me contó que llevó a sus papás, y su mamá terminó llorando. También recibimos un mensaje por YouTube de un asistente al Sound of the Silent Film Festival. Él fue con su ex pareja y se emocionaron con el corto; solucionaron su rencilla y nos agradecen. Nos contó que era exactamente lo que había vivido con su relación y le agradó que fuera con humor, ya que era más ligero”, destaca Julio con satisfacción. **SM**



TOMÁS WELSS

“La creación siempre te libera”

A fines de los años ochenta el artista chileno conoció la animación en Alemania, de ahí en adelante se transformó en parte primordial de su vida y la expresión que más lo identifica.

Años de trabajo, sacrificios y crítica a la naturaleza humana resultaron en grandes reconocimientos a nivel mundial. Hoy ha vuelto a descubrir su veta artística que combina con la animación en el desarrollo de dos nuevos cortometrajes.

Por Josefa Villaseca y Pamela Riveros
Editado por Pilar Subiabre



“Nací con un lápiz en la mano”, así explica Tomás Welss la pasión que siente por la animación, el dibujo y el arte en general. Hijo de extranjeros que llegaron a Chile buscando refugio de las consecuencias de la guerra en Europa, este reconocido animador nacional se inspira en lo más profundo y oscuro de la vida para realizar cortometrajes cargados de crítica y reflexión hacia la naturaleza humana.

Tomás Welss no se imagina haciendo otra cosa. Desde pequeño, su talento natural lo llevó a retratar a su familia, e influenciado por su padre, el pintor Ulirch Welss, entró a estudiar Bellas Artes en la Universidad de Chile. Allí conoció a grandes exponentes del arte como Adolfo Couve.

Egresó del Colegio Alemán, donde reconoce que no había mucho interés por las artes. Sin embargo, cuando entró a la Universidad de Chile, experimentó una apertura de mente: “Ahí yo dije ‘no estoy loco, hay gente similar’”.

SM: ¿Cómo fue la experiencia de estudiar arte?

- Me tocaron profesores de lujo. Yo vivía ahí, salía todos los días temprano y llegaba a las 12 de la noche a la casa. Lo pasaba muy bien en la Universidad y descubrí el compañerismo, la tertulia, la conversación. Era una vida universitaria extraña. A pesar del régimen militar, había mucha vida universitaria. Conocí realidades de Chile que no sabía.

SM: ¿Cómo fue estudiar esta carrera con el panorama político que se vivía en la época?

- La vida universitaria para mí era la lectura, juntarse a hacer trabajos toda la noche, leer, discutir, compartir, debate de ideas y sin censura. Yo no me sentí censurado en la época de la dictadura, todo lo contrario, había que ir en contra. Yo sentía que había una contracultura



Boceto de “Noche” de 1997

potente justamente por esa advertencia de afuera, de ese enemigo, uno se recogía en los libros, la conversación y el compañerismo.

El año 1985 parte rumbo a Stuttgart para continuar con sus estudios en la Escuela de Bellas Artes de la ciudad alemana. En ese período tiene su primer acercamiento con la animación, que lo lleva a continuar con esa especialización. De ese tiempo recuerda a su profesor Heiz Edlmann, director de arte de la película Yellow Submarine (1968) quien marcó al joven estudiante, tanto en el aspecto profesional como en lo personal, sostenido conversaciones del panorama y política latinoamericana constantemente.

SM: ¿Qué te llevó a Alemania y qué hiciste allá?

- Mi papá había estado conectándose con un profesor que tenía de amigo en la sociedad de Bellas Artes de Stuttgart,

que en esa época era la República Federal Alemana. Hicimos el contacto, fuimos, di una prueba de admisión, quedé y estuve cuatro años estudiando. En la Escuela de Bellas Artes de Stuttgart existía la especialidad de animación, habían mesas de luz, habían cámaras de cine cuadro por cuadro, celuloide, trabajamos en 16 milímetros. En esa época hice cuatro cortometrajes.

SM: ¿Cuándo se produce el acercamiento al mundo de la animación?

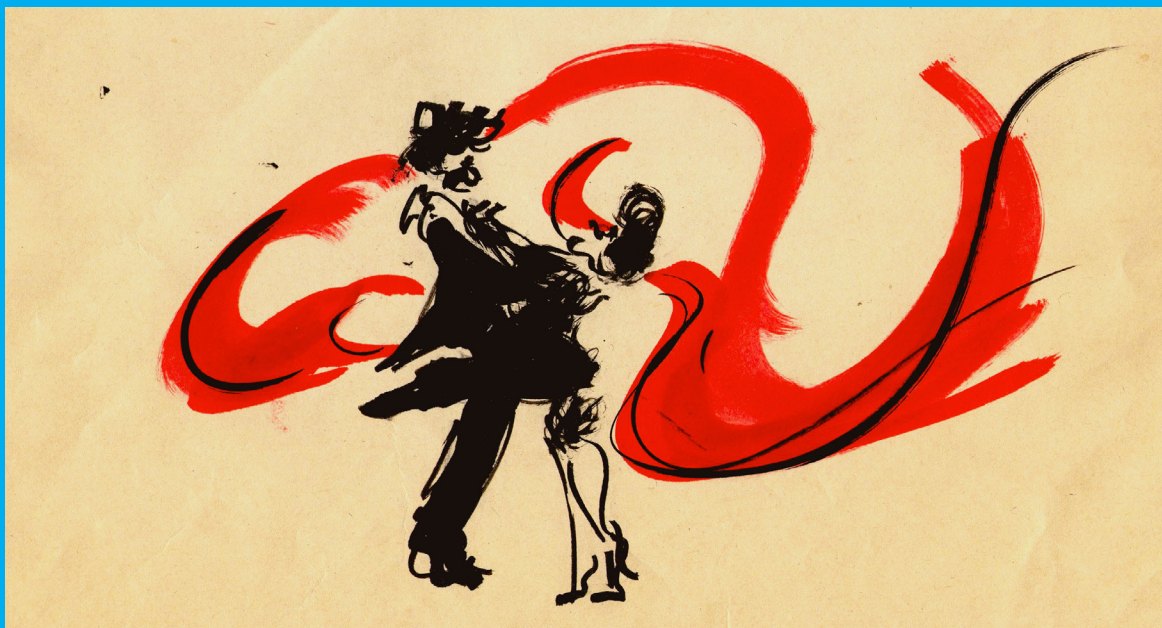
- En el segundo año me especialicé en animación. Me llamó la atención que había un nicho audiovisual, comencé a ver películas animadas y aluciné. ¡No sabía que eso existía! Esta expresión es la que me identifica en todo sentido, porque hay literatura, está la plástica presente, la escenografía, la cinematografía; muchas artes configuran la animación. Ahí en el '87 ya estaba metido en animación, yo tenía 23 años.

SM: Terminaste de estudiar en Alemania y partiste a Barcelona ¿Qué encontraste ahí?

- Allá hice una práctica en un estudio de animación, pero era aburrido. Me instalé ahí y empecé a hacer cosas más comerciales. Participé en el desarrollo de un largometraje como intercalador de una serie, como un peón. Yo decía: 'si esto es la animación, realmente no quiero ser animador porque lo encuentro tan aburrido'. Tenía un molde de los personajes y debía dibujar igual al molde que me daban. Yo quería hacer mis propias cosas. Estuve dos a tres años en Barcelona trabajando, después conocí a Fernando Krahn, que es un gran dibujante chileno que se había ido a Nueva York y luego a Sitges. Fernando era como un padre para mí, tenía una columna todos los días domingo en el diario La Vanguardia, donde hacía chistes y era un tipo muy talentoso. Empezó con animación e hice unos trabajitos con él. Eso me marcó bastante.

- Mi época en Barcelona fue muy aguerida, pasé hambre, vivía en una pieza que arrendaba en condiciones muy precarias. Y por otro lado el carrete que no para, me agotó Barcelona. Estuve tres años ahí y ya me quería ir.

Su último tiempo en la ciudad española lo recuerda como una época de sacrificio y mucho aprendizaje, del cual derivaron sus inicios profesionales. Con el regreso de la democracia a Chile se produjeron una serie de cambios en materia cultural que hicieron que Chile se perfilara como un país de oportunidades para jóvenes artistas. Sus padres lo visitaron en Europa, le contaron acerca de este nuevo Chile. "Me dijeron que el país estaba cambiando, que había una cosa que se llamaba FONDART", señala Welss, quien se tuvo que enfrentar a la difícil decisión de volver a un país con promesas de futuro o instalarse en Berlín, una ciudad que luego de la caída del muro se había transformado en una importante capital Europea de la cultura.



Cortometraje "Tango Mortal" 1988

SM: Decidiste volver a Chile. ¿Cómo fue esta época de ajuste para ti?

- Los 90 eran ricos en Chile. Siento que cuando llegué conocí muchos artistas chilenos y me reencontré con compañeros de la Universidad. Había un espíritu renovador, yo siento que hoy en día cada uno rema para su lado, derivó a un individualismo. En los 90 había una perspectiva pero eso no se afianzó lo suficiente y hoy en día Chile es el país que es y uno tiene que arreglárselas dentro de lo posible.

- Y ahora dentro del medio de los animadores chilenos, yo creo que debería haber más contacto. Tenemos animadores en Chile con muchas directrices pero todos por separado. Deberíamos encontrar un mayor vínculo, porque finalmente es el mismo formato. Me entero muy poco de lo que pasa aquí y me da pena. Debería haber un sindicato de animadores chilenos donde nos juntemos pero

eso no existe. Esa es una observación que hago y va más allá del tema político, da lo mismo que sea de izquierda o de derecha, estoy hablando de la creación que debería ser más coexistente. Deberíamos potenciarnos, un autoral podría contactarse con un comercial y aportar desde su perspectiva y viceversa, pero eso no ocurre, hay poco dialogo entre los animadores chilenos.

SM: Una vez en Chile, ¿qué cosa específica llegaste a hacer?

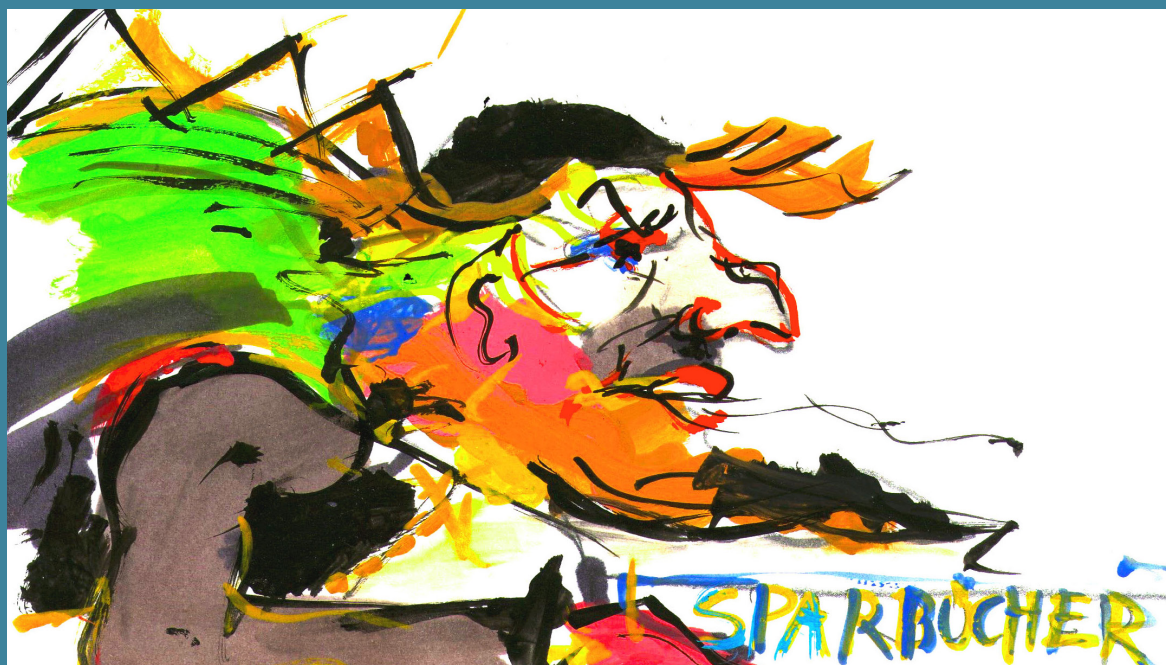
- Llegué y no entendía nada. Llegué a la casa de mis padres y al año murió mi abuela. Me fui a vivir a su casa solo y empecé a trabajar en cosas de diseño y postulé al FONDART. Fui a una agencia de publicidad que se llamaba Young & Rubicam y me ofrecieron un puesto como director de arte. Ese mismo año (1994) me gané el Fondart para hacer "Reunión", entonces ¿qué hacía? Finalmente hice "Reunión" en el año 1994, mi primera película de animación en Chile.

SM: ¿Cómo nace la idea de hacer este cortometraje?

- Bueno, trabajé en una agencia de publicidad y me acuerdo de las reuniones que había entre los ejecutivos de la agencia y el maltrato hacia las secretarias y los juniors. Yo estaba acostumbrado al respeto, por la gente que hay en Europa, en donde no se maltrata. Comentarios hacia una secretaria voluptuosa como 'Qué está rica' los encuentro tan detestables. Las cosas igual han cambiado un poco desde ese tiempo hasta ahora, o por lo menos la gente se autocensura porque es políticamente incorrecto discriminar. Pero en esa época era súper lícito maltratar a la secretaria. Yo conversaba mucho con ella y los junior. Estaba haciendo una campaña y me cargó el ambiente publicitario, nunca más entré. Yo no sé si habrá cambiado eso, pero ese maltrato hacia los segmentos socialmente inferiores me llamó mucho la atención. Eso derivó en hacer "Reunión". Trabajé sólo, la hice en 35 mm y filmé. Me sentí muy contento por poder tener la oportunidad de hacer una película y de ahí en adelante he continuado con mi labor autoral y con la labor docente.

SM: Gracias tu trabajo en cortometrajes se empezó a abrir esta ventana de participación en Festivales. ¿Cómo fue la primera experiencia con "Reunión"?

- Fui a EE.UU., al Chicago Latino Film Festival, y yo no tenía idea qué eran los festivales de cine. No sabía de nada. Primero, lo presenté en Viña en el '94 y a la gente le encantó; en esa época era el festival más importante de Chile. Había muchos extranjeros invitados y la seleccionaron inmediatamente como para diez festivales más. En Chicago, me invitaron y me pareció alucinante. No ha sido una vida de abundancia, pero sí ha sido una vida de reconocimiento por el trabajo, por la entrega y la pasión. Por esto la animación nos debería unir en vez de separar, indistintamente de que trabajemos más o menos comercialmente.



Bocetos cortometraje "Circus" 1987

SM: Luego viene "Noche" y "Manos Libres" ¿En qué te inspiras para estos cortometrajes?

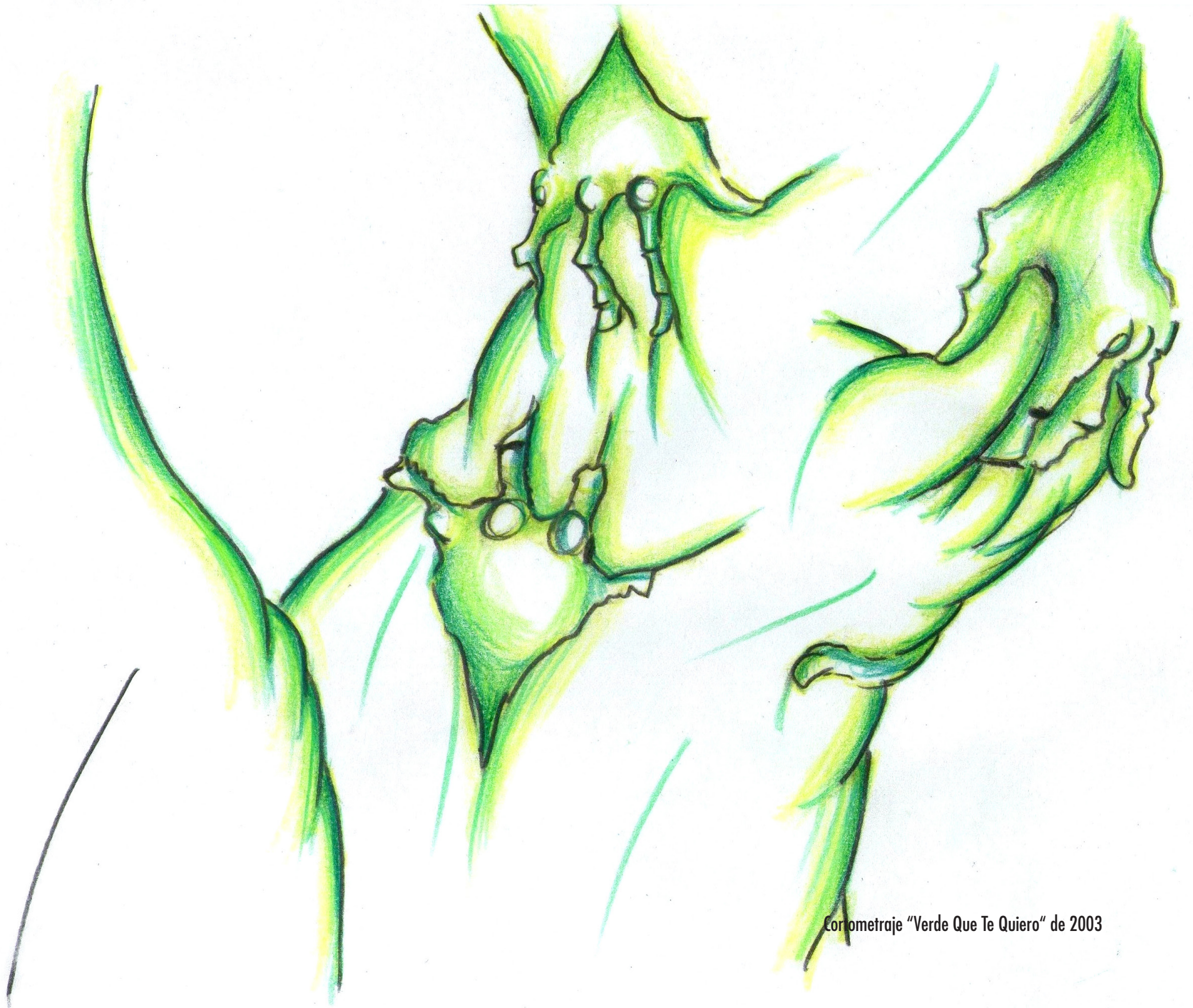
- Para 'Noche' me inspiré en la vida nocturna, yo en esa época salía muchísimo. Me acuerdo que uno de los aspectos era cómo cambiaba Santiago en la medida que oscurecía, salían los vampiros de la noche. Es una danza constante, que en la medida que oscurece salen las garras, con un tono erótico bastante fuerte y exaltando eso de que la oscuridad del entorno motiva y estimula todo lo que la luz reprime. Yo era bien osado, caminaba por el centro, tenía amigos, íbamos a lugares sórdidos. Santiago en los 90' tenía una cultura interesante que estaba naciendo y que al final no fue a ninguna parte. Pienso que tiene que ver algo parecido con la movida madrileña del 78': la caída del emperador y el despertar de otras luces.

- Con "Manos Libres" empezó mi época crítica. A mí me

llamaba la atención, cuando iba manejando, que veía a ejecutivos y mujeres hablando por teléfono en el auto en el año 2002. Fue una película crítica hacia el sistema, ¿de qué tanto hablan!? Y tuvo mucho éxito. Esa película ganó en Brasil muchos premios, en Chile, Valdivia.

SM: Luego viene "Verde que te quiero" que incluso fue postulada al Oscar, ¿qué te llevó a crearla y qué significó para ti?

- La envidia humana, todos quieren el verde, se lo chupan. Tiene que ver con la envidia, con el poder, con el dinero verde. Yo veía ese modus operandi. "Verde que te quiero" se plasmó muy bien a nivel simbólico, metafórico, muy abierto. Cómo se instala el poder en la mente humana y la codicia. Entonces son dos personajes que se chupan, es muy dramático. Mi inspiración principal fue la codicia, el poder, la envidia, unos de los aspectos más oscuros del ser humano.



Corometraje "Verde Que Te Quiero" de 2003

- Recuerdo que fue premiada en el Festival de Huesca en España. Fui a recibir el premio, escribieron un libro sobre mi trabajo y fue muy emocionante porque tuve mucho apoyo de la cancillería. Me gané un premio importante y por eso mismo el gobierno de Chile postuló la película a los premios Oscar el 2005, "Machuca" y mi película, pero ninguna de las dos quedó. Yo sabía que "Verde que te quiero" no era una película para los Oscar, pero tenía la posibilidad de postular por todos los premios que había ganado.

SM: "Paraíso Terrenal" fue tu último cortometraje...

- Si, es la última. Esa película tiene que ver un poco con la publicidad como la promesa de un mundo mejor. El protagonista es un viejito que camina por Santiago con la cabeza metida en los hombros y que ve un cartel de 'venga al caribe'. Entonces es todo el cliché del caribe, uno abre el diario y ve. En el fondo uno va a Punta Cana o Varadero y no se entera de nada, vas a un resort y te aíslan de no entrar en contacto con nada local porque vas a ver la cruda realidad. Es el mundo de los estereotipos, de los clichés y este viejito que seguramente invierte todos sus ahorros en este viaje esperando un mundo de sueño, de mar cristalina, mulata bailando y una palmera, ese es el paraíso. El viejito lo ve y se va, toma un avión siempre asustado y solo, desaparece detrás de una palmera y no vuelve nunca más.

- Estuvo en muchos festivales. Ganó en Cuba, el premio del público. Les llamó la atención porque es el cliché, es la toma de conciencia de cómo ven los países no tropicales el estereotipo tropical. Yo creo que lo agradecieron, eso de desmitificar un poco el estereotipo de la palmera porque en los países tropicales no todo es agua cristalina, salsa, sexo y desenfreno, tienen que sobrevivir y tienen problemas como en todas partes. Hay observaciones adyacentes con



Primer homenaje en el Festival de cine de Toulouse (Francia), junto al escritor Colombiano, Fernando Vallejo.

respecto a este reclutamiento de personas que van a los resorts por una semana, llegan rojos como tomates y dicen estuve en Cuba. Y no vieron nada, no conocieron nada.

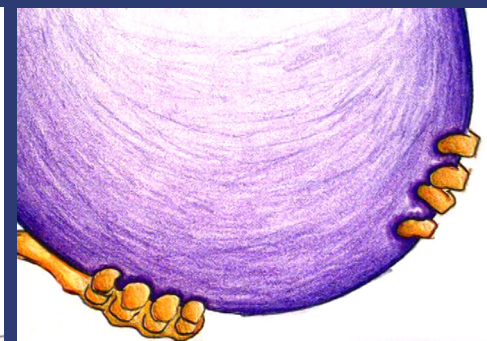
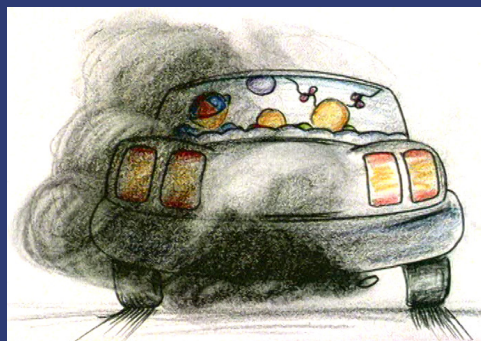
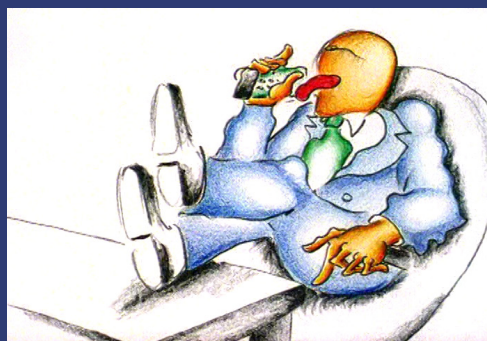
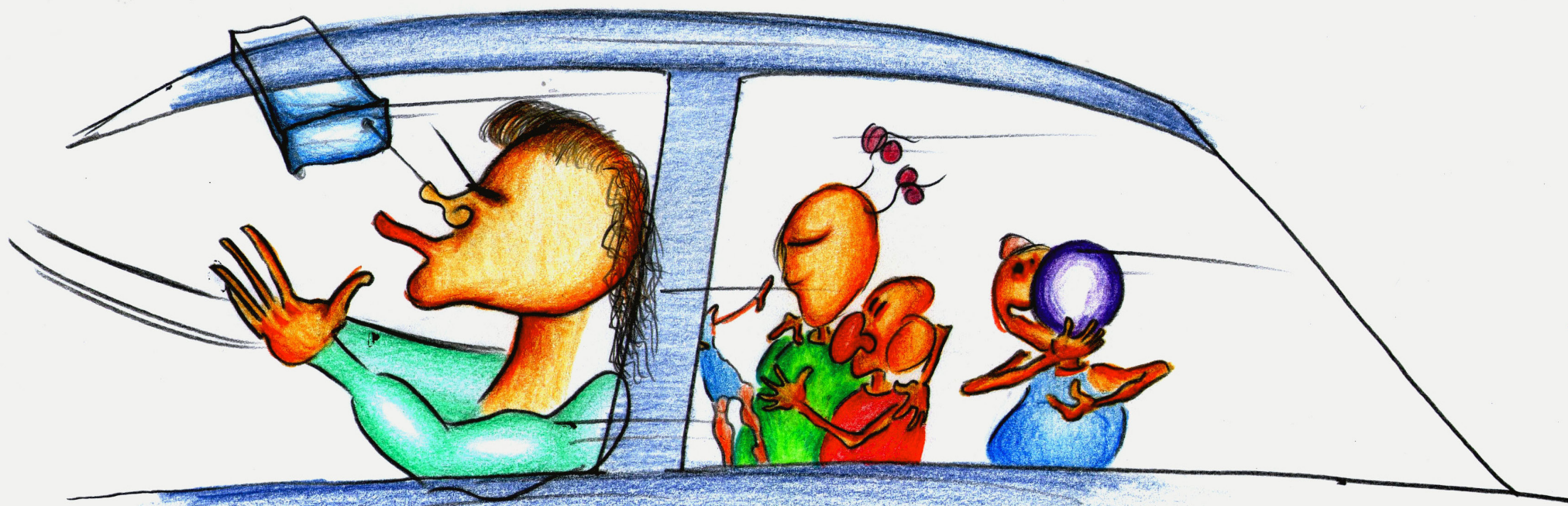
SM: ¿Qué trabajos estás haciendo actualmente?

- Estoy haciendo audiovisual y murales. Estoy haciendo dos cortometrajes. Hice uno que es mezcla de documental con animación que es la vida de Sergio Hernández, el actor. Me encontré con él en La Habana en diciembre y nos pusimos a pensar qué podíamos hacer juntos y él dijo 'animame' y ahí empezó todo el tema. Me empezó a contar su vida y yo empecé a escribir y dibujar. Después nos encontramos en Santiago y el festival de Cine de Lebu nos entregó material, pinturas. Y yo fui con mi asistente y todo esto se filmó, las conversaciones con Sergio en todas partes a modo de documental, desde dos disciplinas

artísticas. Surgió este documental que luego animé sobre su cuerpo. De todo lo que me había contado hice un diseño y empezamos a partir de las diez de la mañana a pintar y animar, con luces, con cámaras. En eso termina, se llama "Cuerpo Anima". Además, este ha sido un año difícil pero con mucha producción. Porque surgió este documental, los murales y la película en stopmotion que también estoy haciendo con Fondart. Se llama "Magic Dream"

SM: ¿Cómo surge hacer esta nueva película?

- Es la historia de unos magos que intentan hacer magia y todo les sale mal. Es una constante frustración y en el fondo es una metáfora al descontrol de la vida, uno planifica pero al final hay que adaptarse a lo que la vida te ofrece. Son magos erráticos, todos les sale mal. La técnica que estoy utilizando es muy lenta porque es pintura animada, pinto



Frames de cortometraje "Manos Libres" de 2001

y saco la foto. Avanzo un segundo al día, o dos segundos al día como gran cosa. Nunca he hecho algo así. Tengo una plataforma de acrílico que tiene luz de abajo y luz de arriba, y voy pintando encima; tengo un secador de pelo para secarlo y tengo la cámara de fotos. Voy obturando con un programa que se llama 'Dragonframe' y voy viendo de inmediato la foto. Voy trabajando cuadro por cuadro, es muy lento. No queda un registro físico, no quedan dibujos como en las otras películas, porque voy pintando encima.

SM: Además estas desarrollando tu faceta de artista plástico

- Sí, estoy pintando murales que son fotogramas gigantes. Eso empezó el 2014, a propósito de una exposición a la que me invitaron en Colombia. Como me sentí cómodo y me gustó, lo seguí potenciando. Cuando me invitaron a Quito a dar una charla quería pintar y me dieron un muro en la Universidad. Es increíble, porque es un legado que queda.

SM: Estos fotogramas, ¿a partir de que idea nacen?

- Por un lado, porque a mí me gusta mucho dibujar y pintar figura humana. Yo digo que es un fotograma porque el movimiento te lo da la impresión que va a otros lugares y viene de otra parte, pero es fijo. Pero inspirado también en el clima de la ciudad. Lo increíble es que esas cosas quedan. Para la gente que lo ve es como una galería abierta, no pasa desapercibido. Voy a presentar "CuerpoAnima" en Bello Horizonte y me pidieron que hiciera uno allá. Ha sido un año difícil pero productivo, entre esto y las clases, que siempre me gustan. La creación siempre te libera. SM



Cortometraje "Reunión" 1994



Cortometraje "Paraíso Terrenal" 2010



1986

"El Paraguas"

3 min, color de 16 mm.

1987

"Circus"

4 minutos, color, 16 mm.

1988

"Tango Mortal"

3 min, 30 seg, color de 16 mm

1989

"La Caída"

4 min , color, 16 mm

1994

"Reunión"

10 min, 35 mm, color.

1997

"Noche"

15 min, 35 mm, color.

2001

"Manos Libres"

19 min, 35 mm, color.

2003

"Verde Que Te Quiero"

22 min, 35 mm, color.

2006

"Pasta"

10 minutos, 35mm, color.

2008

"Un hombre sin patria"

100 minutos, HD, color.

Life Action, participación

2010

"Paraíso Terrenal"

18 min, color, 35 mm.

2006

Documental

"El Muro"

HD.

2013-2014

"Paraíso Terminal"

Opera Prima Largometraje

Trabajo en progreso

75 min, 35 mm, color.

2014

Documental Animado

"CuerpoAnima, viaje sobre la anatomía de un actor"

Sergio Hernández.

22 minutos. HD.

2013-2015

"Magic Dream"

10 minutos, HD, Stop motion.

ÁLVARO ARCE

Una vida en los grandes estudios

Hanna-Barbera, Disney, Warner Brothers, tres de los tantos lugares en que este animador dejó plasmado su talento. Una de sus obras más reconocidas es "Scooby Doo" en donde formó parte del equipo creativo. Sin duda, este animador posee uno de los portafolios más importantes de Chile.

Por Pamela Riveros Ríos y Manuel Ortiz Ossandón
Editado por Pilar Subiabre



Álvaro Arce en Jamieson Film Co. Dallas — Texas 1960

Álvaro Arce es chileno y sí, conoció a Hanna-Barbera, y poco le faltó para conocer a Walt Disney. Su talento dio qué hablar en la industria norteamericana de la animación, en pleno apogeo de los años '60. Su rumbo hacia ese estilo de vida fue por casualidades del destino, que quisieron que el mundo entero lograra ver sus aptitudes para el dibujo. Llegó a realizar storyboards, layouts y sketches para "Los Simpson", "El Rey León", "Los Picapiedras", "Los Supersónicos", "El Oso Yogui", "Las Olimpiadas de la Risa" y "Tiroloco McGraw". A través de toda su historia conoció a un sinnúmero de personas y lugares, entre Estados Unidos, Europa, Brasil y Chile.

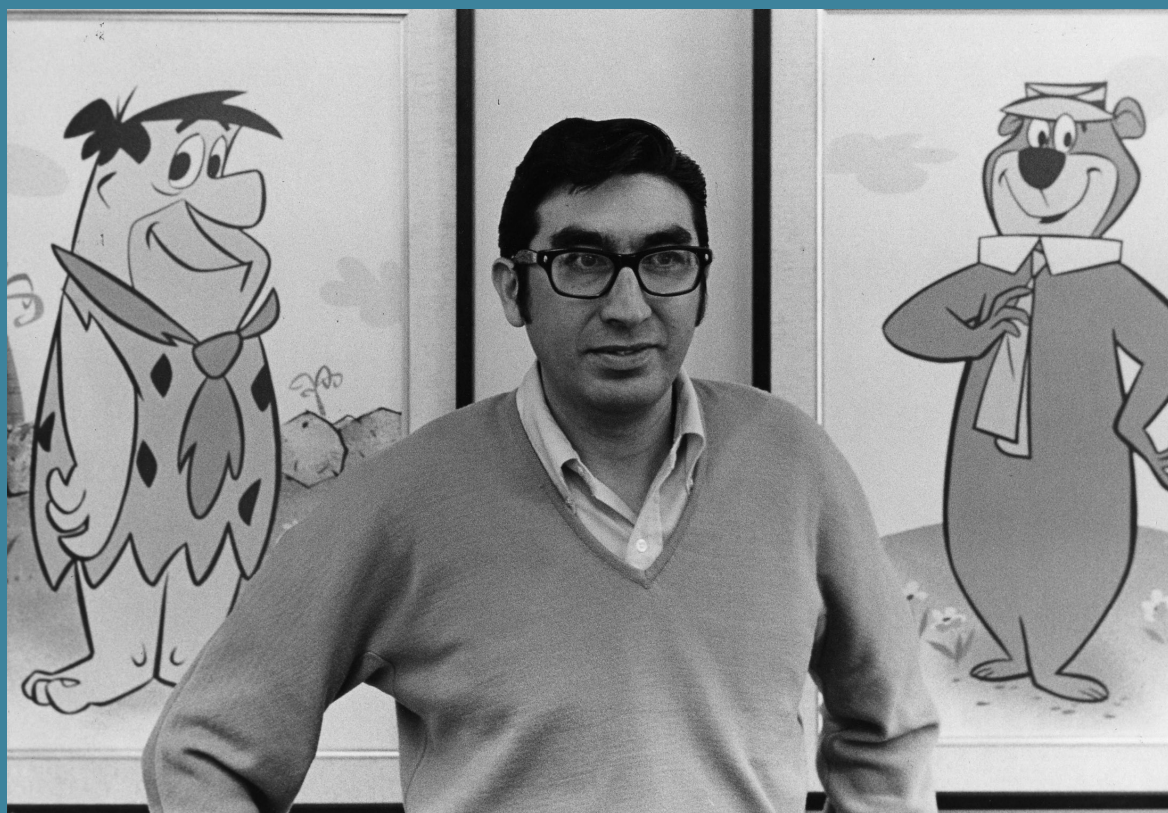
Un viaje a Estados Unidos

Álvaro quería ser profesor, por eso entró a estudiar a la Escuela de Bellas Artes de la Universidad de Chile. Ahí conoció a su futura esposa y se casó. Consiguió una oportunidad de trabajo en una agencia de publicidad y, desde ese entonces, no ha parado de dibujar. Comenzó a trazar un recorrido que lo llevó, sin pensarlo, a los Estados Unidos.

"Yo nunca había pensado antes en Estados Unidos", señala con sorpresa. Su hermano mayor fue contratado como piloto en ese país y le pidió a su hermano menor que le hiciera compañía. "Me consiguió una pega y llegué a trabajar como Director de Arte de una agencia de publicidad muy chiquita en Kansas City", agrega.

Luego fue Dallas. En el año 1959 Jamieson Film Company lo contrata después de ver sus dibujos. "Fui a la casa y dije '¡Mijita, empiezo mi carrera en los dibujos animados!'".

Álvaro Arce recuerda su inicio profesional como animador, cuando se encontró frente a una mesa con un agujero en medio de ella, un disco, luz y pivotes. "¿Cómo me fui a meter a una cosa así? ¿Y mentirle a esta niña tan



En los Estudios Hanna - Barbera en 1968

descaradamente?", dice refiriéndose al primer encuentro con su jefa.

"No vas a creer lo que hice. Tomé un papelito, lo puse en los pivotitos; dibujé a los monitos en una esquina y lo animé hasta la otra esquina... en un solo papel. Entonces cuando terminé, llega mi jefa y me dice 'mmm... una forma curiosa de animar'. Le dije 'así lo hacemos en Sudamérica'", recuerda con un poco de incomodidad, a lo que agrega "Pero así inicié mi carrera en los dibujos animados".

Un colega le sugirió que buscara trabajo en Hollywood, donde pagaban más. El próximo estudio fue Filmation en

el año 1966, pero duró poco, "¿Ahora qué hago? Estaba ya en Hollywood. No sé en qué forma terminé en las puertas de Warner Bros. Ahí empezó mi carrera de verdad".

La Casa de las Termitas

Warner Brothers era un gran estudio de animación, donde albergaba a una ciudad simulada. Al fondo de ese complejo estaba la "Casa de las Termitas".

Ahí comenzó a trabajar en su primera experiencia de películas de animación, en los layout del Correcaminos, que duraba 7 minutos. "Los layout y los fondos no eran muy difíciles, era toda una carretera para allá, carretera



Álvaro Arce

para acá, cerros, una roca... Era muy divertido, porque cuando ibas al cine en aquella época, la gente que iba a ver una película de imagen real no se quedaba conforme si no pasaban una película animada al principio. Había que darles animación y el que hacía animación para el cine era Warner Brothers", destaca.

Luego de trabajar unos meses en esa productora, Álvaro recorre varios estudios de animación pequeños. "En aquella época éramos pocos los que sabíamos de animación, excepto Disney que estaba en una montaña, arriba, y había nubes. Tú tienes que pasar las nubes y llegar a varios escalones y tocar una puerta enorme con un eslabón. Se abría la puerta, salía un ogro que te decía 'no hay trabajo' y cerraba la puerta. Pensar en ir a buscar trabajo a Disney en aquellos años era... no se pensaba no más".

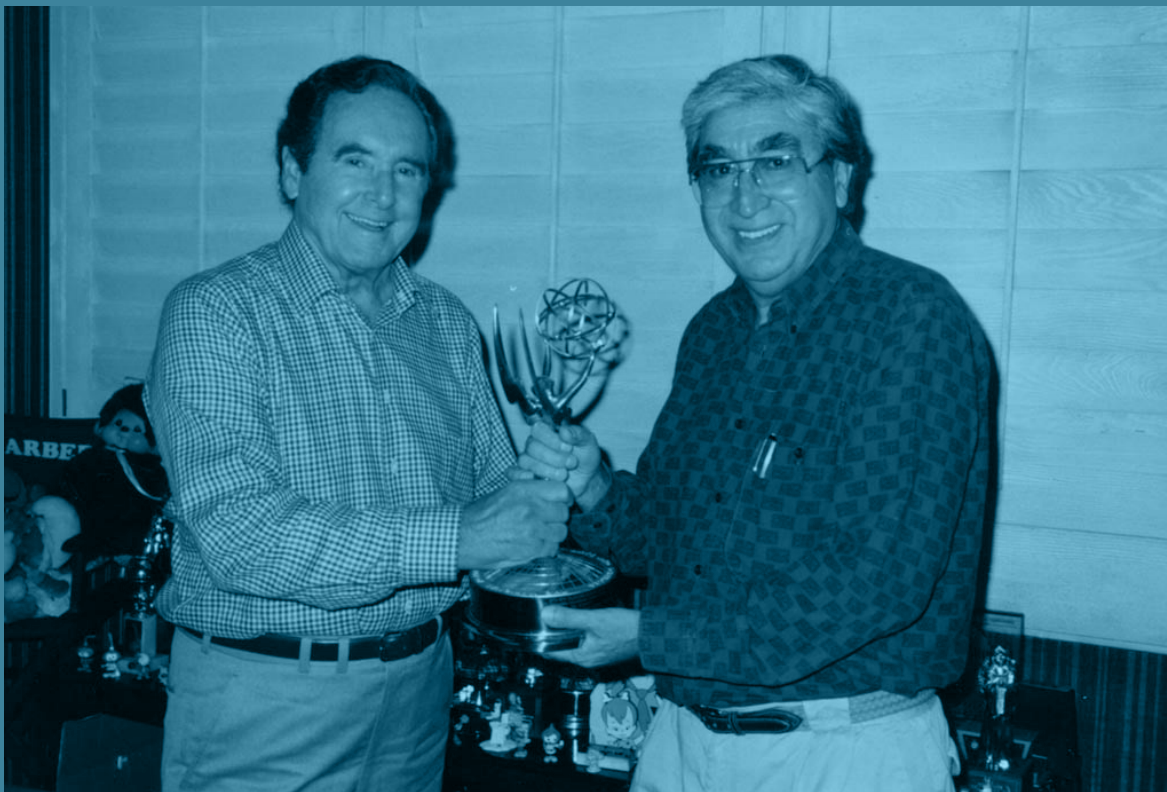
Trabajó en el UPA, United Pictures of America, como freelance y en Desilu. "Si me nombras algún show de la época en el que no trabajé, es muy extraño. Yo trabajé en todo", contesta con humor.

Hanna-Barbera y el nacimiento de "Scooby Doo"

A esas alturas Hanna-Barbera ya había crecido. Este estudio de animación mantenía un edificio que hoy es patrimonio de Hollywood. "Yo entré y me dijeron 'para conseguir trabajo, habla con el productor'. Estaba lleno de gente, había mucha pega. Entonces había un show llamado 'Abbott & Costello Show'. Me preguntó si podía hacer su layout. Así salí con contrato", recuerda Arce.

Álvaro se instaló con su escritorio en uno de los pasillos de Hanna-Barbera y comenzó a dibujar. Uno de sus jefes, William "Bill" Hanna, lo vio trabajando sin saber quién era y por qué estaba ahí. "Álvaro, te has integrado muy bien al departamento creativo. Pero déjame contarte una cosa, yo nunca te tomé, tú llegaste, y no tuve el corazón de decirte





Álvaro Arce junto a Joe Barbera

Álvaro ándate y ven otro día”, dice Álvaro recordando las palabras de Bill Hanna.

Desde ese momento Álvaro se enfrasca en “Abbot & Costello”, realiza un par de dibujos para “Los Picapiedras”, “Los Supersónicos”, “El Oso Yogui”, “Las Olimpiadas de la Risa”, “Tiroloco McGraw”, entre otros.

Bill Hanna tenía su oficina y Joseph “Joe” Barbera la mantenía al frente. Hanna se encargaba del presupuesto y Barbera de las relaciones públicas, viajando constantemente a Nueva York. En aquella época los únicos que compraban dibujos animados eran NBC, CBS o ABC.

“No se olviden de ponerle una mascota”

Un día, Barbera llama a un grupo de creativos, incluido a Arce, y les informa que le han pedido de CBS realizar un show de detectives y misterio. “No se olviden de ponerle una mascota”, agregó Joe. “A él le gustaban las mascotas. Como broma empezamos a dibujar diferentes perros y le metimos la idea de uno grande. Lo llevó para venderlo. Volvió y dijo ‘no les gustó’”, recuerda. Rearmaron el producto y en un segundo viaje Barbera vuelve con uno de los directores de CBS, quien venía escuchando en el avión a Frank Sinatra. “Entonces hay una canción que termina así ‘Scooby do by doo... tarara rara...’ y dijo ‘Scooby Doo... ese es un buen nombre para el show y para el

perro’”, recuerda Álvaro. Así nació la serie “Scooby Doo”, un gran éxito de taquilla en Estados Unidos y el mundo. Tiene más de cuatro décadas de vida y de él han surgido películas en live action.

Su alejamiento de Bill

Trabajando para el show de “Los Tres Mosqueteros”, Álvaro Arce comienza una fuerte discusión con su gran amigo Mike Allens. Un día, Arce busca sus dibujos que había dejado en su escritorio, descubriendo con sorpresa que estaban en el tacho de la basura. “Qué hacen ahí”, pregunta Álvaro, a lo que Mike responde “los estuve viendo y hay que rehacer”. Álvaro, sin contener su indignación, le pregunta “¿Desde cuándo eres tú el director?”.

La discusión no se resuelve y deben acudir a Bill Hanna. “Entra Bill y le digo ‘¡Mira lo que está pasando! ¿Cómo es la cuestión?’. Y me dijo ‘Él es el director’, ‘¡No!’ le dije ‘¡Él no es el director!’ Empezamos a alegar; le tiré los dibujos. ‘Puedes meterte tu estudio donde te quepa, porque yo en este momento me voy’. Salgo y me grita ‘¡No volverás a trabajar en un estudio jamás!’”. Me fui, llegué a mi oficina, pesqué mi maleta y me mandé a cambiar”.

Pero su intento de independencia no tuvo mucho éxito. Fundó Dimention Seventy la cual duró solo ocho meses. Hasta que llega una llamada: “Pesco el teléfono y Bill Hanna me dice ‘Al, tengo unos shows nuevos y quiero que vengas a trabajar con nosotros. Ven para acá porque tienes trabajo’”. Álvaro vuelve a Hanna-Barbera al día siguiente.

Primer retorno a Chile

Al poco andar recibe una llamada del chileno Claudio Guzmán, quien recién había ganado un fondo para hacer una serie educativa para el Gobierno de los Estados Unidos. Sería uno de los últimos trabajos antes de volver a Chile.

En Chile forma Grafilms junto a Enrique "Puma" Bustamante, autor del "Angelito" de Canal 13. Sin embargo, fue sólo hasta 1984. El estudio no duró más de siete años, ya que en ese entonces los procesos de producción eran muy complejos y Chile atravesaba una importante crisis económica. Aun así, lograron realizar las series animadas "Condorito" y "Los chistes de Lukas", junto a algunos trabajos en publicidad.

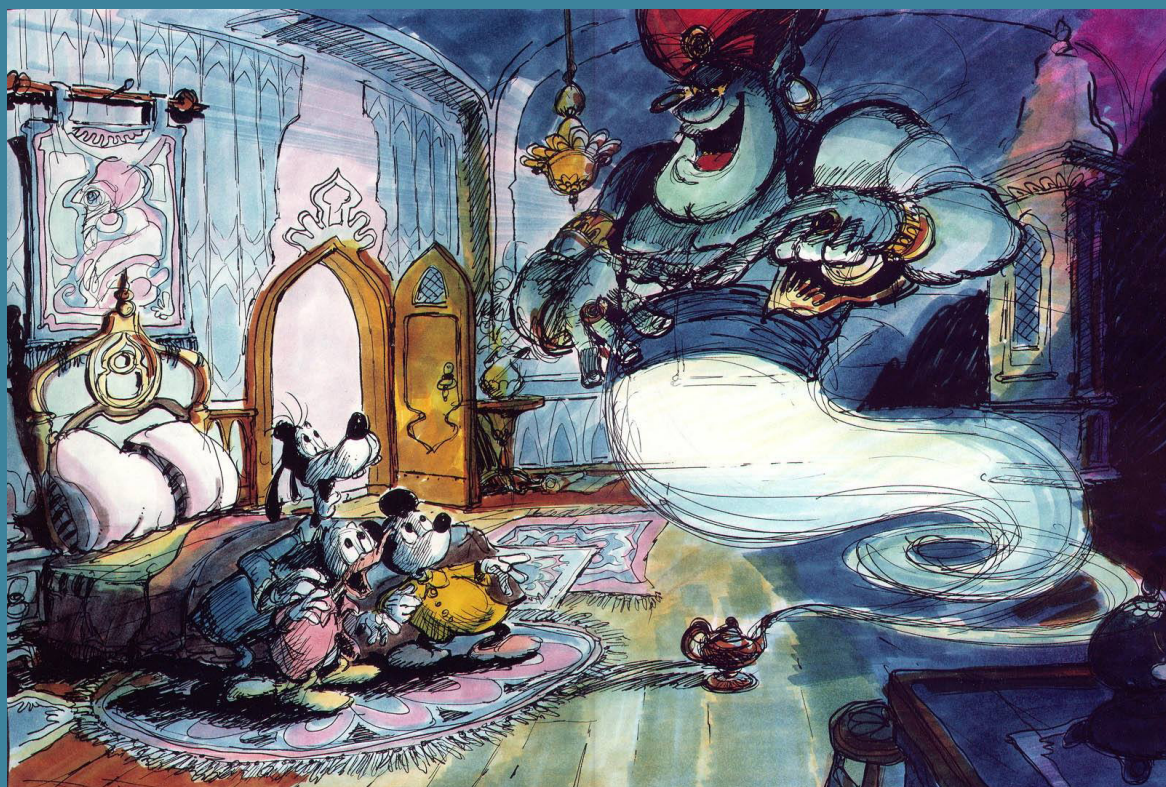
La primera película animada

Scrabble People fueron unos juguetes que se lanzaron en Nueva York a fines de los 80. La compañía juguetera invitó a Álvaro Arce a realizar una película de estos juguetes. Le encarga la producción de la pieza a un amigo en Argentina. La persona no terminó la producción y Álvaro debe encerrarse un mes en un hotel en la ciudad de Buenos Aires para completar el trabajo. "Yo me olvidé de todo, me olvidé de mi esposa, mis hijos, todo. Terminé la película a duras penas. Cortando la película con el editor porque había que presentarla", recuerda. La película estaba desfasada.

"Alguien me dice 'aquí hay un lugar donde te lo pueden armar'. Al final terminé la película. La llevé al hotel y me llaman desde Long Island porque me iban a ir a buscar para presentarla. La mostré, todo el mundo aplaudió. Entregué la película, me dieron mi plata, volví al hotel, tomé un avión y me fui. Una de las anécdotas más espantosas de mi vida", concluye.

Alcanzando el cielo: Walt Disney

Álvaro retoma su trabajo en Estados Unidos y logra instalarse en Walt Disney. Un día, su portafolio desaparece y se da cuenta que se lo habían llevado al "estudio grande", es decir, al equipo que realizaba las películas de esta casa productora.



"Aladino" fue un primer intento para la película. Se querían usar los personajes clásicos de Disney

En ese entonces existía la idea de levantar a un equipo de creativos, como cuando Walt Disney estaba vivo. "No me interesa", dijo en la entrevista, y agregó, "Yo trabajo por mi cuenta. Puedo trabajar entre estudios: hago tus trabajos y me pagas el sueldo íntegro sin descontarme nada", bajo esas condiciones, Arce comienza a trabajar en Disney. Llegó al equipo Brenda Chapman, Kevin Lima, Kelly Asbury, Chris Sanders, entre otros. Allí realizó dibujos para "My Fair Birdie", para "Army Ants", y bosquejos para "El Rey León".

"En esa época llegó Steven Spielberg con una película llamada 'Quién engañó a Roger Rabbit'. Había que hacer unos cortos. Steven Spielberg llegaba allá, muy simpático,

una maravilla... le gustaba todo".

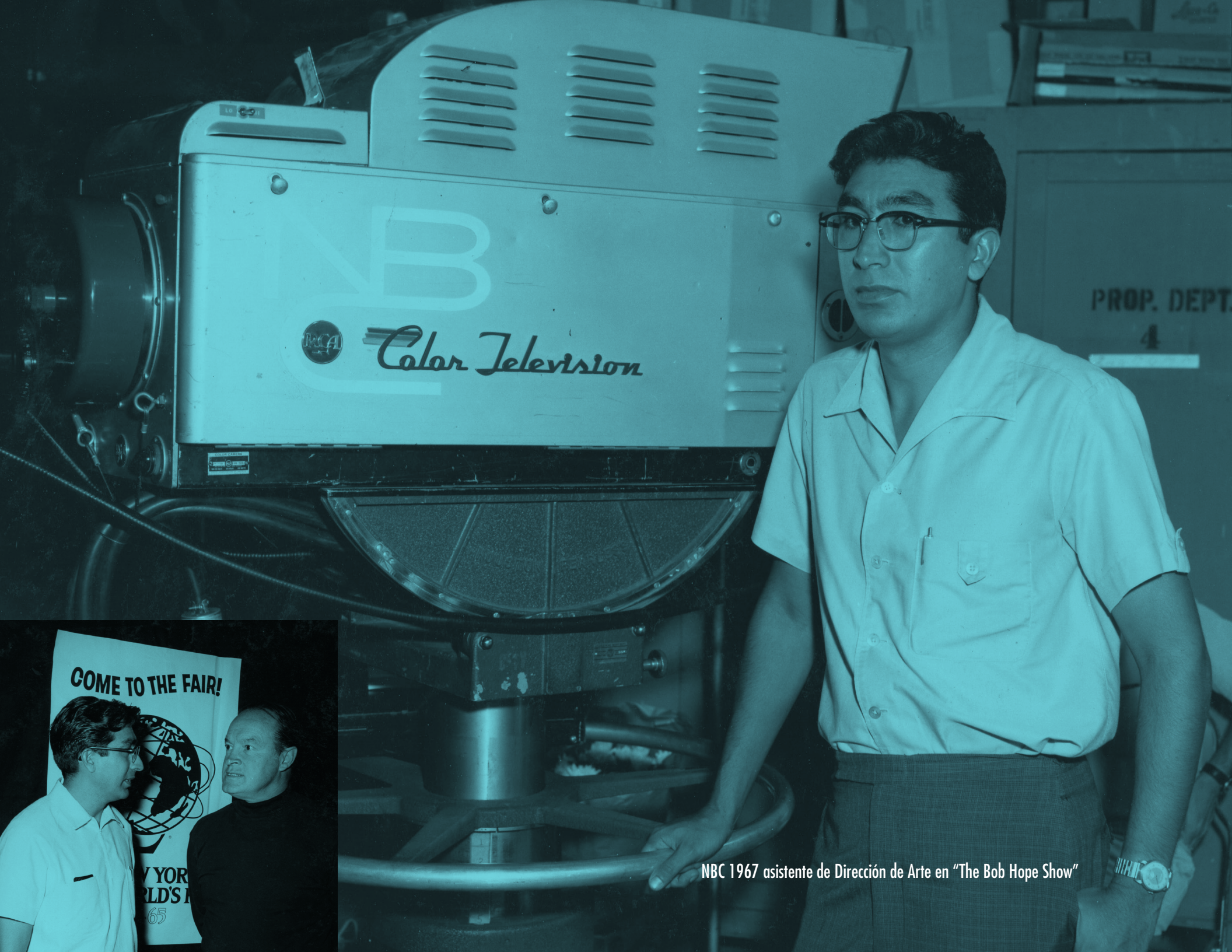
Regreso a Chile

Álvaro Arce vive hace 18 años en Chile de forma definitiva. Luego de ir y volver desde Estados Unidos y Europa, donde trabajó en el estudio Lápiz Azul, decidió regresar a su país.

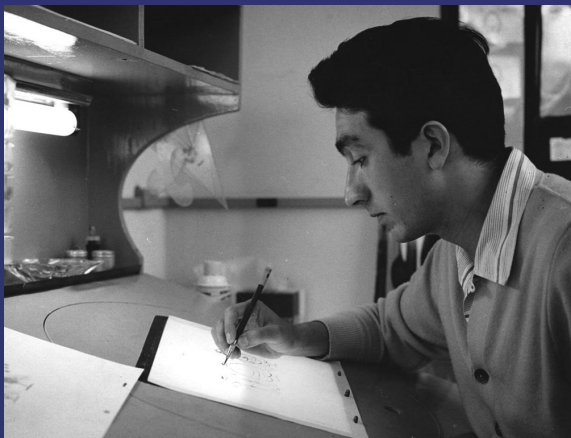
Una de las cosas que tiene en mente es volver a la idea inicial: enseñar. "Estoy dando clases online a algunos alumnos", cuenta. Mantiene una productora en Estados Unidos y espera asesorar a quienes se quieran impulsar en el mundo de la animación a nivel internacional. SM



Junto al equipo creativo en Disney, Brenda Chapman ("Brave"), Kevin Lima ("Tarzán"), Kelly Asbury ("Shrek"), Chris Sanders ("Cómo Entrenar a tu Dragón"), entre otros



NBC 1967 asistente de Dirección de Arte en "The Bob Hope Show"



1961

Warner Bros.
"Correcaminos"

1966-67

Hanna-Barbera
"Abbott & Costello"

1967

Hanna-Barbera
"Los Picapiedras"

1967-68

Hanna-Barbera
"Scooby Doo Where Are You"

1968

Hanna-Barbera
"Los Supersónicos"

1968

Hanna-Barbera
"El Oso Yogi"

1968

Hanna-Barbera
"Tiroloco McGraw"

1968-69

Hanna-Barbera
"Las Olimpiadas de la Risa"

1969-70

Hanna-Barbera
"Los Tres Mosqueteros"

1970 - 71

Dimension '70
Producción spots educativos para "Sesame Street"

1970 - 77

Hanna-Barbera
Trabajo freelance

1975 - 77

"Bilingual Childrens Television" BCTV
Serie "Villa Alegre"

1977

Trabajo en Brasil

1979 - 84

Grafilms - Santiago, Chile
"Condorito"
"Una Sonrisa con Lukas"

1984-85

Murakami-Wolf Studios USA
"Las Tortugas Ninja"

1985-86

Arce Studios
Scrabble People Toy Co. - Productor N.Y.
"Un Zapallo Sin Sentido" - "A Pumpkin Full of Nonsense"

1988

Klasky/Csupo
"Los Simpsons"

1988-90

Walt Disney Studios Feature Animation
"My Fair Berdie"
"The Prince and the Pauper"
"Army Ants"
"The Rescuers Down Under"
"Beauty and the Beast"
"Lion King"

1990 - 94

Lápiz Azul (Madrid, España)

1994 - Hasta la fecha

Retorno a Chile
Trabajo desde Chile para distintas casas productoras europeas y norteamericanas

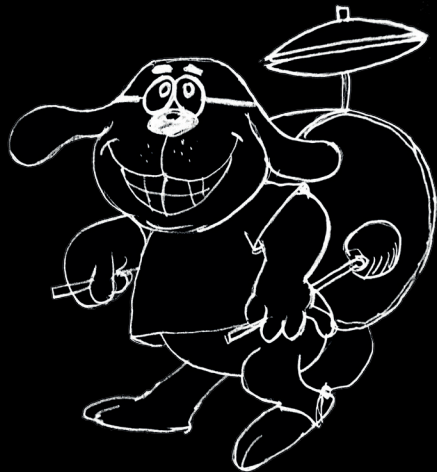
2011

Tournier Animación
"Selkirk el verdadero Robinson Crusoe"

CARLOS GONZÁLEZ

"Tevito", el personaje silenciado

Es el creador de uno de los personajes más emblemáticos de la televisión chilena: "Tevito", el perrito animado que formó parte de la continuidad de Televisión Nacional de Chile con el lema "sigamos juntos" y que desapareció tras la llegada de la dictadura.



Por Pamela Riveros Ríos y Manuel Ortiz Ossandón
Editado por Pilar Subiabre





Quién iba a pensar que un perro abandonado podría llegar a la pantalla chica y convertirse en un símbolo de la animación chilena. Carlos González conoció a "Pachacho", un cocker spaniel que recogió en la calle, y que serviría de inspiración para la creación de "Tevito".

Antes de su experiencia como animador, Carlos González era dibujante. Los espacios en las pizarras de la Escuela Arturo Prat en Iquique y luego en el Liceo de Hombres de Antofagasta, ayudarían a potenciar su habilidad para este arte, talento que comenzó a ser reconocido por su curso. "Cuando cumplí 15 años decidí decirles a mis padres que quería estudiar en Bellas Artes en Santiago. Revolución en la familia. Que los artistas se mueren de hambre, etc.", dice González haciendo memoria de su época universitaria en donde recibió la primera oferta para entrar al mundo de la animación.

En el casino de la Universidad adoptó a "Pachacho" y se lo llevó a su pieza de estudiante. En ese entonces, le gustaba el comic, "yo siempre soñé con dibujar en revistas como 'el Pingüino'", agrega este animador. Al tiempo cumplió su sueño sin saberlo: "trabajé en un semanario grande llamado 'Siete Días'. Me empezaron a pedir monos y sacaba páginas completas de dibujo de cómics. Saqué como en cuatro números estas publicaciones y de repente me encuentro con una portada mía en 'el Pingüino'".

Del dibujo al movimiento

Un día, Gonzalo Beltrán, uno de los más importantes directores de televisión en Chile, lo invitó a formar parte del grupo de personas para la salida al aire del canal Televisión Nacional de Chile, donde además asumiría como Director Ejecutivo uno de los personajes más especializados en la televisión abierta chilena, Jorge Navarrete. La idea



El Conejito TV.

era que González creara la carta de ajuste del medio, pero decidió que lo mejor era que los dibujos tuvieran movimiento. Así nació "Tevito".

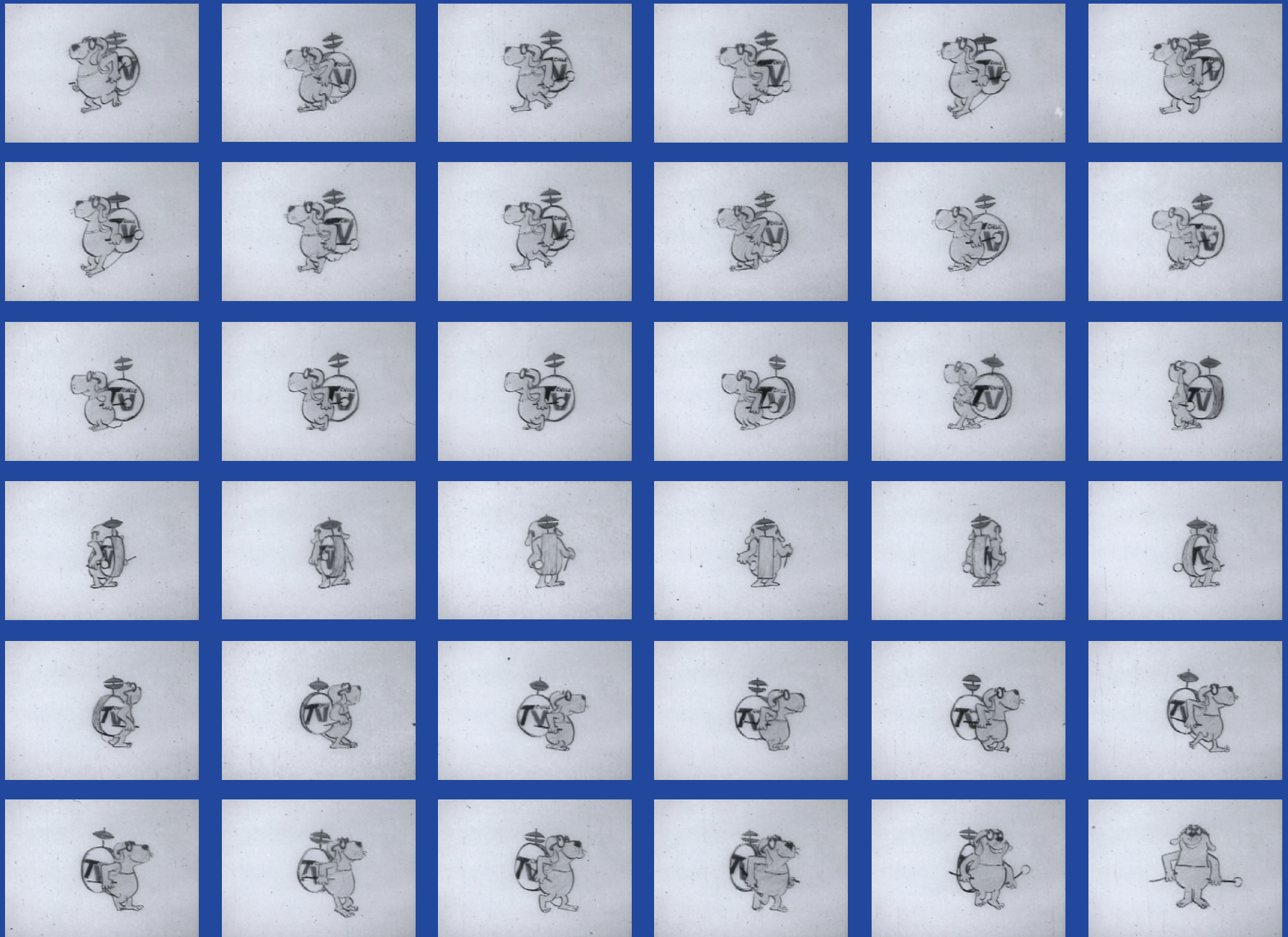
"A 'Pachacho' lo tuve bastante tiempo. Yo quería hacer un personaje que fuera de raíces nacionales, entonces nada mejor que un puma chileno. Y resulta que lo fui variando paulatinamente hasta que llegué a un perro y dije 'Bueno, está listo, pongámosle algo diferente', y le puse anteojos". Así, este amigo fiel que acompañaba a Carlos quedó materializado ante un país, simulando a un chinchinero, personaje popular chileno.

"Después le pedí a Víctor Jara que me hiciera la música e hizo el 'Charagua'" señala Carlos González, recordando los inicios laborales con este cantautor chileno. Cuando el nuevo personaje debía aparecer al aire, el locutor de continuidad de TVN, Agustín Inostroza, lo presentó en pantalla como "Tevito".

"Tevito" daba la bienvenida a los televidentes en los inicios de transmisiones del canal público, y luego era posible verlo a través de toda la transmisión de esta señal, presentando a los programas con el lema "Sigamos juntos".

"Tevito" pasó por los programas 'Música Libre', 'Titantes del Ring' y 'Sombras Tenebrosas'. Me acuerdo de que una vez acá nevó en Santiago, yo dije '¡Hagamos el 'Tevito' de nieve!'. Así, cuadro a cuadro, empezó a juntarse la nieve, una nariz, los lentes y un gorro de mono de nieve. Imagínate que nevó en la tarde, y en la noche estaba saliendo en las noticias", comenta Carlos González.

"Tevito" comenzó a ser un personaje querido por los chilenos. "Yo había pensado que los dibujos animados son para los niños y que tenían que cumplir una función social.



Secuencia clásica de Tevito "Chinchinero"



Y cuando el 'Tevito' estaba en todo su auge, a través de todo el país, yo recibía cartas de clubes deportivos, centro de madres, centros comunitarios".

Desde 1970 hasta 1973 trabajaron junto con Víctor Jara en la realización de "Tevito", donde el cantautor entregaba las piezas musicales casi tres meses antes del capítulo donde se emitiría. La última entrega fue un 9 de septiembre de 1973.

Cuando "Tevito" tuvo que guardar silencio

Tras la llegada del Golpe Militar efectuado el 11 de septiembre de 1973, TVN fue blanco de resquicios, apuntando al corazón del canal público. Así se borró bastante material que podría perjudicar a la nueva autoridad. "Tevito", al parecer, representaba entonces un peligro y fue, al igual que muchos otros, silenciado. Víctor Jara, en tanto, corría el mismo destino, mientras que todas las copias de este personaje símbolo fueron quemadas y desaparecidas.

"La autoridad militar me llama y me dice 'el 'Tevito' no va más', ahí cuestioné la situación y dije 'no, al 'Tevito' soy yo el que lo mueve, el que lo dibuja, el que le doy vida. Por lo tanto, soy el responsable, porque el que no tiene que ir más soy yo'", señala González.

Continuó trabajando para TVN y de alguna forma "Tevito" no desapareció. Por mandato de la autoridad militar, tuvo que crear a otro personaje para convertirse en el protagonista de la continuidad del canal.

Resistiéndose a la idea de que "Tevito" tuviera que desaparecer, crea a un nuevo personaje, pero con las características similares a su predecesor: apareció Conejito TV, con el cual se crearon 37 spots para televisión. Lo



Carlos González en "Sábados Gigantes" en 1987



sigamos siempre juntos...

que pocos sabían era que este personaje era un "Tevito" disfrazado con dos orejas.

Desafiando a la autoridad

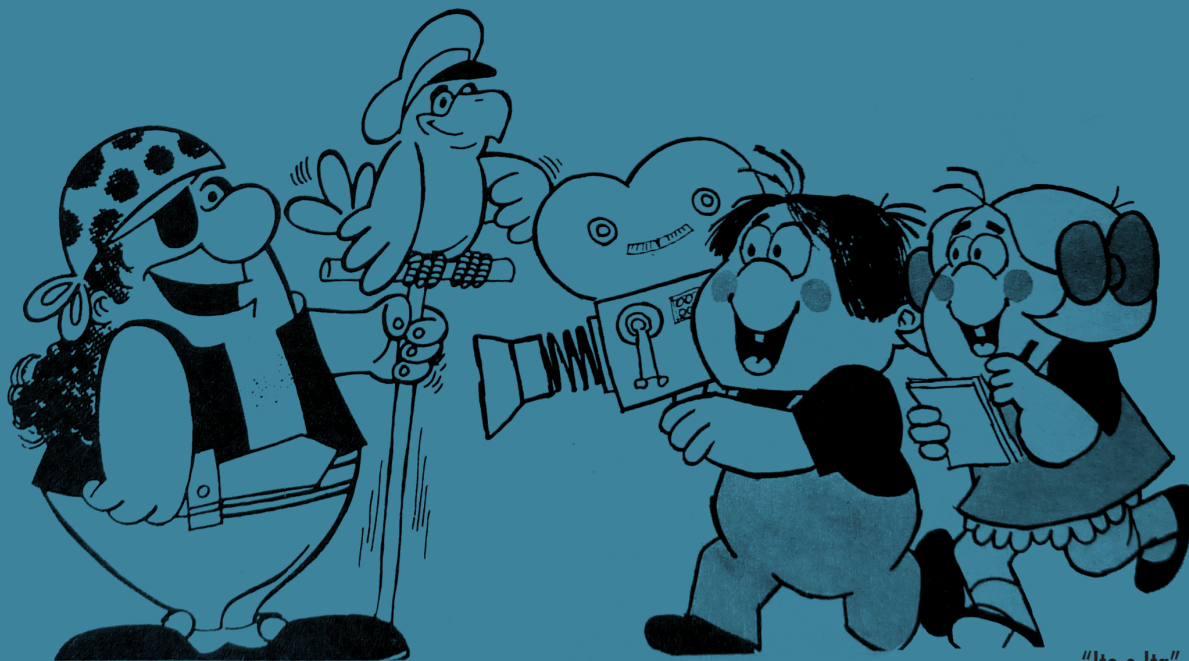
Durante el contexto del plebiscito en Chile que decidiría si el régimen militar continuaba o no gobernando el país, TVN como canal de la autoridad, debía realizar la campaña del "Sí" que apostaba por la continuidad del mandato del general Augusto Pinochet.

Desde la gerencia del canal se le pide a Carlos González realizar un storyboard para promocionarlo. "Yo le dije, tú me conoces, por qué me pides eso cuando sabes que no estoy por el Sí". Él me dice que tengo que hacerlo porque tomarán medidas contra los dos". Álvaro hace el trabajo pero piensa en una forma de mostrar su descontento, una acción que sería apenas visible para el ojo de cualquier espectador.

"Hago un storyboard donde parto con el 'Sí', pero la 'S' tiene una forma muy especial y la 'i' al lado. La idea era que el 'Sí' se transformara en una estrella, cinco puntas, y esa estrella hacía un zoom back y era la bandera chilena.



Luego de crear a su personaje "Tevito", Carlos González continuó su trabajo de animador en Televisión Nacional bajo la dictadura militar. Desarrolló a "Conejito TV", como también a los pequeños "Ito e Ita". Luego creó a "On Chilo", un huaso que con sus dotes en el baile folclórico enseñaba la cueca a la audiencia. Más tarde, se realizó una de las primeras animaciones del popular personaje "Condorito".



Duraba 15 segundos. ¿Pero dónde estaba lo que yo hice en esos pocos segundos? Fue en la transformación del 'Sí', cuando la 'i' se iba hacia la S', se veía una suástica. Y esa suástica rápidamente hacía las cinco puntas de una estrella y se iba a la bandera chilena", agrega González.

La hazaña no pasaría desapercibida para los ojos más adiestrados, por lo que dos semanas después aparecen dos militar en TVN acompañados del gerente general del canal, para señalarle a Carlos que ellos habían visto una suástica en la animación. El dibujante tuvo que mostrarlo cuadro a cuadro, "Por supuesto que quien no maneja lo que es la sensación de movimiento, la continuidad de un mono con otro jamás va a tener la imaginación de ver un dibujo estático que no muestra absolutamente nada para llegar a esto otro. Por supuesto que por dentro me sentía terrible, me dije 'aquí me pillaron', o sea, 'qué hago'. Miraban, miraban y miraban, y al final movieron

la cabeza y se fueron. Una maldad que hice. Yo te diría quizás una ingenuidad que me pudo haber costado muy caro", concluye Carlos González.

Lo que sucedió de vuelta a la democracia

Con el triunfo del "No", vuelve la democracia a Chile y todos esperaban la primera transmisión de un TVN fuera de la supervisión militar. "La primera transmisión a la vuelta de la democracia fue 'Tevito'. Fue algo que a mí me emocionó, porque me acordé de Víctor Jara, me acordé de todo lo que había pasado, todo ese camino tan pedregoso que tuvimos en esa época", recuerda González.

Otra de las sorpresas que recibió Carlos González, muchos años después de llegada la democracia, fue saber que "Tevito" efectivamente no había desaparecido, "Domingo Ulloa, un ex funcionario de animación, llega a mi oficina y

me dice 'Carlos, te tengo una sorpresa'. Yo le dije '¿de qué se trata?', 'Ven', me dijo. Nos juntamos en un lugar más privado, y dice 'Carlos, toma, esto es para ti como regalo'. Lo abro, y eran como 10 u 11 animaciones de 'Tevito' de las tantas que yo había hecho. Fueron las únicas que se salvaron. No te miento que me puse a llorar". SM





1972 Carlos González junto a Víctor Jara, en sesión de grabación de "Charagua" música de Tevito.

ALEJANDRO ROJAS

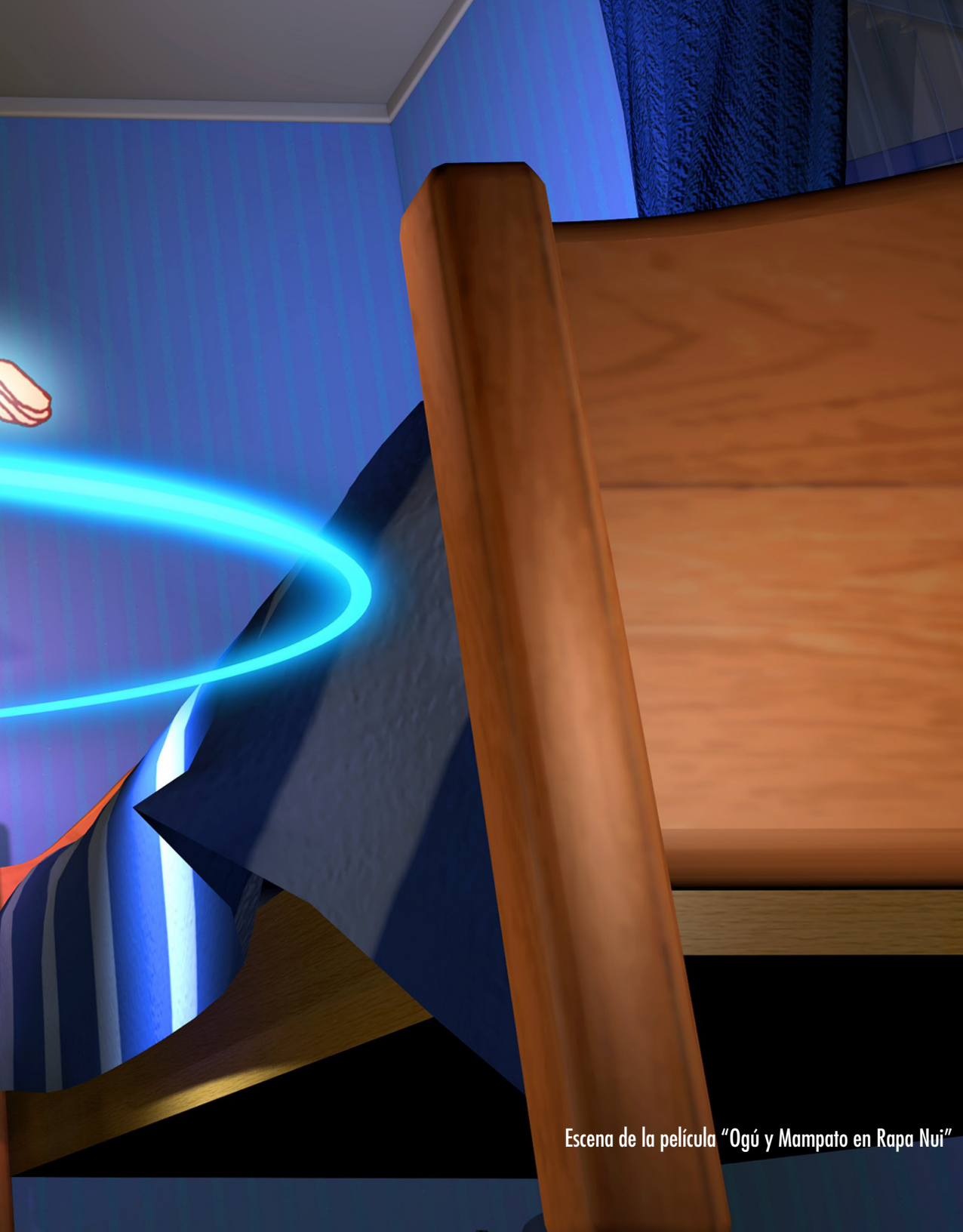
El arduo renacimiento del cine de animación en Chile

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. De alguna manera, esta relación entre ambos permitiría hacer resurgir las películas de animación en nuestro país.

Por Pamela Riveros Ríos
Editado por Pilar Subiabre







Cuando finalizó sus estudios de Arte, en la Pontificia Universidad Católica, Alejandro Rojas tenía claro que quería ser animador. Eran tiempos donde las escuelas mantenían ramos especializados en la materia, pero no había carreras que la impartieran.

Su vocación por las artes y el dibujo surgió desde pequeño, cuando vivía en Mulchén, una pequeña localidad de la región del Bio Bio en Chile. En aquel tiempo, era seguidor de las producciones de The Walt Disney, las cuales proyectaba en una muralla para ir viendo frame to frame. También sentía una gran admiración por el trabajo del artista Miguel Ángel. Ya en la universidad, realizó ayudantías e incluso fundó un ramo de dibujo en su escuela. Pese a todo, sentía la necesidad de seguir profundizando en sus estudios: “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. Llegó al mundo de la publicidad, y con perseverancia siguió intentando averiguar algún referente en la animación a quien pudiese acercarse para continuar aprendiendo. Ahí obtuvo un nombre: Enrique “Puma” Bustamante.

El mentor

“La situación era media complicada. Él tenía una productora en Chile que hacía publicidad, pero en ese momento estaba casi quebrado”, rememora Alejandro sobre la situación del estudio Grafilms, dedicado a la realización de publicidad y series animadas, compuesto por el “Puma” y Álvaro Arce. En ese entonces, Enrique Bustamante era de los pocos que realizaba animación en el país y era reconocido por ser el creador de “El Angelito” de Canal 13, el mítico dibujo animado que daba la bienvenida por las mañanas y despedía a los niños de Chile por las noches.

Escena de la película “Ogú y Mampato en Rapa Nui”

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, sumergido en las labores con su mentor. Un intenso período en el que al fin sentía que estaba haciendo animación. Sin embargo, al lunes siguiente, no había mucho qué hacer: “Enrique no tenía trabajo porque ese fue el final del proyecto. Estaba la crisis económica del ‘82 y me dijo que no tenía trabajo para darme. Yo le respondí que no se preocupara, que iba a venir igual”. Fue todos los días de la semana durante un año, mientras hacía esfuerzos por generar un proyecto nuevo, pero nada funcionaba.

Cuando la crisis ya fue convirtiéndose en un amargo pasado, la pequeña empresa de “el Puma” comenzó a atraer clientes para publicidad. “Tenía un gran talento para dibujar caricaturas y animarlas. Algunas cosas trataba de racionalizarlas para enseñarlas, pero le costaba”, recuerda. Según lo describe su propio pupilo, el emblemático animador era esforzado y cariñoso, pero con una gran dosis de obsesión: llegaba todas las mañanas muy temprano, regresando a su casa a la una de la mañana.

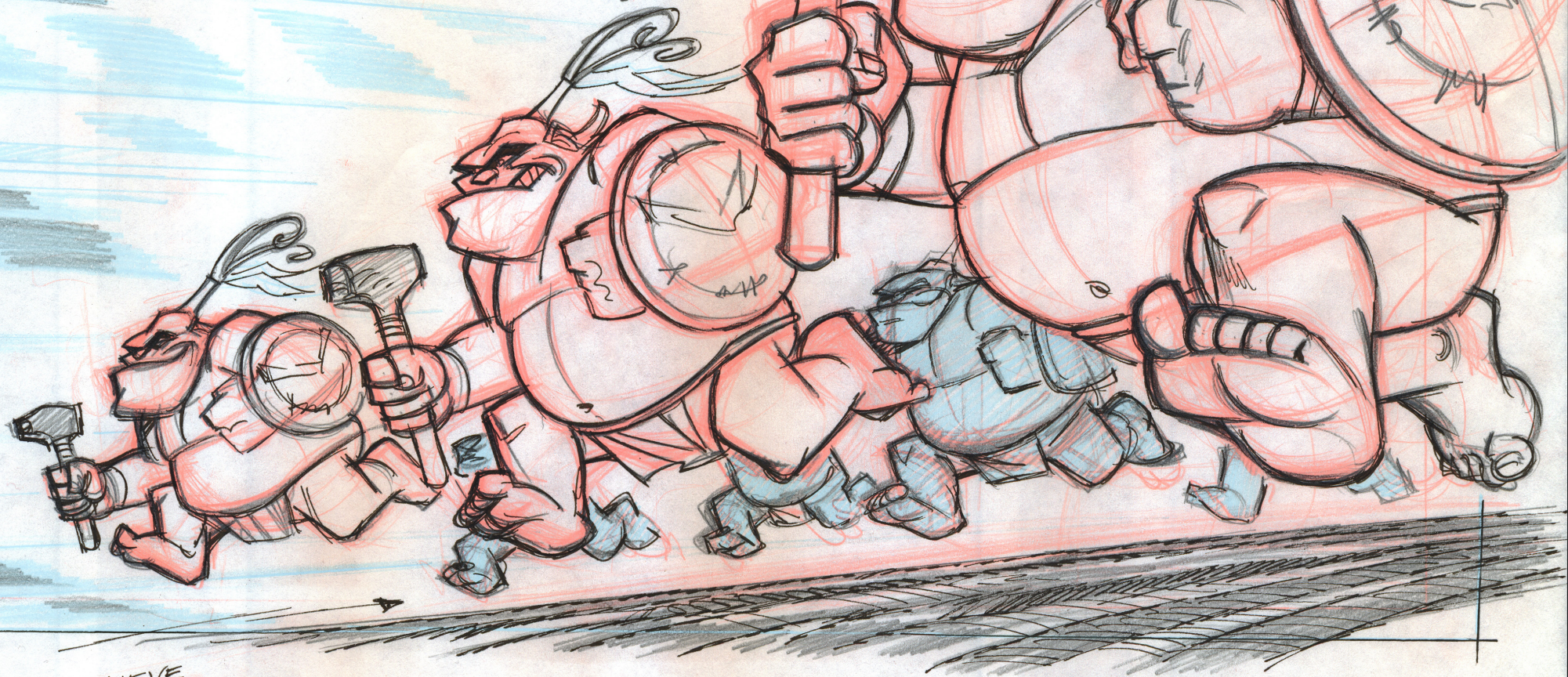
“Experimentábamos. A veces yo estaba agotadísimo, pero seguíamos”. Eran los tiempos en que se debía imprimir celuloide cuadro a cuadro para generar movimiento; usar neón para que no reventara el color, y los efectos especiales se trabajaban artesanalmente. “Aprendí lo esencial de lo que era un dibujo animado: los ciclos, la lógica del negativo





ANIMAR SOLO 4 UNO
GUARDIAS CORREN EN CIELO.

FONDO DESENFOCADO, PANEA RÁPIDO.



DISO SE MUEVE
EN CIELO.

PLANO 76



impreso y no impreso, o cuando ibas al laboratorio a esperar 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”, agrega.

El tiempo pasaba y Alejandro Rojas deseaba hacer una película animada. Sin embargo, este sentimiento no parecía replicarse en “El Puma”, amante del dibujo y con cada vez más trabajo en su oficina. “Le tuve que decir que me iba, porque quería hacer largometrajes. Él me dio sus buenos deseos, y ahí fundé Cineanimadores”, comenta el animador sobre la decisión que lo llevó a crear su propia productora en 1989.

Cineanimadores y la primera película animada

Uno de los principales obstáculos que enfrentó Alejandro Rojas fue la inexistencia de ejemplos anteriores o de referencias que pudieran servirle de guía. El largometraje más próximo databa de 1942, año en que se lanzó “15 Mil Dibujos”, la primera cinta animada chilena.

Tampoco existían animadores en Chile, por lo que junto a sus socios, Enrique Vial y Ricardo Larraín, se propusieron formarlos. Así, entre los periodos 1990 a 1998 pasaron cerca de 200 aprendices.

Si bien ya habían hablado con Themis Lobos para llevar su historieta “Mampato” al cine, el proyecto tuvo que esperar diez años, ya que no tenían ni el conocimiento técnico, ni el financiamiento necesario para realizarlo. Esto los llevó a efectuar trabajos para Estados Unidos y Europa: “Conseguimos series de esos países, para trabajar con 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 distintos lugares del mundo”, cuenta Rojas

sobre los primeros animadores chilenos que se formaron con mentalidad industrial.

Esta experiencia sirvió para poder comenzar a formar la película. Sin embargo, toda la preproducción, tales como guion y storyboard, se realizó por intuición. “Desactivé el miedo y comencé a tomar decisiones. Cada cosa significa recursos, y 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, dejándoles cierta libertad. Por otro lado, les entregó algunos consejos para desarrollar el largometraje de “Ogú y Mampato”, como por ejemplo, que los animales no hablaran con los seres humanos, y que Marama debía tener cinco años: “Yo quería generar algo con Mampato, un romance, ¡algo! Que ella tuviera diez años. Pero Themis fue tajante en decirme que eso ‘por ningún motivo’”.

Respecto a las dificultades que se presentaron, el equipo de la película vivió varias: “Dimensionar los 80 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 tuvo que ver con la conformación del grupo de fondistas, puesto que no había suficientes para marcar un estilo determinado. 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 alcanzar la meta: la película se exhibió en Isla de Pascua como estreno. “Estaba demasiado nervioso, yo miraba a la gente, que parecía que le gustaba,

Frames de “Papelucho y el Marciano” 2007.





Personajes de "Papelucho y el Marciano" 2007.

aunque a ratos no veía nada”, señala.

El largometraje animado 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 50 mil personas y ganó el Premio a las Artes Nacionales, Altazor 2003.

Segunda película: Papelucho

Desde 1988 Alejandro Rojas había plasmado en un storyboard la película del mítico personaje de Marcela Paz, “Papelucho”. Sin embargo, se pondría en desarrollo sólo en cuanto Canal 13 quiso invertir en un proyecto de largometraje, y realizó este encargo al animador y a Juan Diego Garretón: “Fue distinta la dirección, la capacidad de poder coordinar todas las opiniones, de los hijos de la escritora, hasta del canal; querían todos algo distinto, se imaginaban cosas diferentes”, recuerda.

Para “Papelucho 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, superando los momentos complicados de su antigua producción. Los personajes fueron dibujados en 2D, y la combinación de ambas técnicas permitió generar algo novedoso en Chile, nunca antes visto.

Experimentando con formatos: stop-motion y Selkirk

En esta etapa de la carrera de Alejandro Rojas, vino otro



Película “Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe”

descubrimiento: la coproducción. Así nació la posibilidad de participar en la película “Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe” (2012), junto con 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, debiendo ser más reales y, además, compatibles con los personajes hechos en plastilina por la productora La Suma, en Uruguay. En tanto, a cargo de Maiz Producciones (Argentina), se realizó el storyboard, las voces, y la composición de sonido. “Aprendí que los argentinos, uruguayos y chilenos somos súper distintos para tomar decisiones. Todas las decisiones eran producto de culturas distintas. Venía de la escuela de

‘Papelucho’ y aquí también tuve que aprender harto, a tranzar, entender la mirada del otro, qué quiso decir con esta escena”, confiesa Rojas.

El director Fue Walter Tournier, reconocido artista que 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 del 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 la manera de resolver problemas fue un gran aprendizaje”. SM



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 Rapa Nui".

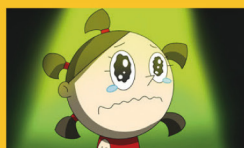
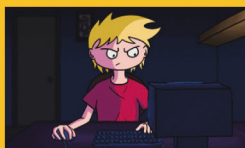
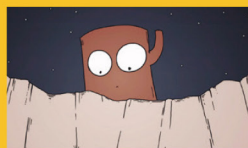
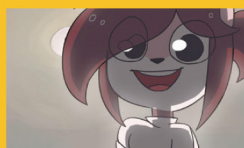
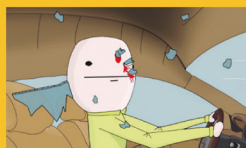
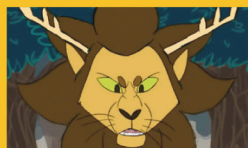
2007

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.





**Tú puedes ser
parte de nuestro
proyecto**





SANTO
TOMÁS

INSTITUTO PROFESIONAL
ANIMACIÓN DIGITAL
Y MULTIMEDIA

¡ANIMACIÓN DIGITAL Y MULTIMEDIA!!

INSTITUTO PROFESIONAL SANTO TOMÁS

ACREDITADA
6 AÑOS
2014-2020

POR AGENCIA ACREDITADORA DE CHILE

SEDE SAN JOAQUÍN // AVENIDA VICUÑA MACKENNA 4835, SAN JOAQUÍN, SANTIAGO // METRO SAN JOAQUÍN



facebook.com/AnimacionDigitalyMultimedia



youtube.com/animaciondm

ILUSTRADO POR PABLO RIQUELME Y DIEGO MILLAN
DIAGRAMADO POR PABLO ARENAS
ESTUDIANTES DE ANIMACIÓN DIGITAL Y MULTIMEDIA



Fundación CHILEMONOS es un organismo sin fines de lucro que promueve, fomenta y desarrolla la animación nacional para el mundo, mediante el implemento y apoyo de actividades formativas y encuentros internacionales en el marco de la industria animada.

La profesionalización, intercambio de tecnología y conocimiento, además de una constante interacción con estudiantes y expertos en animación, hacen de CHILEMONOS un espacio de retroalimentación.

La Fundación tiene 5 líneas de acción: cultural, industria, formación, investigación y difusión, a partir de las cuales se implementan las siguientes iniciativas:

www.fundacionchilemonos.cl



Encuentro internacional de realizadores que contempla competencias de piezas audiovisuales de animación en diferentes categorías, además de muestras, exposiciones, conferencias, workshops y master class con exponentes de nivel mundial.



Encuentro entre productores, estudios, distribuidores, canales y compradores. Se enfoca en el fomento del desarrollo de coproducciones y transacciones en la industria de la animación nacional y latinoamericana.



Iniciativa que busca crear alianzas para expandir la animación a regiones y potenciar la creación de audiencias a nivel nacional. Ofreciendo a las familias ser partícipes de las últimas novedades de la animación en Chile, Latinoamérica y el mundo.



Primera publicación especializada en animación, de Chile. Difunde contenido exclusivo y novedoso sobre la animación nacional y mundial.



Distribuidora de cortometrajes animados nacionales.



Plataforma laboral para profesionales del área de la animación latinoamericana.