

Salamonas

05

Magazine



Salomonas

Magazine

05

Erwin Gómez Piñales Editor general

Margarita Cid Lizondo Productora Ejecutiva

Josefa Villaseca Periodista

Francisca Gubernatis Periodista y entrevista en video

Ignacio Melo Periodista

Marcelo Morales Periodista

Pamela Riveros Periodista y entrevista en video

Francisca Vidal Transcripción entrevistas y edición de videos

Erwin Gómez Piñales Jefe de diseño

Nicolás Bustamante Diseñador

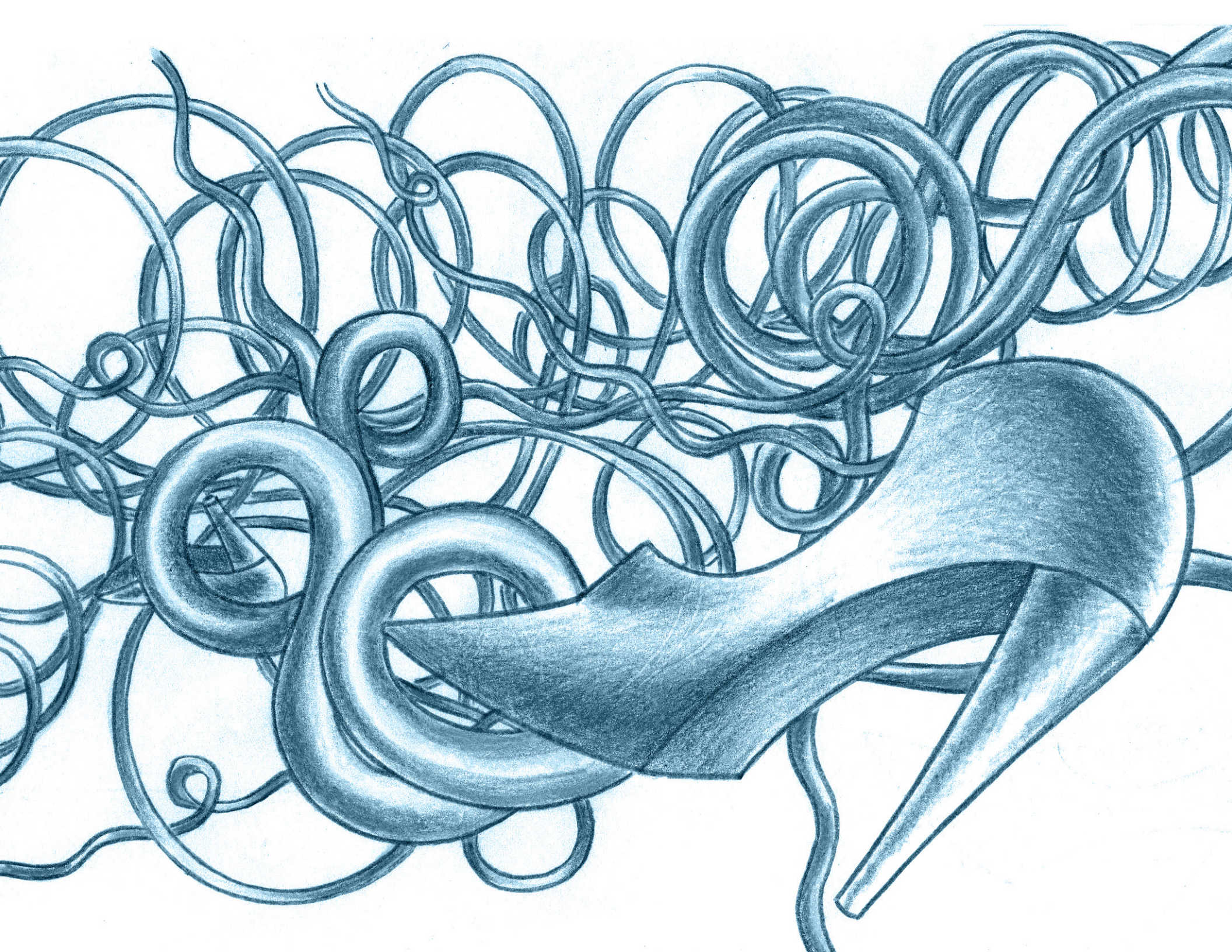
Josefa Villaseca Comunicaciones y redes sociales

Francisca Vidal Comunicaciones y redes sociales

Portada Cortometraje "Pasta" de Tomás Welss

Septiembre 2015, Santiago de Chile canal@solomonos.cl





HOMELESS_{/08}

Esta producción apoyada por el CNTV nos muestra la historia de un grupo de vagabundos y sus aventuras en una ciudad subdesarrollada. Conversamos con sus creadores para analizar la singular propuesta estética y de contenido, junto a su proceso de desarrollo y expectativas.

RESUMEN CHM 2015_{/22}

La cuarta versión de Festival Internacional de Animación CHILEMONOS se desarrolló consolidando su éxito a nivel nacional y Latinoamérica. Los mejores exponentes de la industria mundial se reunieron por una semana en esta cita en torno a actividades formativas que constituyeron una verdadera fiesta de la animación.

PETER LORD_{/34}

Como animador, director y co-fundador de Aardman Animations, Peter Lord se ha convertido en uno de los exponentes más importantes en la historia del stop-motion. En su visita al Cuarto Festival Internacional de Animación Chilemonos, Lord habló con nosotros acerca de sus comienzos, su experiencia y sobre la industria.

TOMAS WELSS_{/48}

Con 30 años en la animación el reconocido artista Tomas Welss ha recorrido el mundo con sus trabajos, aportando a la crítica social y humana a través de la animación. En esta entrevista nos cuenta de su trayectoria y de la influencia del arte en su vida.



ACE TEAM_{/70}

Ace Team es una de las desarrolladoras de videojuegos independientes más reconocidas de Latinoamérica. Fundada por los hermanos Bordeu hoy se encuentra próxima a estrenar su nuevo videojuego "The Deadly Tower of Monsters".

NELSON LUTY_{/88}

Trabajando para todo el mundo desde Argentina, Nelson Luty ha consolidado su trayectoria como uno de los mejores dibujantes de la Latinoamérica. Conversamos con él acerca de su carrera, de la importancia del arte conceptual y los fondos en la producción de animación.

15.000 DIBUJOS_{/102}

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

PIERRE COFFIN_{/116}

Co-director de los exitosos largometrajes "Mi Villano Favorito" y "Minions". Solomonos Magazine conversó en exclusiva con el realizador quien relató detalles de la creación y desarrollo de las producciones y los populares personajes amarillos.





"Queremos que Homeless haga ruido, que no pase desapercibida"

El proyecto nació hace 6 años por un grupo de tres amigos sin experiencia en animación. El sueño era una película en 3D. Luego se tornó en ficción: con actores, locaciones y muchas cámaras. Finalmente mutó a lo que es hoy: una controversial serie animada.

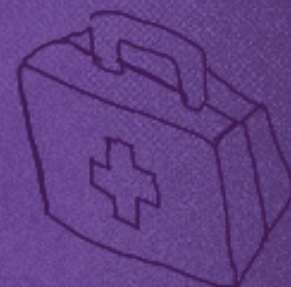
Por Ignacio Melo y Josefa Villaseca



QUESILLO



INOCENTE NIÑO ALBINO HIJO DE MILLONARIO,
QUE POR SER DISTINTO, SUFRE EL RECHAZO DE
SUS PARES. IDOLATRA A LOS HOMELESS Y LO
ÚNICO QUE QUIERE ES CONVERTIRSE EN UNO DE
ELLOS, PARA SER ACEPTADO EN ESE MUNDO QUE
CONSIDERA MÁS JUSTO Y LIBRE QUE EL SUYO.





Estudio Lunes, integrado por José Ignacio Navarro, Jorge Campusano, Santiago O’Ryan.

Durante la pasada edición del Festival Chilemonos 2015, se estrenó oficialmente la serie chilena Homeless frente a más de 200 personas. La expectación e intriga que la serie genera se ha ido acumulando en el último tiempo, haciendo que cada vez más personas se pregunten qué pasa con esta producción animada que combina morbosidad, drogas, alcohol y vagabundos.

La idea comenzó hace seis años con tres socios sin experiencia en la industria de la animación. Crearon un mundo protagonizado por un grupo de vagabundos felices, olvidados por la sociedad, que duermen con ratas, comen basura, sobreviven con drogas, matan y roban sin culpa alguna. Un concepto con trayectoria en industrias como la norteamericana, pero que en Chile viene a romper esquemas de lo moralmente correcto.

Creada por José Navarro, Jorge Campusano y Santiago O’Ryan, Homeless ha sido un desafío desde sus inicios. Recientemente fue estrenada por el canal de televisión abierta nacional La Red, pero pese a esto el equipo reconoce que su visión está puesta en comercializar la serie hacia un canal de cable con el fin de llevar a esta pandilla de vagabundos a la mayor cantidad posible de países abarcando un público más grande.

Solomonos Magazine conversó con José Ignacio Navarro, director de la serie, acerca del proceso de creación de Homeless, sus expectativas y el futuro de la producción.

SM: ¿Cómo enfrentaron el desafío de hacer Homeless?

- Pensamos que iba a hacer más fácil. Pero por la poca



Background de la serie

experiencia, plata e industria que hay en Chile, nos dimos cuenta que la situación se tornaba muy complicada. Fue pura prueba y error. No había precedente para lo que queríamos hacer. Por lo tanto, fuimos inventando la metodología en el camino. Los ilustradores terminaron animando, los animadores fueron haciendo fondos... todo fue mutando en el proceso. Fue un aprendizaje increíble, pero muy complicado.

SM: ¿Cómo fue ese aprendizaje? Especialmente en lo artístico.

- Partimos los tres haciendo de todo. Fue Jorge Campusano, mi socio, el que hizo la primera maqueta de los personajes principales. Con eso postulamos a CORFO y ganamos. Teníamos el ojo afinado porque habíamos visto muchas series y animaciones similares a lo que queríamos en términos de estética, humor y contenidos. Además estábamos súper bien curtidos y esa información es la que queríamos ir traspasando a nuestro equipo. Nos demoramos, pero finalmente lo logramos.

SM: Homeless tiene una estética e historia muy especial, ¿dónde nace esta visión y qué busca transmitir?

- La idea nace en el Calle-calle (durante el Festival de Valdivia) cuando los bares cerraron y por osmosis nos dimos cuenta que los vagabundos tienen tema. Nuestra intención fue hacer una serie que hiciera pensar al espectador y a la vez que fuera entretenida y original. Intentamos exponer un tema contingente en cada capítulo. La idea es que el espectador reflexione y se vea a sí mismo, pero nunca con una intención juzgadora o moralista; Homeless no discrimina, ofende a todos por igual.

SM: ¿Cómo se produce el desarrollo de los personajes para llegar al resultado final?

- Lo primero, luego de tener claro el storyline y el concepto general de la serie, fue proponer una batería de posibles personajes para que esa idea tuviera un cuerpo funcional. Entre todos propusimos diferentes opciones: la gitana, el loco, el borracho, el malas pulgas, etc. Luego, estos personajes tuvieron que defenderse en el papel. Por

ejemplo, la gitana murió en el camino. Nunca pudimos escribir personajes femeninos.

- A medida que las historias de cada capítulo se fueron armando, los personajes fueron tomando más o menos protagonismo, hasta convertirse, los más importantes en términos de historia, en los protagonistas. Quesillo en un principio era solo un personaje más, pero con el tiempo descubrimos que era el motor de la serie. Que era el punto de vista del espectador. Era el diferente en este mundo y por ende tenía todo por descubrir, al igual que nosotros.

SM: ¿De dónde nace la idea de tener a vagabundos que viven felices?

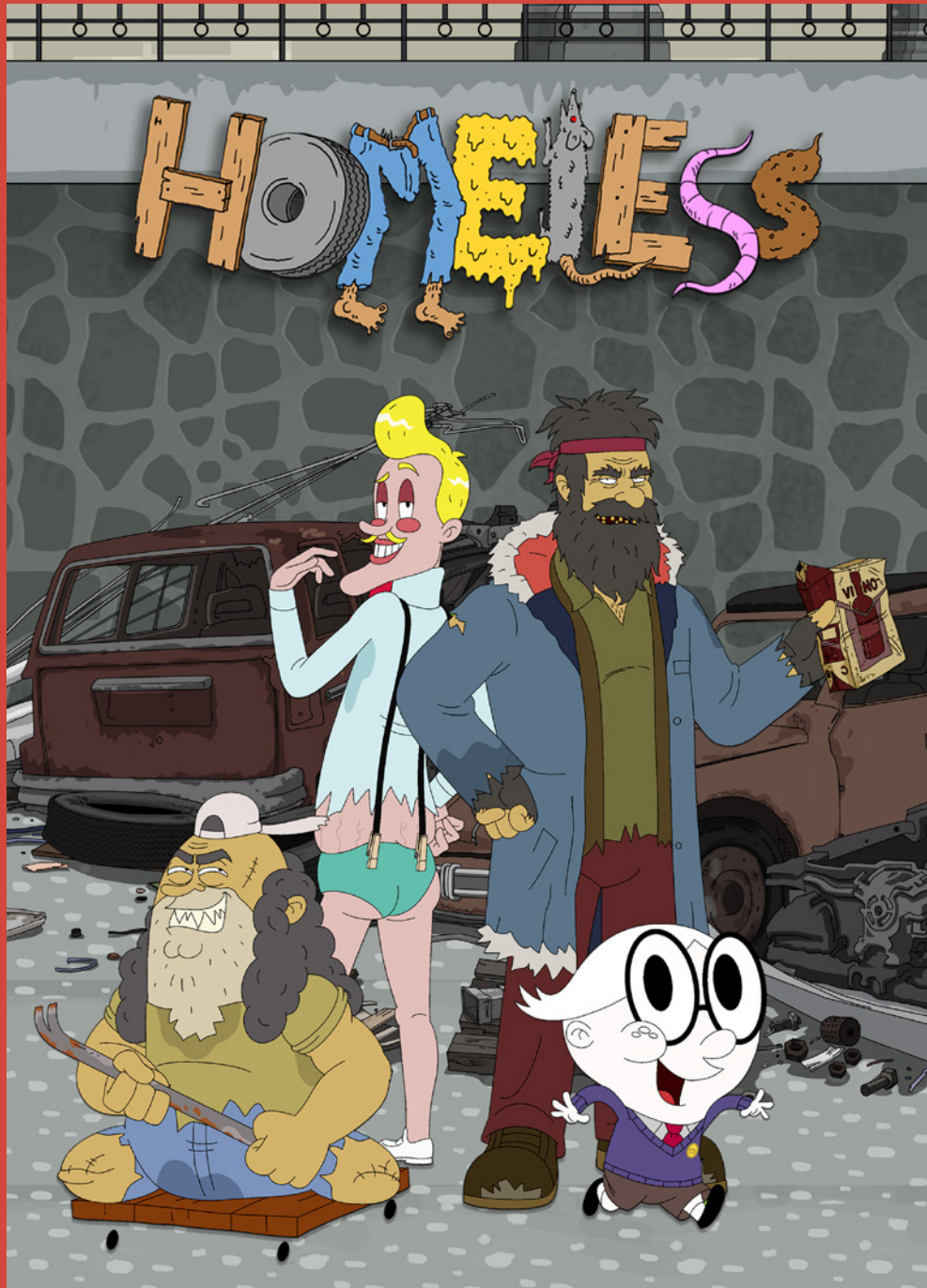
- Nuestro concepto base era: si no tienes nada, entonces no tienes nada que perder. Esta es la frase que nos identificó cuando empezamos. No teníamos nada. Queríamos hacer algo que nos representara y no estábamos ni ahí con hacer algo para niños chicos porque no nos motivaba. Al mismo tiempo, queríamos hacer algo rupturista, que nos gustara, que fuera diferente y original.



RAUL

ES EL "CHE GUEVARA" DE LAS ALCANTARILLAS Y LÍDER SIMBÓLICO DE LOS HOMELESS. LUCHA POR SU DERECHO A SER LO QUE ÉL QUIERA, SIN IMPOSICIONES NI NORMAS SOCIALES. BOXEADOR DE LA VIDA, SIEMPRE AFERRADO A UNA BOTELLA DE VINO Y SUS IDEALES QUIJOTESCOS.

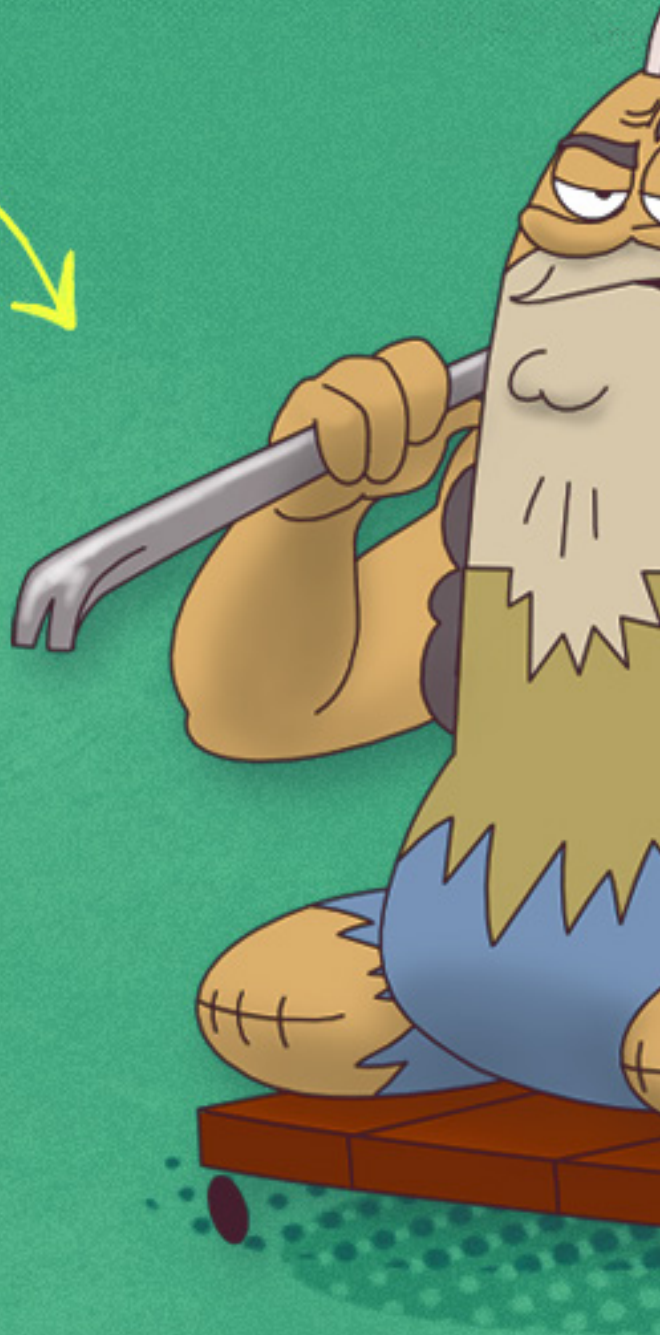


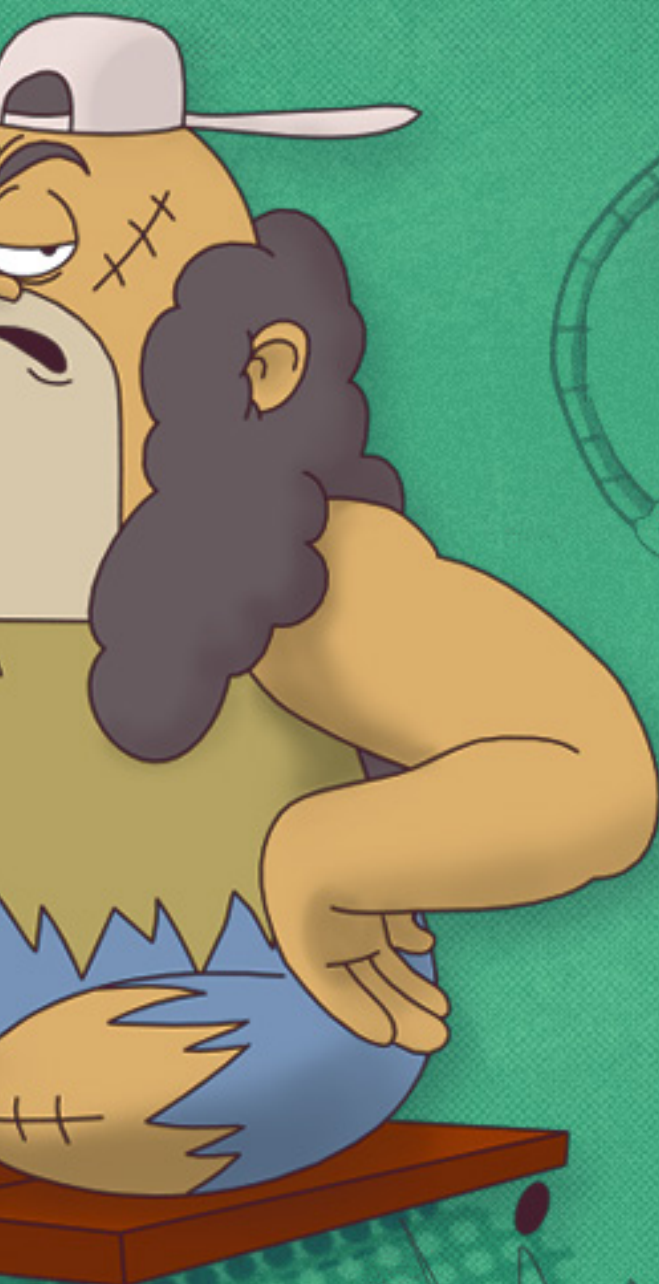






VAGABUNDO INVÁLIDO Y ASTUTO. AMO Y SEÑOR DE LA CALLE. EL JACKIE ES UN SOBREVIVIENTE, QUE CONFÍA EN SUS INSTINTOS Y SUS PUÑOS. SIEMPRE SE LAS ARREGLA PARA SALIRSE CON LA SUYA Y ENGAÑAR A ALGÚN "INOCENTE PICHÓN" DESPREVENIDO. GRADUADO CON HONORES DE LA UNIVERSIDAD DE LA VIDA.





SM: Considerando que la animación es a menudo ligada a algo infantil, ¿puede ser considerado como algo morboso? Entre la sangre, los degollamientos, la droga.

Queríamos eso: que provocara ruido, que fuera rupturista, pero siempre con contenido. No solo mostrar una pechuga por ser una pechuga, como lo hacen muchos programas de televisión. Era mover el piso, pero siempre con un mensaje y crítica como soporte. Entendemos que puede ser un tanto chocante y más de una señora va a llamar al CNTV por eso. Aunque, al mismo tiempo, van a haber niños que van a alucinar con ella. Justamente eso queremos que suceda. Queremos que Homeless haga ruido, que no pase desapercibida. No a todos le va a gustar, eso está claro. Esperamos que sí o sí mueva el piso. Si pasa eso, se puede decir que ya está cumplido.

SM: Ahora están vinculados con Fábula, que nunca había incursionado en animación, ¿Cómo tomaron esa decisión y que ha significado para todos esta relación?

Cuando postulamos a CORFO, hicimos todo nosotros solos y fue súper bien evaluada. Al momento de prepararnos para la postulación del CNTV nos dimos cuenta que necesitábamos una espalda de producción más grande. Teníamos un contacto con Juan Ignacio Correa (productor ejecutivo) y así llegamos a Fábula. La idea era postular con una productora que tuviera más experiencia y mayor peso en el fondo, nosotros solos no lo habríamos podido lograr. Para ellos fue un riesgo pero también una oportunidad. Siempre se han caracterizado por abrir/explorar nuevas ventanas de negocios y en animación no tenían nada todavía. En ese momento no tenían idea de lo que era Homeless y nosotros más o menos (risas). Fue una jugada, una mezcla entre convencimiento y confianza en un proyecto a futuro que todavía no estaba claro.



Los primeros diseños de personajes

SM: ¿Qué dificultades encontraron al producir y realizar la serie?

- La censura en Chile es un problema. Otros problemas que tuvimos van desde no encontrar la voz de un personaje principal hasta tener que volver a hacer un capítulo totalmente de nuevo porque quedó malo. Lo cual es muy buen aprendizaje si logras llegar al final.

- Finalmente se encontró el equipo de personas que entendieron la serie y le agarraron cariño (que es algo fundamental), y todo lo difícil que implica hacer una serie de animación y los malos ratos que pasamos quedaron atrás.

SM: ¿Hay público para esta serie en Chile?

- No se sabe. Yo creo que, al igual que pasó con la producción, hay que construir el público. Hay que encontrarlo, juntarlo

y educarlo para que aprenda a ver este tipo de contenidos. Al parecer no existe, lo que se ve en televisión abierta no se parece en nada a Homeless, entonces hay que probarlo, hay que ponerlo en la parrilla y descubrir quien lo ve, descubrir a nuestro público. Así con el tiempo se formará un público para este tipo de contenidos.

SM: ¿Cómo ha sido la recepción del público tras el estreno?

- Si bien la promoción ha sido nula, hemos tenido una excelente recepción que se ha evidenciado en las redes sociales. Mucha gente quiere ver más, felicitan la calidad, la gente comparte y opina sobre los temas, tenemos nuestro pequeño fan club. Comenzamos a subir contenidos en facebook, twitter, youtube y hasta ahora ni un reclamo, como todos esperaban. Finalmente este es un contenido de nicho, pensado para un tipo de gente, no para todos: si te gusta deja la televisión encendida, sino duérmete, ya es tarde ¡son las 00:00! Hemos reconfirmado que la serie

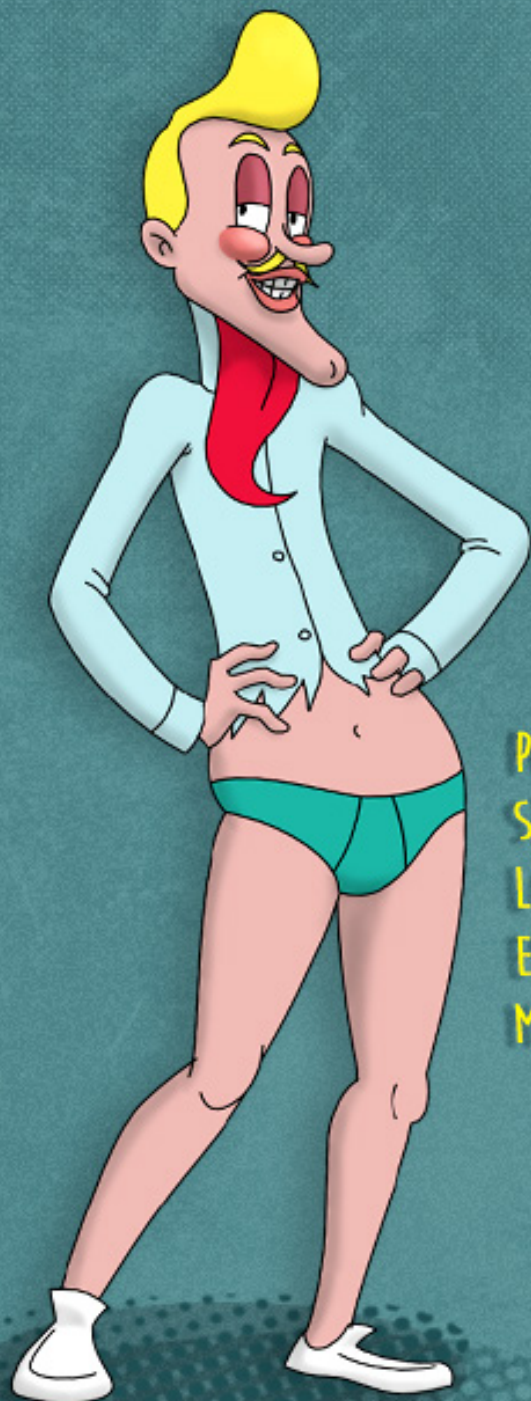
tiene un gran potencial. Si logramos venderla a un canal con mayor impacto y promocionamos como corresponde, estoy seguro que va a gustar.

SM: ¿Cuáles son los comentarios de la gente que la ve? ¿La encuentran extraña?

- El público no está acostumbrado a ver contenidos como este. Es una mezcla de muchas cosas: el humor, la estética, los personajes, los referentes, el contenido con crítica social. Yo lo he visto un millón de veces y me pasa lo mismo. Quiero salirme un poquito del proyecto para poder mirarlo desde cierta distancia. Hay capítulos que digo ¿qué es esto? Y otros que digo "mmm esto es súper suave".

SM: ¿Crees que hacen falta en el país espacios para este tipo de contenidos?

- Es un poco tramposa esa pregunta, porque espacios siempre hay, y más ahora con las plataformas online, streaming y las próximas señales digitales que van a tener los canales. Pero si hablamos de televisión abierta es mucho más difícil el tema, porque la animación para adultos es contenido de nicho, sin mucha tradición en Chile y siempre se estigmatiza como algo solo para niños. A la televisión abierta en Chile le gusta aspirar al GRAN público, porque es el que atrae más auspiciadores, así que si no existen espacios, deberían existir, y si no lo permiten, tendremos que abrir los propios. Todo se ha vuelto bien punk, y lo que le pasó a la industria de la música también le puede pasar a la tele, así que bienvenida la autogestión de contenidos. SM



germán



PORDIOSERO DELICADO, HEDONISTA Y SUPERFICIAL. SUFRE EL SÍNDROME DE DIÓGENES, SIENDO UN AMANTE RECOLECTOR DE LOS DESECHOS DE LA SOCIEDAD PARA APARENTAR ESTATUS. ESTÁ SIEMPRE EN BUSCA DE PLACERES MUNDANOS Y LOGROS MATERIALES.



plastivida

Dirección de arte
Modelmaking



plastivida.cl - [behance.net/plastiestudio](https://www.behance.net/plastiestudio) - [facebook.com/plastivida](https://www.facebook.com/plastivida)



QUINTO FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN
10 AL 15 DE MAYO 2016

WWW.FESTIVALCHILEMONOS.COM

RESUMEN CHM 2015

Cuarto festival Internacional de Animación Chilemonos

Durante la segunda semana de mayo se llevó a cabo la cuarta versión de Festival Chilemonos. Este evento de celebración a la animación se destacó por sus encuentros con los mayores exponentes de la industria a nivel mundial.



[Link a Resumen Chilemonos 2015](#)

Por Josefa Villaseca



"Bang Bang" Ganador de la categoría cortometraje internacional

"Uno siempre espera pero nunca sabe si algo así va a pasar. Es grandioso porque en el cortometraje hablé de amistad, yo tengo una gran amistad con Chile porque mi amiga de adolescencia está aquí y por la amistad que empezamos en la animación con Chile" Rosana Urbes, directora de "Guida", cortometraje ganador de la categoría latinoamericana.



Cortometraje ganador Latinoamericano "Guida" de Brasil

Desde el 5 al 10 de mayo se llevó a cabo por cuarto año consecutivo una nueva versión de Festival Internacional de Animación Chilemonos. El encuentro congregó a más de 30 invitados internacionales, cuatro pre-estrenos exclusivos de largometrajes y multitudinarias conferencias.

Esta edición del evento apuntó a consolidar su posición dentro de la industria nacional y latinoamericana, además de difundir la animación chilena, llevando a cabo de forma paralela MAI! Mercado Animación Industria, Reel Day y la nueva iniciativa organizada por Fundación Chilemonos : Animación.

Actividades

Master Class, conferencias y laboratorios marcaron esta nueva versión del evento que tuvo su sede en el Centro Cultural Gabriela Mistral.

Uno de los expositores fue Peter Lord, director de y cofundador de Aardman Animations (Shaun the Sheep, Pollitos en Fuga, Wallace y Grommit). El director británico fue galardonado con el premio "Director Ícono" otorgado por su trayectoria a los más reconocidos profesionales del área, premio que fue entregado antes a Shinichiro Watanabe (2013)

"Para empezar fue una completa sorpresa, no tenía idea de esto así que fue maravilloso. Principalmente me siento muy afortunado, porque hago lo que amo y siempre lo he hecho, lo paso bien todo el tiempo", señaló Lord luego de recibir el reconocimiento.

Otras actividades destacaron la experiencia y trabajos de: John Donkin, productor ejecutivo en Blue Sky Studios; Adrien Merigeau, director de arte de la película "Song of

the Sea"; Rob Feng, director de arte de la secuencia de créditos de "Game of Thrones"; SAM, director de la película "Pos Eso"; y Santiago Bou, destacado director argentino de cortometrajes como "Padre" y "El Empleo".

Vancouver Film School (VFS) también estuvo presente en Chilemonos, con dos laboratorios para alumnos de animación de universidades nacionales. Con una delegación de cuatro profesionales, VFS enseñó a los estudiantes chilenos las mejores técnicas de una de las escuelas de animación más solicitadas a nivel internacional.

Durante el festival se anunció la entrega de una Beca para alumnos chilenos que deseen estudiar en la escuela canadiense. Esta beneficio será entregado por Fundación Chilemonos a los alumnos seleccionados y aportará a una parte del costo de sus estudios.



Peter Lord "Director Ícono 2015"





Largometraje "Song of the Sea" favorito del público



Ganador Categoría Cortometraje Chileno "Ondas de Rana"



Cortometraje Ganador Categoría Escuela Internacional "Load" de Israel





Sam director del Largometraje ganador Pos eso" de España



Estrenos exclusivos

El Festival Internacional de Animación Chilemonos, contó con los estrenos exclusivos de cuatro largometrajes, en los que participaron invitados que trabajaron en sus respectivas producciones.

"Shaun the Sheep, La Película" marcó el comienzo del festival con una función exclusiva en Cine Hoyts La Reina. El largometraje británico en stopmotion fue presentado por Peter Lord, fundador de Aardman Animation.

SAM, director y animador español presentó su primera película "Pos Eso", cinta que resultó ganadora de la Competencia Iberoamericana de Largometrajes Animados, llevándose así el primer trofeo en esta categoría entregado en la historia de Chilemonos.

La exitosa película "Song of the Sea" también tuvo su estreno exclusivo en el festival. Con la presencia de su director de arte y a función completa, el público chileno pudo ver esta producción nominada a los premios de la Academia en la categoría Mejor Largometraje Animado.

"O menino e o mundo", con la presencia de su director Ale Abreu, cerró la semana de estrenos en Chilemonos. Esta cinta, fue la ganadora del Festival de Annecy 2014.

MAI! Mercado Animación Industria

De modo paralelo se llevó a cabo la tercera versión de MAI! Mercado Animación Industria, que contó con la participación de más de 30 estudios nacionales y latinoamericanos en las mesas de negocios. Sostuvieron reuniones entre ellos y con los más importantes canales de televisión infantil de la región como Cartoon Network, Nickelodeon y TV Ra Tim Bum!

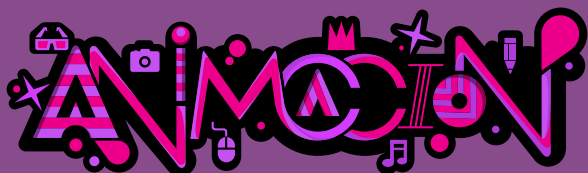
"Lo que está haciendo MAI! es clave, es generar una escala de negocios en Chile. De aquí a cinco años más va a ser la plataforma más importante de animación que hay en Iberoamérica", señaló Eduardo Machuca, jefe del área cine de DIRAC.

Proyección

Según la organización, esta fue la versión más compleja y ambiciosa del evento a la fecha. Con una gran delegación de invitados internacionales, el evento que se realiza con el apoyo del CNCA, CORFO y ProChile, comienza proyectarse como una de las mayores plataformas latinoamericanas.

"Es increíble ver como el Festival ha crecido en estos cuatro años y ver la comunidad de la animación chilena e internacional reuniéndose en Santiago, algo que hace algunos años atrás hubiese sido impensado", afirmó el

A través de la red Novasur, más de 16.500 niños de todo el país participaron eligiendo su serie animada favorita. El ganador del premio otorgado por este organismo fue "Nanoaventuras" del director Gonzalo Argandoña. Esta actividad fue desarrollada en el marco de ANIMACIÓN, proyecto de formaciones de audiencias de Fundación Chilemonos.



Director Creativo de Zumbástico Studios, Álvaro Ceppi.

Para las próximas versiones se proyecta seguir con el apoyo a la industria nacional. Al mismo tiempo se continuará potenciando el trabajo en las regiones del país durante el festival, que este año estuvo presente en gran parte de ellas gracias a su iniciativa de formación de audiencias Animación. SM







Nueva Temporada

UN POCO INVISIBLE

Teatro y Animación Stop Motion

De Andrés Kalawski

Dirigida por Hugo Covarrubias y Muriel Miranda

6 al 29 de Agosto / Jueves a Sábado / 20:00 hrs.

General \$5.000 / Estudiantes y Tercera Edad \$3000

Sala TeatroCinema

Ernesto Pinto Lagarrigue 179 / Barrio Bellavista.





piñatacorp, fábrica de contenidos.

pinatacorp.tv // hola@pinatacorp.tv

PETER LORD

“El mundo necesita animadores y la animación es un arte”



Como animador, director y co-fundador de Aardman Animations, Peter Lord se ha convertido en uno de los exponentes más importantes en la historia del stop-motion. En su visita al Cuarto Festival Internacional de Animación Chilemonos, Lord habló con nosotros acerca de sus comienzos, su experiencia y sobre la industria.

Por Francisca Gubernatis



[Link a entrevista en video de Peter Lord](#)





1975, Peter Lord y David Sproxton en sus primeros trabajos.

La historia comienza con dos jóvenes de 17 años en Inglaterra, alrededor de los años setenta. No sólo iban juntos a la secundaria, sino que tenían un sueño en común: traer a la vida fantásticos personajes a través de la animación. Es así como Peter Lord y David Sproxton comenzaron a animar con una cámara de 16mm del padre de David y, al poco tiempo, tuvieron suerte. Uno de sus trabajos se mostró en la serie de la BBC, "Vision On". Esa fue la semilla que daría inicio a Aardman Animations.

"Ahí partimos y no nos detuvimos. Es algo que siempre hemos hecho. Nunca tuvimos empleos formales, nunca trabajamos para nadie más. Entramos a la universidad, pero no estudiamos animación. No teníamos entrenamiento y en contra de nuestros instintos, el hobby se transformó en una carrera", recuerda Peter Lord (62), cofundador del estudio inglés responsable de "Wallace & Gromit", "Chicken Run" y "Creature Comforts".

Desde ese entonces han pasado más de cuarenta años, en los cuales Lord y Sproxton han creado un gran número de personajes que han maravillado en series de televisión, películas, cortometrajes y piezas publicitarias, siendo reconocidos y galardonados a nivel mundial. Hasta la fecha, el estudio ha sido nominado diez veces a los Premios de la Academia, ganándolo en cuatro ocasiones.

Han sido cuarenta años de historia en donde la industria se ha transformado radicalmente. Es por ello que quisimos hacer un pequeño recorrido por sus cambios y otros aspectos que envuelven al mundo de la animación a través de la experiencia de uno de sus protagonistas, Peter Lord.

SM: Durante todos estos años, Aardman ha creado muchos personajes que han marcado a grandes y chicos. En su proceso de creación, ¿qué viene primero: la personalidad o



1972 "Aardman", este superhéroe le da el nombre al Estudio.

el modelo de personaje?

- Es muy difícil decir que el diseño viene primero o su personalidad, porque la verdad es que el diseño del personaje y él van siempre juntas. En Aardman hicimos una película llamada "The Pirates!", hace tres años atrás. Cuando iniciamos, no teníamos ningún personaje, sólo el guión y experimentamos con muchísimos diseños de diferentes artistas para tratar de diseñar los piratas. En esa etapa los personajes no tienen ninguna personalidad, son sólo una idea en esa etapa temprana. Como director tú decides los diseños "ok, vamos a escoger éste" y comienzas a hacer un muñeco. Hacerlo luce como una tarea sencilla, pero es probablemente una tarea de tres meses desde los dibujos hasta el muñeco final. Es un gran

pedazo del trabajo. Tres meses no solo para una persona, pero tal vez para cinco o seis personas, si que es un gran trabajo. De ahí tienes el muñeco y tienes el guión, y de ahí comienzas a ver una tercera cosa, las voces. Cuando los personajes hablan, de alguna manera entre la voz, el diseño, cómo habla y la performance del animador, el personaje evoluciona. Soy un fiel creyente en que hay que dar tiempo para que evolucione. Por ejemplo Morph, que fue hecho para televisión infantil, tiene cerca de cuarenta años y ha ido evolucionando mucho. Si ves su primera versión, de hace cuarenta años atrás, se ve completamente diferente, su comportamiento es diferente. Su aspecto ha cambiado, si que también su personaje. Las dos cosas van juntas.



SM: Peter, ¿qué diferencias puedes reconocer de la industria de la animación entre el inicio de Aardman y la actualidad?

- La industria de la animación ha cambiado por completo, al punto que casi no se reconoce. Cuando comenzamos, en Inglaterra habían tres canales de televisión y eso era todo, esa era la única posibilidad que tenías para mostrar tus trabajos. Y ahora, por supuesto, todos pueden mostrarlos gracias a Internet.

- Cuando iniciamos, sólo Disney en Estados Unidos trabajaba regularmente creando películas. Eran muy arrogantes, porque decían que eran las únicas personas que hacían largometrajes, este es nuestro mundo. Y ahora, por supuesto, eso no es cierto. Hay mucha gente compitiendo con Disney, creando películas maravillosas.

- Por supuesto que la tecnología ha transformado completamente el escenario. La tecnología ha hecho una gran diferencia para nosotros, nos ha hecho todo más fácil. Cuando comenzamos, todo lo grabábamos en films, lo cual era muy inexacto. Ahora, cuando ves cosas antiguas, es muy gracioso porque es muy impreciso. Nosotros hacemos stop-motion con muñecos y, es un poco largo de explicar pero, cuando tu animas a un muñeco lo mueves un poco y de ahí tomas una fotografía y lo mueves otro poco y tomas una fotografía. Así se hace. Antiguamente, tú nunca sabías qué habías hecho, sólo podías recordar dónde habías comenzado y en donde ibas, porque la imagen estaba encerrada en el filme dentro de la cámara, entonces no lo podías ver hasta el día siguiente o dos días o una semana después. Obviamente, ahora todo ha cambiado. Ahora puedes ver la imagen en tiempo real y si estuviéramos

animando ahora con cámaras digitales, podemos ir revisando cada segundo de lo que hemos hecho y saber cuáles han sido los movimientos exactos. "¿El movimiento está bien? No, debemos correrlo un poco. Ah, está mejor". Podemos ir chequeando. Antes no podíamos hacerlo, porque estaba encerrado en la cámara. Entonces ese ha sido un cambio muy significativo.

- Y, por supuesto, un cambio aún más grande ha sido la animación digital. Cuando comenzamos, alrededor de los años setenta, la animación convencional era hecha a través de dibujos. Era lo que Disney y Warner Brothers solían hacer. Eso era lo normal y los muñecos eran algo extraño. Siempre hicimos algo extraño, algo especial. Ahora la animación a través de dibujos (drawn animation) casi ha desaparecido y la animación digital (CGI Animation) ha dominado completamente. Nuevamente, estamos en una época en que nosotros seguimos haciendo cosas extrañas, porque la mayoría de las personas no hacen este tipo de animación hecha a mano.

SM: Relacionado a lo anterior, ¿cuáles crees que son los desafíos de la industria de la animación?

- Creo que la industria de la animación se encuentra en un punto muy sano y emocionante. Estoy seguro de que tiene desafíos. Pero para ser positivo, creo que el mercado es enorme, y tal vez ese es un desafío: el mercado es muy grande, pero hay una gran cantidad de gente buscando su espacio en ese mercado. Un lugar muy importante en esto, para todos en el negocio, es China, en donde se ha abierto un mercado enorme. Cuando realizas una película en China, el número de pantallas de cine es diez veces las de Europa, es un mercado gigantesco.

Ahí hay grandes oportunidades para algunas personas.



© Dreamworks LLC., Aardman Chicken Run Limited and Pathe Images. all rights reserved.

2000, "Chicken Run" dirigida por Peter Lord

- Creo que para los productores independientes, para los pequeños productores independientes que están en Inglaterra o en Chile por ejemplo, probablemente tienen que enfrentar los mismos temas. Ambos tienen que competir con las grandes marcas globales americanas o no tienen que. Por ejemplo, Latinoamérica es un mercado muy grande y sé que hay algunas series de televisión muy exitosas hechas aquí y no llegan a Europa, eso está bien. Espero y creo que las mejores competirán con los grandes como con Nickelodeon, Disney Channel, estas grandes

marcas. Pero soy muy optimista al respecto. Claramente hay miles de puestos de trabajos en todo el mundo en la animación. Se ha transformado en una industria muy grande y creo que a los mejores les irá bien. Los mejores encontrarán su espacio en el mercado. El buen trabajo es reconocido.

SM: ¿Cuál es tu visión sobre la industria de la animación en Europa?

- La industria de la animación alrededor del mundo se ha transformado de una manera impresionante. Es un negocio muy grande. En Europa es interesante. Hay muchas películas que se han hecho, particularmente en Francia, Alemania. Pero, normalmente no viajan muy lejos de Europa. De hecho, normalmente no llegan a Inglaterra. Desafortunadamente, hay un foco en los trabajos de la industria de animación americana. Por supuesto, con Pixar, Dreamworks, Disney, Blue Sky. Y ellos no sólo dominan el territorio americano, sino que también el



2012, "The Pirates! In an Adventure with Scientists" dirigida por Peter Lord

© Aardman Animation / Sony Pictures Animation. All rights reserved.

Europeo. Entonces, se están haciendo trabajos increíbles en Europa, que artísticamente son muy satisfactorios y filmes realmente increíbles. Hay un ejemplo aquí, en el Festival Chilemonos, que es Song of the Sea, una gran película europea con un público muy pequeño, que tendrá premios, será amada por un grupo de personas muy sensible, pero no será vista por una gran cantidad de personas por el problema de distribución.

- En Europa hay una organización que reúne productores de todo el mundo, pero especialmente de Europa, para que puedan hacer acuerdos para hacer posible la elaboración de series de televisión y películas. Se reúnen, no sé, dos veces al año. Entonces la gente pichea ideas y es una gran industria.

- Probablemente, todos piensan que uno puede hacer millones de libras, pero no es tan así, solo los mejores les va bien. Cuando ves las series de televisión que están en producción, ves cientos de terribles series de televisión, realmente malas, con ideas terribles, malos diseños y lo peor de todo es, probablemente, que son derivados de otra cosa. Solo el top, el 10% son emocionantes.

SM: ¿Qué análisis puedes hacer acerca del consumo de animación a través del transmedia? ¿Cuál ha sido su experiencia?

- Estamos emocionados por las posibilidades que trae la crossmedia. Aardman es una empresa muy interesante porque hacemos muchas cosas muy diferentes: hacemos largometrajes, que es un gran hecho que toma mucho tiempo y mucha gente, hacemos series para la televisión, a veces realizamos comerciales de televisión y de ahí tenemos un área online, un Aardman digital, una website con juegos, aplicaciones, cosas por el estilo. Poniendo todo esto junto es el secreto del éxito. Un ejemplo perfecto



Parte del equipo de Aardman Studio, encabezado por Nick Park, Peter Lord y David Sproxton.

es Shaun the sheep, porque tenemos el show, acabamos de hacer una película, que debería estrenarse en Chile en septiembre, antes de eso está la serie de televisión, también creamos una website, hicimos algunos juegos para la website y también hemos hecho muchas otras cosas como centros de entretenimiento, un lugar donde los niños pueden ir, como "Land's End". "Land's End" está en el extremo sur del Reino Unido, este es un lugar turístico, si que cuando vayan podrán tener una experiencia de Shaun The Sheep. También tenemos juegos en los centros comerciales en China. Uno nunca pensaría que eso sucedería. Hoy tenemos grandes esculturas de Shaun en las calles de Londres, pintados y decorados, eso genera dinero para los hospitales de niños. Entonces, cubrimos todas las áreas, lo que es muy emocionante.

SM: Con respecto al licenciamiento y al merchandising, ¿ustedes se involucran en los conceptos y diseños? Por ejemplo, en Wallace & Gromit o Shaun the Sheep, ¿qué tan involucrados estuvieron?

- El merchandising y el licenciamiento es parte importante del negocio de Aardman. Las emisoras no pagan el costo de las series de televisión. Por ejemplo, para la serie de Shaun the Sheep la emisora pagó, no sé, la mitad del costo tal vez. Entonces el resto tuvimos que cubrirlo con licenciamientos. Es un tema que nos tomamos muy en serio. Yo, personalmente, no veo el área de los juguetes de Shaun the Sheep o Wallace and Gromit. Pero tenemos un equipo de cuatro, cinco personas que lo hacen todo el

tiempo. Uno de ellos es el creativo, porque vienen con la idea del diseño y las ideas de productos, que nosotros sacamos al mundo y de ahí reactivamos el proceso, porque cuando alguien sugiere una pieza de merchandising, tenemos que revisar que lo está haciendo bien. Lo interesante es que los personajes simples son, en cierto modo, los más difíciles, porque las diferencias entre en que esté bien y mal su diseño es una diferencia realmente pequeña. Es difícil notarlo, por lo que estas personas son muy expertas. Ahora es un poco más sencillo gracias a las impresoras 3-D, porque puedes escanear Shaun the sheep y luego imprimirla, entonces consigues la copia exacta.

SM: ¿Qué consejos le darías a los nuevos realizadores que quieren iniciarse tanto en este nicho como en la animación?

- Cuando jóvenes que quieren entrar al mundo de la animación, hay ciertas cosas que deben saber. Una de ellas es que es una industria muy internacional, la gente viaja mucho. Eso es algo genial. Entonces, las personas con las que trabajamos también trabajan en Polonia, Vancouver, otros trabajan en Mumbai. Puedes viajar mucho, eso es interesante, es algo bueno.

- Creo que tienes que tener claro que esto es lo que realmente quieres hacer. Puedes cambiar, pero lo digo porque mucha gente quiere dirigir, por supuesto, porque la industria del cine tiene la forma de una pirámide con el director en la cima -no estoy seguro si eso será lo cierto, pero se siente de esa forma. Entonces todos quieren ese puesto, porque está en el cima. No todos llegarán allí, porque sino la pirámide tendría otra orientación. Y el mundo necesita animadores y la animación es un arte, una especie de artesanía. Me gusta pensar que es como la música, como tocar un piano, es una manualidad, porque tus manos tienen que hacer todo. Claro, tiene algo de técnico. Es arte porque es expresivo. La animación es como





2015, "Shaun the Sheep Movie"

eso.

- Suelo pensar que la gente no se lo toma lo suficientemente en serio, el perfeccionar tus habilidades. Si tu eres un pianista, los pianistas practican por, no sé, ocho horas diarias por 20 años. Ellos practican muchísimo. Los animadores deberían hacer lo mismo: seguir practicando lo que hacen, su performance, todo el tiempo para así ser mejor. Pienso que los animadores no deberían verse como técnicos, sino como intérpretes, son como actores. Es un gran desafío, una gran disciplina.

- Y, por supuesto, en el mundo de la animación no sólo hay directores y animadores, hay tantos otros importantes roles. Y por supuesto que no es sólo en películas. También están las áreas de los juegos, texturizados, modelaje, todo esto es muy importante.

- Mi consejo es que escojan lo que realmente quieren hacer y realmente persiganlo, sean claros, tengan hambre y focalicen la parte de la industria que amen. Creo que eso es realmente importante. Y claro, pueden cambiar, la gente hace cambios. Animadores que se transforman en directores, y son los mejores. Así que es posible.

- Otra gran cosa que es importante para mí en Aardman, los artistas detrás de los storyboards. Ese sí que es un trabajo. Creo que, en muchos sentidos, es uno de los trabajos más emocionantes en la animación y hay muy buenos artistas, como solemos decir "vale su peso en oro".SM

PETER LORD



1972

Junto con David Sprixton crea Aardman Animations.

1976

Crean el personaje de plastilina Morph.

1981

Morph aparece en su propio programa de televisión en la BBC llamado "The Amazing Adventures of Morph".

1990

Junto con David Sproxton, coopera en la creación de los personajes Wallace y Grommit del director Nick Park.

1992

Dirige el cortometraje "Adam".

1993

"Adam" es nominado a los Premios de la Academia en la categoría Mejor Cortometraje Animado.

1996

Dirige el cortometraje "Wat's Pig".

1997

"Wat's Pig" es nominado a los Premios de la Academia en la categoría Mejor Cortometraje Animado.

2000

Dirige y produce junto a Nick Park "Chicken Run".

2005

Produce "Wallace & Grommit: The Curse of the Were-Rabbit", primer largometraje de los personajes.

"Wallace & Grommit: The Curse of the Were-Rabbit" gana el Premio de la Academia a mejor largometraje animado.

2006

Es nombrado Comandante de la Orden del Imperio Británico.

2013

"Pirates! Band of Misfist" es nominada a los Premios de la Academia en la categoría Mejor Largometraje Animado.

2014

Estrena nuevos episodios de "Morph" en su canal oficial de Youtube.

2015

Se estrena "Shaun the Sheep Movie", película de la cual es productor ejecutivo.

Se anuncia el regreso a la televisión de Morph, de la mano de CBBC "The New Adventures of Morph".





Santiago 28 al 30 octubre **2015**

www.mai.cl

M:!

anima

FESTIVAL INTERNACIONAL de ANIMACIÓN de CÓRDOBA
CÓRDOBA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL

10 al 12 de
Septiembre
de 2015

Pabellón
CEPIA

Ciudad universitaria
CÓRDOBA | ARGENTINA

Informes

www.animafestival.com.ar
info@animafestival.com.ar



animafestival



animafestival





TOMAS 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 la animación con la pintura en grandes formatos.

Por Josefa Villaseca y Pamela Riveros





Cortometraje "Tango Mortal" 1988



“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.

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 también por su padre, el pintor Ulirch Welss, entró a estudiar Bellas Artes en la Universidad de Chile. Ahí conoció a grandes exponentes del arte, como Adolfo Couve, el escultor Juan Egenau, etc.

Salió del Colegio Alemán, en donde reconoce no había mucho interés por las artes en general. Cuando ingresó a la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, sintió una apertura de mente y gran libertad. “Ahí no estaba solo y habían partners”, señala Welss.

SM: ¿Cómo fue la experiencia de estudiar arte?

Me tocaron profesores de gran nivel. Yo prácticamente vivía en la escuela, salía todos los días temprano y llegaba a las 12 de la noche a la casa, con cierto resquemor de mis padres. 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 comunicación, hermandad y necesidad de expresión colectiva. Conocí realidades de Chile que no imaginaba.

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

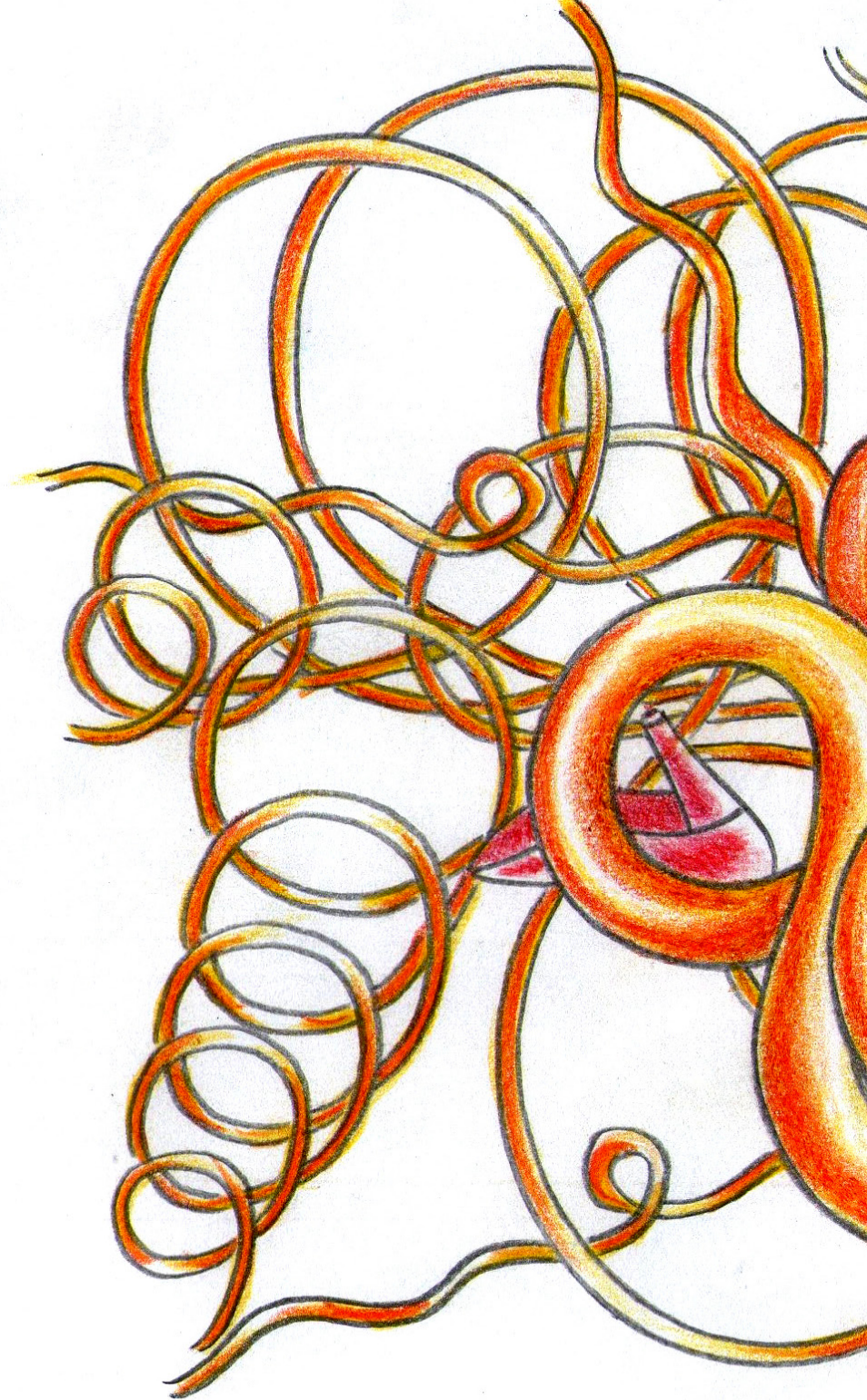
La vida universitaria para mí era la lectura, los encuentros con compañeros, juntarse a hacer trabajos toda la noche, discutir, compartir, debatir ideas y como jóvenes que

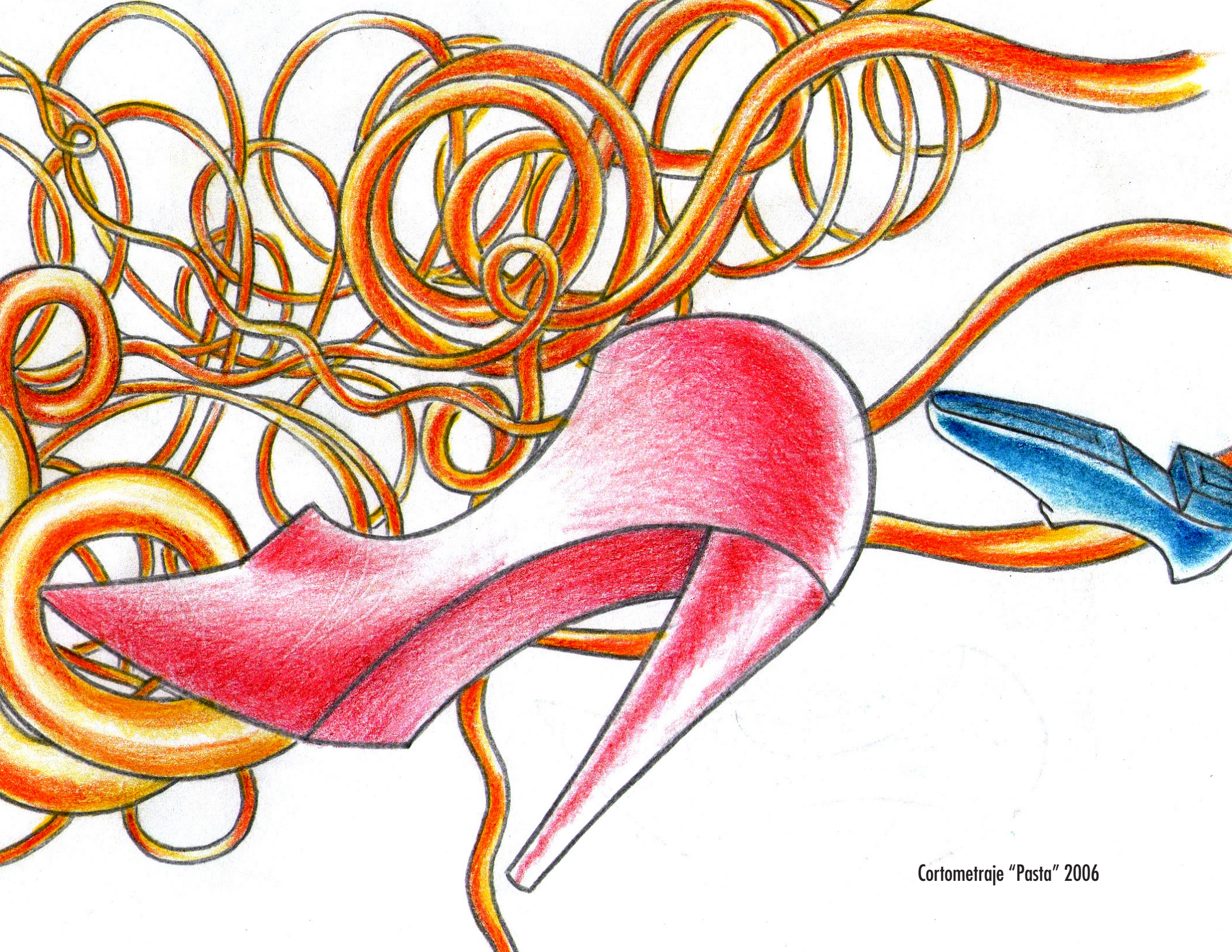
éramos, no teníamos temor a la censura. Yo no me sentí apocado en la época de la dictadura, inmerso en la escuela de Bellas Artes, más bien, estábamos unidos frente al enemigo común que era evidente. Recuerdo que Joan Baez cantó en el pedagógico y eso fue locura, Woodstock en Macul. Yo sentía que había una contracultura potente justamente por esa advertencia desde afuera. A los 18 años, íbamos al teatro, a las peñas, a la Parroquia Universitaria después de clases. Entre los 18 y 23 años fue mi etapa de mayor lectura. Adolfo Couve y Luis Advis, entre otros, eran exigentes y se los agradezco.

El año 1987 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 Heinz Edelmann, director de arte de la película "Yellow Submarine" (1968) quien marcó al joven estudiante tanto en el aspecto profesional como en lo personal, sosteniendo conversaciones sobre el panorama mundial, pre caída del muro de Berlín y sobre la política latinoamericana constantemente. "Heinz era muy curioso respecto a lo que sucedía a este lado del mundo. Nunca olvidaré cuando contó la anécdota sobre John Lennon. Le advirtió: 'No te vayas a vivir a NYC, te van a matar'".

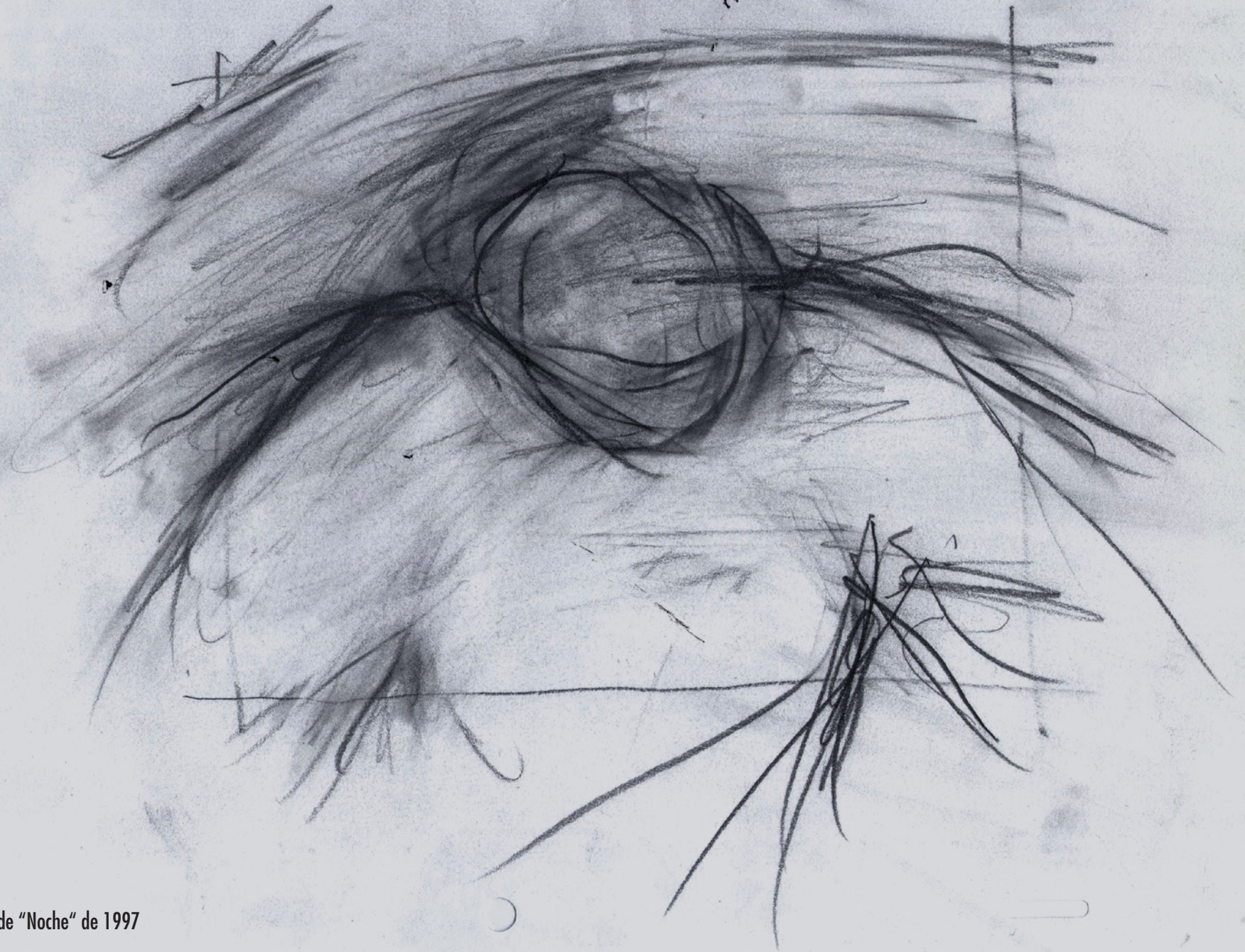
SM: ¿Qué te llevó a Alemania y qué hiciste allá?

Mi padre se había conectado con un profesor de la Academia de Bellas Artes de Stuttgart, que en esa época era la República Federal Alemana. Opté a una beca y me fui a estudiar a esa escuela. Estuve cuatro años estudiando y viviendo en un albergue estudiantil, lo cual enriquecía la vida enormemente, conociendo gente de todo el mundo. En la Escuela de Bellas Artes de Stuttgart existía la especialidad de animación, habían mesas de luz, cámaras





Cortometraje "Pasta" 2006



Boceto de "Noche" de 1997



Bocetos cortometraje "Circus" 1987

de cine cuadro a cuadro y todo era manual y táctil, como el celuloide, ya que trabajamos en 16 milímetros. En esa época hice cuatro cortometrajes. Constantemente venían animadores a dictar charlas, como: Joanna Quinn, Solveig von Kleist, Gerrit van Dijk, entre otros.

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

El encuentro frontal con la fascinación del formato, se produce aún en la escuela de Arte en Chile, cuando presentan una muestra de animación de Europa del Este. Me sorprendí y me identifiqué totalmente con esa expresión audiovisual y así comencé a indagar y buscar material, primeramente en bibliotecas. Se tornó casi obsesión hasta que logré materializar ese sueño de continuar estudiando, y comenzar a hacer animación. En esta profesión, casi todo es empírico y hay que aplicar y hurgar desde la propia existencia para concretar una obra cuadro a cuadro. Me llamó la atención el gran nicho audiovisual que existía en torno a la animación, mientras estudiaba. ¡No sabía que eso existía! Este formato es el que me identifica en todo sentido. Hay literatura, plástica, escenografía, cinematografía, música, danza, etc. que entrelazadas virtuosamente por tantos animadores en el mundo, logran dar vida a una creación cuadro a cuadro desde la abstracción pura. Ahí en el 87' ya estaba sumergido en la animación.

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

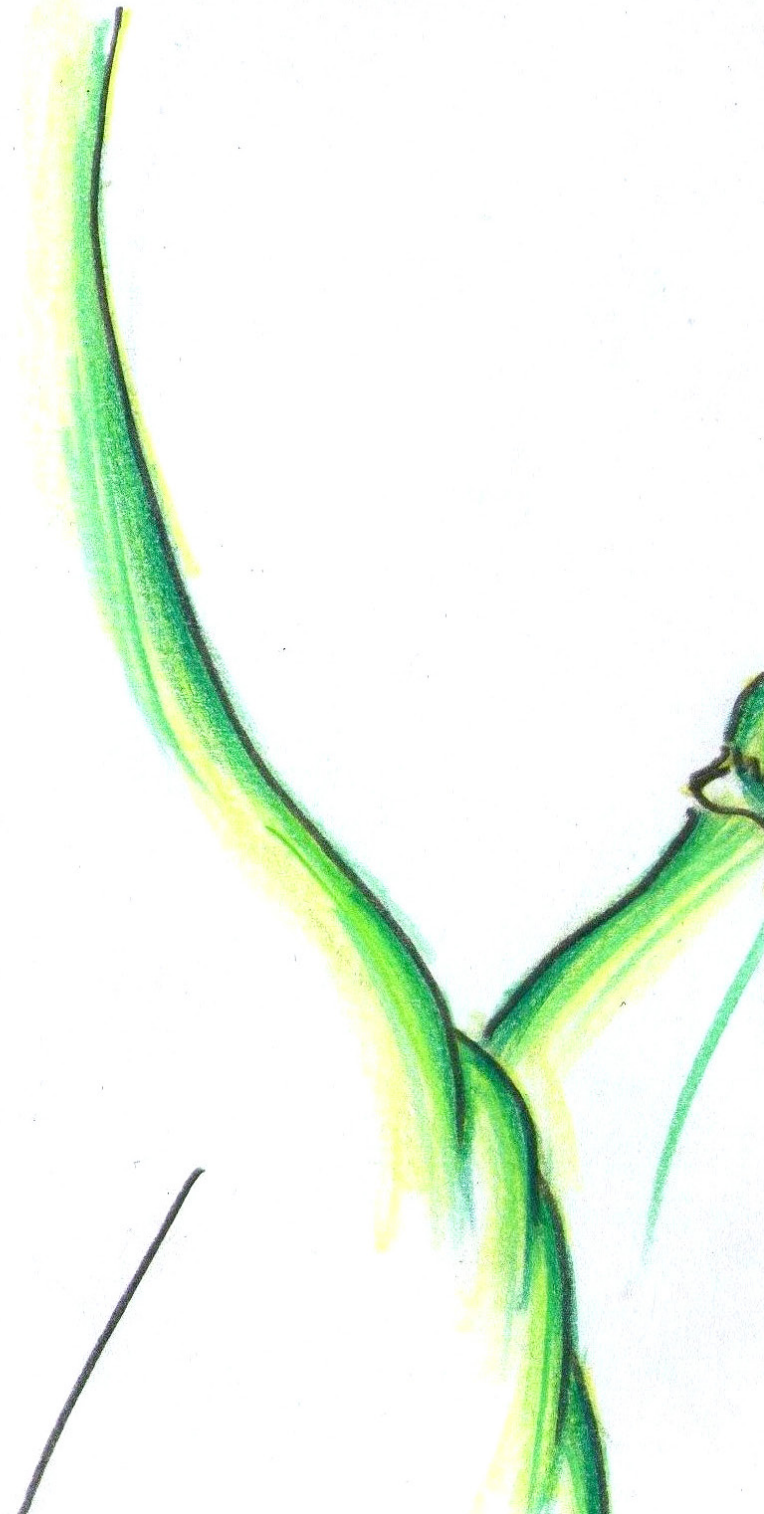
En Barcelona realicé una práctica en un estudio de animación clásico y comercial, 2D, con acetatos, pintura especial y todos esos materiales que ya están obsoletos. Participé en el desarrollo de un largometraje como intercalador. Es decir era una especie de peón. Sinceramente se contradecía

mucho con todo lo que yo había visto y experimentado. Entonces me preguntaba: 'si esto es la animación, realmente preferiría dedicarme a otra cosa' Disponía de un molde de los personajes y debía adaptarme a la línea y el pulso del resto de los intercaladores. Yo persistía y persisto hasta el día de hoy en la autoría. Estuve dos años en Barcelona trabajando, no solamente como animador, sino como garzón, y trabajos esporádicos.

- Luego conocí a Fernando Krahn, gran dibujante chileno que después de vivir en Nueva York se había instalado en Sitges. Fernando se transformó en una especie de mentor para mí. Todos los domingos publicaba sus chistes gráficos en el diario La Vanguardia. Luego comenzó con animación e hice unos trabajos con él. Eso me marcó bastante. Era un hombre de gran sensibilidad y talento.

- Mi época, en Barcelona fue muy aguerida. Incluso pase hambre y recuerdo que junto a los otros moradores del departamento que compartía, solíamos hacer sopa de pan. Sin embargo esas experiencias enriquecen y se conectan con la solidaridad.

Su último tiempo en la ciudad española lo recuerda como una época de sacrificio, pero también de 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 y le comentaron acerca del nuevo Chile. "Me dijeron que el país estaba cambiando y que entre varios aspectos existía algo que se llamaba FONDART", señala Welss, quien se tuvo que enfrentar a la difícil decisión de volver a un país con promesas o instalarse en Berlín, una ciudad que luego de la caída del muro se estaba transformando en una importante capital cultural.





Cortometraje "Verde Que Te Quiero" de 2003

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

- Los 90' eran ricos en Chile. Cuando llegué conocí muchos artistas y me reencontré con compañeros de la Universidad. Había un espíritu renovador e inconcluso. Se respiraba aire fresco. Aunque no creo que esa frescura y levedad haya prosperado demasiado. Pero ese es otro tema. En los 90' había una ilusión insospechada que nadie sabía definir. Tenía que ver con el factor humano y con una política de búsqueda.

- Actualmente, el medio "animado" ha prosperado enormemente, sin embargo creo que debería existir mayor intercomunicación. Pienso que autores, productoras y realizadores con énfasis más bien comercial, deberían conectarse, para expandir, asociar y enriquecer todas la expresiones que el formato cuadro a cuadro invita y ofrece. Deberíamos encontrar una mayor vinculación, porque finalmente trabajamos sobre el mismo concepto. Algo así como un sindicato de animadores chilenos donde nos juntemos todos y todas, como solíamos hacer en la primera década del nuevo milenio. Recuerdo con mucho agrado, esas reuniones fraternales, en donde organizábamos ciclos, proyectos en conjunto y por sobre todo existía gran intercambio de ideas, incluyendo directores de fotografía y directores de ficción real. La creación coexiste y analiza los colores políticos y la sociedad, sin embargo trasciende e inventa códigos audiovisuales nuevos, abarcando todos los formatos audiovisuales. No creo que ese hecho sea anti comercial.

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

- Llegué y sentí aires renovadores, cierta furia y destape. Incluso me recordaba a Barcelona. Fui a las últimas fiestas Spandex y realmente reinaba cierta locura. Comencé



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

a trabajar en temas de diseño y postulé al incipiente FONDART, en el año 1994. En paralelo fui a una agencia de publicidad que se llamaba Young & Rubicam y me ofrecieron un puesto como director de arte. Ese mismo año obtuve el Fondart para hacer "Reunión", entonces ¿qué hacía? Finalmente hice "Reunión" en el año 1994, mi primera película de animación en Chile, filmada en 35mm.

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, jefes y directores de arte. Percibí el maltrato que existía con las secretarías y los juniors. En Europa algo así era, y es, inconcebible. Creo que actualmente en Chile se está avanzando evidentemente en temas de género, respeto y no discriminación.

- Pero en esa época era lícito maltratar a la secretaria y reírse de los subalternos. Digamos, entre los muchachotes de esa agencia y en otras que visité. Recuerdo que estaba animando publicidad, sin embargo el ambiente no me conquistó. No tengo idea como es el circuito publicitario actual, aunque creo que debe haber cambiado, en términos de convivencia. El maltrato hacia los segmentos socialmente inferiores me llamó mucho la atención al entrar en el mundo laboral. Desde esos años surgió "Reunión", inspirado, claro está, en lo que me tocó vivir. Trabajé solo, cuadro a cuadro, y me sentí muy feliz. Luego filmé en Puma Producciones, junto al Puma Bustamante, que era una gran persona, sensible e inteligente. Me acompañó en la filmación de "Reunión" y luego teníamos tertulias increíbles. Tomábamos café y se nos pasaba la hora. Me sentí muy contento en tener la oportunidad de hacer una película y de ahí en adelante he continuado con



Cortometraje "Noche" de 1997

mi labor autoral y docente. Decenas de dibujos de esa y otras animaciones, han estado expuestos en diferentes lugares del mundo.

SM: Gracias a 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 que eran los festivales de cine, no conocía ese mundo. Presenté "Reunión" en el Festival de cine de Viña del Mar, en el 94' y la gente sintió mucha curiosidad. Había extranjeros invitados y la seleccionaron inmediatamente como para diez festivales. Cuando fui a Chicago, todo me pareció alucinante. Ya pasaron 20 años y lo identifiqué como el inicio de mi carrera profesional y artística. Hace poco me reuní con amigos y en definitiva recreamos una imagen común: "Si llegamos a los 80 o más, ¿qué es lo que realmente nos conmovió en la vida?".

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

- Con "Noche" me inspiré en la vida nocturna, ya que en esa época salía mucho. Recuerdo que uno de los aspectos que me motivaron a escribir ese guión, era el crepúsculo, el ocaso, y el pasaje de la luz a la sombra, en Santiago y como ese hecho influye en los comportamientos humanos. Es una danza constante y extenuante que en la medida que oscurece, se torna más agresiva, sexual y salvaje. La reaparición de la luz interrumpe el proceso y los personajes se reintegran, aunque sucumben y desaparecen, o se derriten o mueren, ya no sé. Recuerdo claramente la sinopsis: "La oscuridad del entorno exalta, motiva y estimula todo lo que la luz reprime".

- Con "Manos Libres" se inició mi etapa crítica. Me llamaba



Cortometraje "Reunión" 1994

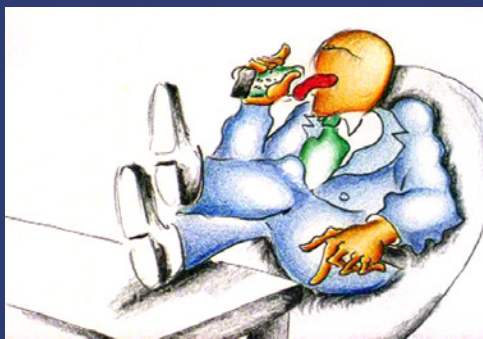
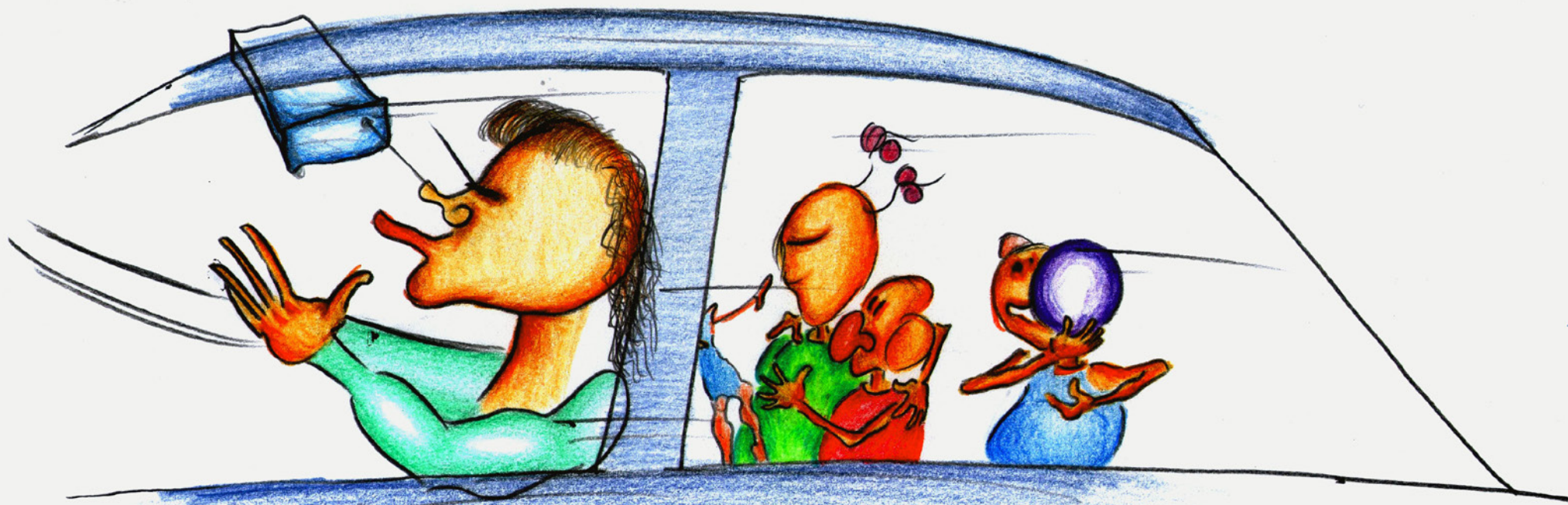
la atención como la gente ostentaba celulares, mientras manejaba. Estamos hablando del 2001 y la tecnología irrumpía y modificaba conductas. Existía Internet y la locura era otra. Se traslucía la opulencia, los estereotipos y los futbolistas ricachones. Cuando iba manejando veía a ejecutivos y mujeres hablando por celular incansablemente. ¿De qué hablan tanto? ¿Qué pasó con los silencios? Desde esa imagen patente, derivé a otros temas, como la familia tecnológica y sus consecuencias. "Manos Libres" tuvo mucho éxito, con premios y Festivales. Años después escuché en el Paseo Ahumada: "Manos Libres a mil pesos". Ahora hablamos solos, sin ladrillo, sino con unos hilitos.

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 representada a través de un color. Incrusté en el verde, una carga simbólica que logra traspasar varias afecciones humanas. También el deseo, la codicia y

el poder. Predomina una succión constante que persigue el verde como objetivo final y ese final es la desintegración y la muerte que irrumpe luego de haber "viajado" por ese espectro de emociones violentas. Todo comienza cuando dos seres contrapuestos y similares se reconocen, se captan, se desafían e inician la mutua absorción. Ese proceso, casi como plano secuencia constante, junto a la música original de Miguel Miranda, produce un efecto algo demoledor y dramático, como algunos espectadores me comentaron.

- Recuerdo que fue premiada en El Festival de Huesca en España. Fui a recibir el premio y además escribieron un libro sobre mi trabajo realizado hasta el año 2004. Todo fue muy emocionante y conté con el apoyo de la Dirac (Ministerio de Relaciones Exteriores). Gracias a ese premio y otros, pude optar al Oscar en la categoría animación. Oficialmente el gobierno la presentó junto a Machuca en el año 2005.



Frames de cortometraje "Manos Libres" de 2001

SM: "Paraíso Terrenal" fue tu último cortometraje

- Si, es la última. Esa película tiene que ver con la publicidad y con la promesa de un mundo mejor. El protagonista es un hombre mayor y gris, que camina por Santiago con la cabeza hundida entre los hombros y que en su paso lento por la ciudad contaminada, observa un cartel que lo invita al Caribe. Desde ese momento, este señor se transporta o vuela o imagina o vive la experiencia Caribeña. Una vez instalado en el comedor del Hotel, observa a las familias que comen toneladas de fruta. Con paso lento y algo ridículo, luciendo bermudas que lo cubren casi hasta el cuello, se sumerge en la piscina, intentando ser atlético según las instrucciones del "Fitness boy", sin embargo se frustra y nada hasta llegar a la soñada isla en donde lo espera la mulata. Vuela alrededor de la palmera y desaparece para luego reaparecer en la ciudad. Hay varios conceptos que se alinean en esta animación. Anonimato urbano, soledad, vejez, ilusión, engaño, placer y ruptura de estereotipos o definitivamente un simple paréntesis onírico en pleno Paseo Ahumada, por ejemplo. En todo caso, el protagonista anhela libertad y vida, confiando en esas imágenes idílicas y publicitarias. Una semana en el Caribe, para comer, engordar y volver rojo como tomate. Definitivamente no te enterarás de nada y da lo mismo si es Cancún, Varadero o Bali. Me recuerda un poco a "Muerte en Venecia", cuando Dirk Bogarde muere frente a la imagen difusa de Tazio, bañándose.

- Estuvo en muchos festivales. Ganó en Cuba, el premio del público en su categoría. En el lugar de los hechos, en el Hotel Nacional de La Habana, con bailarinas mulatas y mulatos salseros. Conversé con algunas y algunos y desde el estereotipo manoseado, me hacían comentarios de Paraíso Terrenal. A los Cubanos les llegó y la interpretaron desde el otro lado, es decir desde la palmera. Fue una gran experiencia presentarla en Cuba.



Cortometraje "Paraíso Terrenal" 2010

- Por mi lado, observo ese reclutamiento y hacinamiento de personas que van a los resorts por una semana, volviendo algo deformes, para luego decir: 'estuve en Cuba'.

SM: ¿Qué trabajos estás haciendo actualmente?

- Estoy haciendo audiovisual y murales. Realicé un trabajo animado sobre el cuerpo del actor Sergio Hernández. Es una mezcla de documental con animación que representa la vida del protagonista, a través de animación stop motion, con pinturas, sobre su cuerpo, combinando los movimientos pictóricos con movimientos anatómicos, también captados cuadro a cuadro. Es decir, imagen real, stop motion y pixelación. Fue un trabajo en equipo que se contrapone a la soledad ineludible que contempla mi trabajo como animador.

Me encontré con Sergio en La Habana, en Diciembre del 2013 y ambos nos preguntamos: ¿Qué puede hacer un actor con un animador? Entonces, él me dijo, "aníname". Así

empezó el proyecto y a partir de nuestras conversaciones y paseos que fueron grabados en formato documental, comencé a escribir y dibujar, creando una especie de Story Board, que luego se trasladaría, animadamente, sobre su propio cuerpo.

- En Diciembre del 2014, realicé un trabajo similar, con una artista de "performance" Brasileña, Gilmara Oliveira, en el contexto del Festival de animación Mumia, de Belo Horizonte.

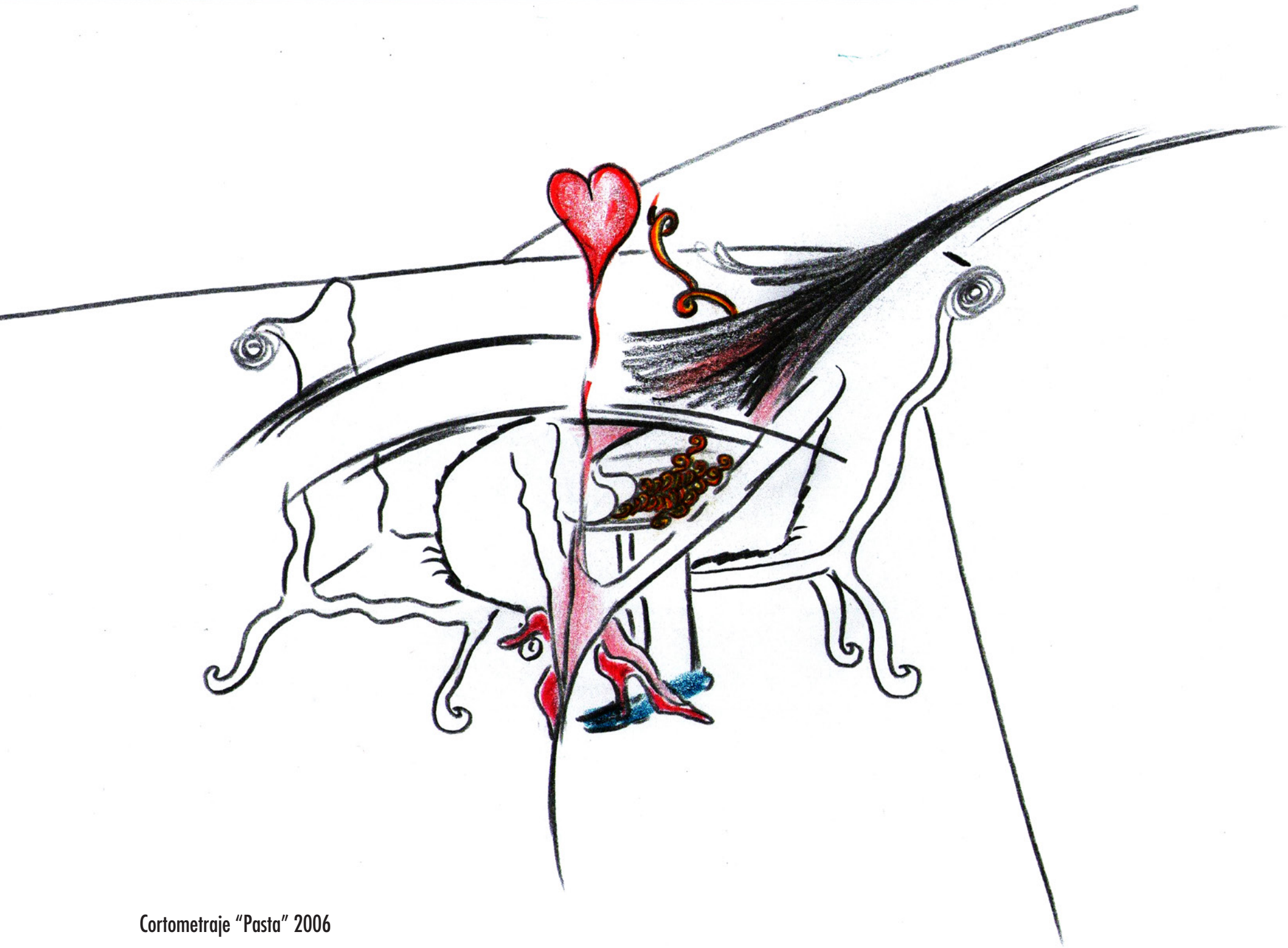
- El año 2014 fue complejo y productivo a la vez. Porque surgió este documental, los murales y la película en stop motion que también estoy haciendo gracias al Fondart. Se llama "Magic Dream"

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



Cortometraje "Paraíso Terrenal" 2010



Cortometraje "Pasta" 2006

fondo es otra metáfora frente a ese afán de controlar la vida.

- Son magos erráticos, confusos, torpes y coloridos a la vez. La técnica que utilizo es muy lenta porque la pintura animada, cuadro a cuadro requiere de una serie de procesos, de secado, y también de brillo en el pigmento, que obligan a detenerme y observar cada fotograma, que luego desaparece. Avanzo un segundo al día o dos como máximo. Nunca había hecho algo así, salvo un experimento, hace mas de 20 años, en Alemania, pero sobre cartón y mucho más rápido que esta nueva animación. Trabajo sobre una plataforma de acrílico, que recibe luz de abajo y de arriba y de a poco voy pintando y tapando el fotograma anterior. Uso un secador de pelo, un cuchillo para raspar, pinceles, pinturas, una cámara de foto y un computador potente. Es un set de animación que convive conmigo.

- No sobrevive un registro físico, como en las animaciones anteriores, aunque voy a rescatar varias planchas de acrílico que contienen en su espesor, cientos de fotogramas encubiertos, como si fuese un palimpsesto.

SM: Además estás desarrollando tu faceta de artística plástico

- Sí, estoy pintando murales que los concibo como fotogramas gigantes. Eso empezó el 2014 a propósito de una exposición que monté en el museo MAT en Colombia. Me sentí increíblemente cómodo cuando subí al andamio para pintar directamente sobre el muro. Desde la cercanía no se logra dimensionar el proceso. Entonces es un constante ejercicio físico de subir y bajar escaleras, alejarse y acercarse para equilibrar la composición. Me conecto con mi faceta pictórica y lo disfruto de sobremanera. Es un proceso silencioso, aunque alrededor escucho como



Mural en MAT Colombia 2014

las personas pasean y miran, mientras pinto. Estoy involucrado 100% y siento que hay un tono muy espiritual en esta creación expuesta.

- Cuando me invitaron a Quito, el año pasado, a dar una charla quise pintar y me dieron un muro en la Universidad Equinoccial. Es increíble, porque es un legado que queda y es una carta abierta para todas y todos. Cada cierto tiempo pregunto si aún existe. Inicié un nuevo mural en la Cinemateca de La Paz, con vista al monte Illimani, símbolo de Bolivia, en homenaje a mi sobrinita Sofía.

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

- Me gusta pintar y dibujar, desde que tengo conciencia. La figura humana y la resistencia y elongación exagerada de brazos, piernas, manos, me conectan con el potencial

infinito de la fuerza expresiva anatómica.

- Yo digo que es un fotograma gigante, porque el movimiento que sugieren estos murales dan la sensación de que hay una imagen precedente y a la vez se insinúa la siguiente. Yo me explayo y apunto con algunos trazos hacia fuera del perímetro dispuesto para pintar. Además influye la geografía. No es lo mismo pintar a 4 mil metros de altura que en un clima húmedo y pegajoso, como fue en Colombia. **SM**



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.



Story Board cortometraje "Tango Mortal" 1988



Vida

PÚBLICA

Show

**SERIE WEB ANIMADA QUE
PARODIA LOS MEJORES
TWEETS DE LATINOAMERICA**





Creando
Audiencias
para la animación chilena

www.animaccion.cl

ACE TEAM

Videojuegos de Chile para el mundo

La idea de desarrollar videojuegos partió como un hobby de los hermanos Bordeu, que desde los 11 años se dedicaron a crear algunos de pequeña escala. Modificando famosas producciones como Doom y Dark Castle llegaron a formar la que hoy en día es considerada como una de las mayores empresas en la industria nacional y latinoamericana: ACE Team.

Por Josefa Villaseca





THE DEADLY TOWER OF MONSTERS

"The Deadly Tower of Monsters" el nuevo juego de Ace Team

ZENO CLASH



Todo comenzó con los hermanos Andrés, Carlos y Edmundo Bordeu, quienes instalaron un equipo amateur con el cual se dedicaron a generar modificaciones de importantes juegos. "Hay dos que son parte importantes de nuestra historia: Marathon y DOOM, a partir del último creamos dos juegos 'total conversión': Batman Doom y ZanZan", señala Sebastian González, Productor de Ace Team.

Esa aproximación evolucionó en la generación de contenido original, que los llevó a posicionarse como una de las principales empresas desarrolladoras de videojuegos de la región. Sin embargo, según el equipo, los primeros pasos de la empresa siguen presente en las nuevas producciones.

SM: ¿Qué aprendizaje les dejó realizar mods y en qué momento evoluciona a generar contenido original?

- Si tienen la oportunidad de jugar los mods o verlos en YouTube, especialmente ZanZan, van a darse cuenta de una serie de elementos que siguen presentes en nuestros juegos más actuales: un gusto estético por influencias un tanto fuera de lo común o algunas derechamente bizarras, incluir elementos novedosos en cuanto a la jugabilidad y una necesidad casi imposible de resistir de contar una historia que nos parezca vale la pena contar.

Zeno Clash y los comienzos de Ace TEAM

Ghat vive en Halstedom una ciudad de Zenozoik, un mundo punk fantástico. Acompañado de Deadra deberá escapar de sus hermanos y hermanas que lo siguen para vengar la muerte de FatherMother, una criatura hermafrodita con un gran secreto por el cual la vida de Ghat corre peligro.

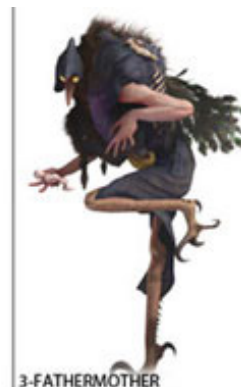
Esa es la premisa de Zeno Clash, el primer videojuego original creado por ACE Team. Este juego de acción y aventura en primera persona se transformó rápidamente en uno de los más destacados, ganando reconocimientos



1-GHAT



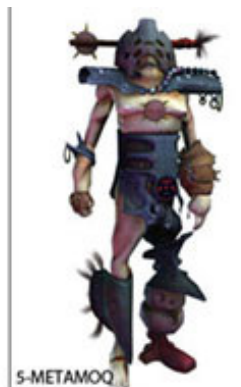
2-DEADRA



3-FATHERMOTHER



4-GOLEM



5-METAMOO



6-RIMAT



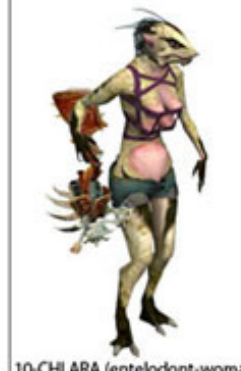
7-OXAMETER



8-GABEL



9-HUNTER



10-CHLARA (entelodont-woman)





Personajes y fondos de "Zeno Clash" (2009)

como el Mejor Juego Independiente del Año 2009 otorgado por la revista PC Gamers. Fue nominado finalista en la competencia de los Independent Games Festival en la categoría Excelencia en Arte Visuales y fue nombrado el juego del mes por IGN en abril del 2009, destacando por su "satisfactorio sentido del combate".

SM: ¿Cómo fue el proceso de desarrollar Zeno Clash?

- Principalmente el equipo de ese entonces, enfocó todos sus esfuerzos en desarrollar un juego que tuviera una posibilidad, aunque al principio remota, de competir con juegos de desarrolladores establecidos, o que al menos pudiera ser viable tanto en términos comerciales como en desarrollo de tecnología y nuestras habilidades frente a ella.

- Este fue un proceso largo que involucró muchas noches sin dormir y el trabajo arduo de los pocos integrantes de ACE en esa época. Finalmente fueron alrededor de siete personas los que sacaron Zeno Clash para PC en un periodo de desarrollo que duró aproximadamente dos años.

SM: ¿Cuáles eran sus expectativas con el juego y cómo interpretan su éxito?

- Nunca pensamos que el juego llegaría donde llegó. Zeno Clash logró posicionarse como uno de los mejores juegos de todos los tiempos según importantes publicaciones de la industria, cosa que era impensada en nuestro humilde inicio. Mirando hacia atrás creemos que el éxito se debe a una buena combinación de un diseño artístico osado y poco convencional, con un diseño de mecánicas de jugabilidad muy innovador. Este éxito dio inicio al desarrollo de una serie de videojuegos que continuaron destacando por su propuesta estética, su jugabilidad y su temática. Luego de su lanzamiento fue anunciada su secuela que fue entregada al público en el año 2013.





ZENO CLASH



Personajes Zeno Clash II, 2013 (Imágenes gentileza de Luis Santander)



Una combinación sólida como una roca de estrategia, acción de roca rodante, y el arte y música más cautivante a lo largo de la historia. Dos castillos opuestos conectados por un irregular y estrecho camino. Uno es tuyo y te gusta mucho, ¿puedes observar como los muros atrapan la luz siempre de manera tan elegante? El otro es de tu enemigo, ellos son muy desagradables y sus almenas de mala calidad están destruyendo el valor de tu propiedad. Además su castillo apesta, esto es justificación suficiente para tratar de derribarlo usando una enorme roca rodante. Desafortunadamente, ellos tienen la oportunidad de planificar y construir elementos para su seguridad, haciendo todo lo posible para descarrilar el arrase de tu roca. Sortea sus defensas y estarás un paso más cerca de derribar su antiestética torre (además de sus sueños y esperanzas). Pero no tomes tu turno en vano. Una vez que tu turno se acabe, el de tu oponente comenzará. (Fuente: Altus)

Durante el año 2011 llegó al mercado Rock of Ages, un videojuego para Xbox Live Arcade, Windows y Playstation Network que forma parte del género Tower Defense. Presenta el desafío de establecer una estrategia para defender tu castillo de ataques enemigos mientras utilizas una gran bola de piedra para atacar a los otros. Atraviesa cinco Eras distintas de la historia que están caracterizada por su propia y única estética visual.

Este juego fue premiado con el galardón a Most Original Game en los Inside Gaming Awards.

El año 2014 Ace Team lanza su cuarto juego Abyss Odyssey. Durante julio del 2015 anunciaron en próximo estreno de su nueva producción llamada The Deadly Tower of Monsters, un juego de acción que está inspirado en el cine clásico de ciencia ficción.

SM: ¿Qué evolución y/o diferencia identifican entre los primeros juegos y las últimas producciones en las que están trabajando?

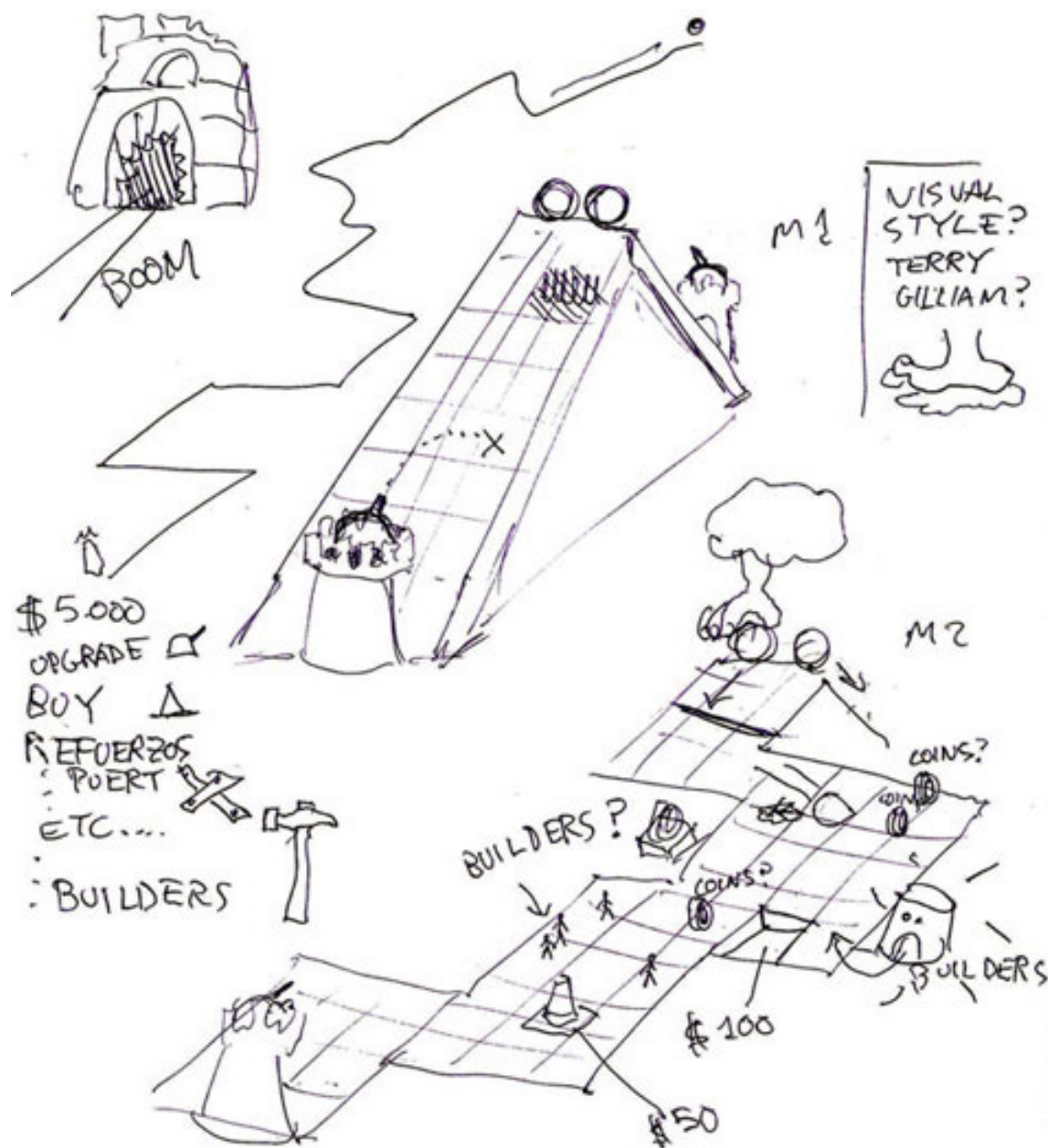
- Creo estamos reconciliando nuestros deseos de hacer juegos para un público que le gustan las experiencias más involucradas con un acercamiento más natural a las mecánicas de juego que proponemos, para ser más inclusivos entendiendo mejor lo que espera la gente de nuestros juegos.

- Reconocemos que no hacemos juegos solo para nosotros, pero no dejamos de hacer locuras propias de nuestra identidad ya sea mezclando géneros de juego o presentando nuevas propuestas artísticas desde lugares poco convencionales.

SM: Ahora están preparando The Deadly Tower of Monsters con referencias al cine B de ciencia ficción. ¿Qué podemos esperar del juego? ¿Cuándo se estrenará?



Screenshots del juego "Rock of Ages" 2011



Concepto original del juego "Rock of Ages"

- Si, llevamos casi un año desarrollando The Deadly Tower of Monsters y a pesar de que no tenemos una fecha de lanzamiento definida, podemos contarles que va a estar disponible en PC y PlayStation 4 tan pronto terminemos el proceso de certificación en un par de meses más. Tenemos muchas ganas de que gente que tradicionalmente no ha podido disfrutar de nuestros juegos, prueben esta nueva entrega y que se entretengan con todas las sorpresas que tiene Tower. Este es nuestro segundo título en consolas next-gen y esperamos que la gente se ría y pase un buen momento tratando de vencer monstruos que parecen sacados de esas viejas películas o series de TV de antaño. Creemos que uno de los principales logros de este juego es el de recrear una atmósfera que muchos podrán reconocer, explorar a su ritmo y de cierto modo acercarlos más a lo que nos apasiona e inspira.

Hacia una industria nacional

Durante la Game Developers Conference 2015, la Asociación Gremial Chilena de Empresas Desarrolladoras de Videojuegos, Video Games Chile (VG Chile), dio a conocer datos acerca de la industria nacional. Durante el año 2014 había 325 profesionales trabajando en este sector, un aumento del 51% respecto al año 2013.

Según el estudio, durante el año 2014 se publicaron 46 juegos para dispositivos móviles, web, PC y consolas Next Gen. En el mismo periodo de tiempo las empresas nacionales orientadas al desarrollo de videojuego registraron ingresos por \$12,8 MM.

Parte importante de esta industria es ACE Team, que en sus años de trayectoria ha buscado consolidar el rubro en nuestro país, contando con gran reconocimiento internacional. La intención, según cuenta Sebastián González, es generar una industria que innove en la búsqueda de respuestas y contenidos originales.

SM: En Chile, la industria de los videojuegos se encuentra en proceso de crecimiento ¿Qué desafíos tuvieron que enfrentar al comenzar en esta industria? ¿Qué papel jugó la autoeducación en este proceso?

- Sin duda el tema de los videojuegos en Chile va ganando tracción año tras año y vemos cada vez mejores productos saliendo de los relativamente pocos estudios que han logrado establecerse de manera ya sea independiente o apoyados por un equipo más grande y esperamos que esta tendencia continúe en los años venideros.

- Creo que es fundamental para cualquier persona que quiera desarrollar videojuegos tenga un insaciable deseo por aprender, principalmente porque esta es una industria que se mueve a una velocidad vertiginosa y que además muta constantemente en términos de gustos, tendencias, tecnología e incluso en términos de modelo de negocio, por lo tanto estar dispuesto a mantenerse actualizado y poner en práctica lo que se aprende durante el desarrollo de una idea y los procesos que van asociados a ello es muy importante. Esto aplica a todas las áreas, sea cual sea.

SM: ¿Cómo ven el estado actual de la industria de los videojuegos en Chile? ¿Cómo analizan ese crecimiento? ¿Qué hace falta para alcanzar a la industria mundial?

- Obviamente además de apoyo constante, real, con cifras, objetivos y todo, de actores de todos los ámbitos ya sean productivos, financieros, públicos, de difusión, etc. Diría que otra cosa que necesita el desarrollo chileno para transformarse en una verdadera industria es el de aspirar a destacarse, de innovar y no buscar la respuesta fácil, de mirar donde otros no lo hacen y de enfocar su propuesta de valor primero para hacia la empresa o grupo de desarrollo mismo y luego traspasar ese valor a los jugadores en la forma de calidad y originalidad.





Abyss Odyssey es una fantástica new rogué plataforma de juego de aventura y acción, con un complejo motor de pelea en donde puedes explorar un cámbiate mundo inspirado en el Art Nouveau. Puedes jugar solo o en equipo con algún amigo para detener al malvado Brujo y sus pesadillas en un pozo sin fondo en donde tendrás una nueva y fresca experiencia cada vez que juegues. La historia de Abyss Odyssey ocurre en Chile, durante los primeros años de los 1900, manifestándose a partir del delicado tratamiento Art Noveaur de los objetos, menús y los ambientes generados aleatoriamente en conjunto con una orquesta musical inspirada fuertemente en los estilos y composiciones de principio de siglo. El camino hacia lo desconocido puede empezar con tres feroces guerreros, la audaz Katrien, el espectro torturado Ghost Monk y la etérea Pincoya. Además, mientras ganas experiencia y saqueas tesoros, podrás ascender de categoría y personalizar tu personaje para que encaje con tu estilo de pelea para alcanzar cadenas de combos más largas y satisfactorias.

(Fuente: Ace Team)

SM: ¿Cuál es el futuro de la industria? ¿Cuál es el futuro de ACE Team?

- Sería genial tener una bolita de cristal y saber que depara el futuro, pero como mencionaba anteriormente, estar atento a las señales que da la industria es de suma importancia y el saber donde uno está parado es igualmente de importante.

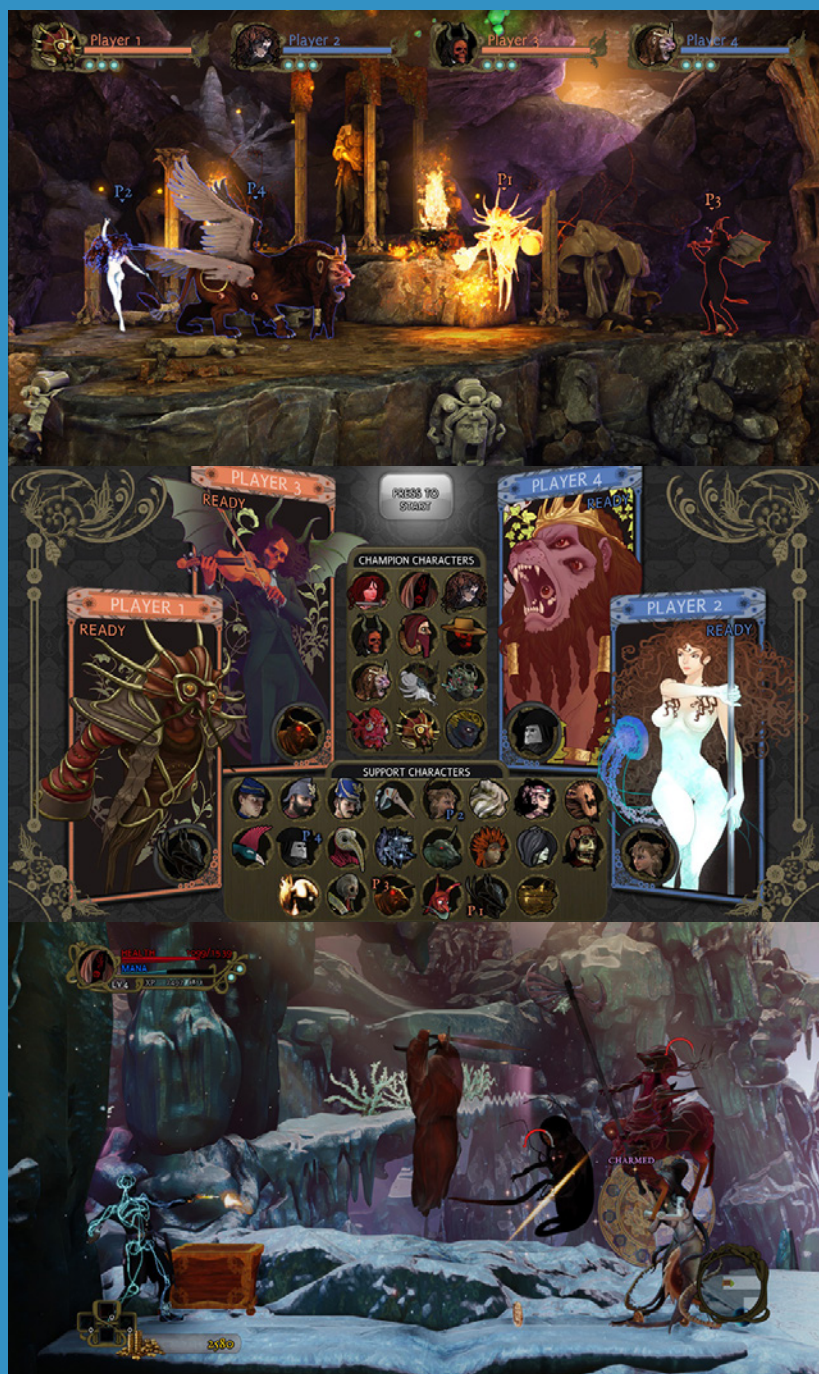
- En esa línea ACE desarrolla juegos de una muy alta factura apelando a los gustos más sofisticados que tienen hoy en día los jugadores y por eso nuestro foco se encuentra en consolas de última generación por un lado y por el otro, PC. Quizás, la plataforma más versátil que existe.

SM: ¿Cómo ven la relación de los videojuegos con la animación? ¿Hacia dónde se puede trabajar en conjunto?

- En la actualidad, prácticamente todos los videojuegos necesitan de la animación para comunicarse con el jugador. Probablemente es una de las formas más directas que tiene a su disposición el diseñador para evocar emociones y explicar ciertas situaciones, pero que además de dar una gratificación instantánea es capaz de dar a conocer el estado del jugador, cosa que es vital para poder navegar cualquier juego.

SM: ¿Qué consejo les podrían dar a desarrolladores que están ingresando en la industria?

- Primero que nada que el desarrollo de videojuegos es una actividad que conlleva mucho trabajo, que la comunicación entre pares y el aprendizaje continuo son de la esencia y que los proyectos en los que decidan trabajar deben estar basados no solo en buenas ideas sino que además tienen que ser viables, que las aspiraciones no sean solo eso, sino que también den el impulso al ejercicio constante de la determinación. SM



Screenshots del juego "Abyss Odyssey" 2013



Personajes Abyss Odyssey 2014 (Imágenes gentileza de Luis Santander)





1999

Lanzan su primer mod oficial Batman DOOM.

2002

Lanzan The Dark Conjunction, la única modificación de un jugador para QUAKE III.

ACE Team es creado oficialmente como compañía.

2002-2007

Carlos y Andres Bordeu trabajan como Diseñador Lider en proyectos de Wanako Games (ahora Behaviour Santiago).

2003

ACE Team comienza la creación de Zenozoik, su primer proyecto original .

2007

Luego de un periodo de inactividad ACE TEAM reinicia su desarrollo de videojuegos, estableciéndose como su estudio independiente.

2009

Lanzan su primer juego original, evolución de su primer proyecto Zenozik, llamado Zeno Clash.

Zeno Clash es finalista en el Independent Games Festival, categoría Excelencia en Artes Visuales.

Zeno Clash es nombrado Indie Game of the year por PC Gamer.

Zeno Clash es nombrado juego del mes por IGN (Abril).

2011

Lanzan su segundo juego original: Rock of Ages.

Rock of Ages gana el premio al Mejor Juego Original de Inside Gaming Awards de Machinima.

Zeno Clash es nombrado #65 en la lista de los 100 Best PC Games of all times de la Revista PC Gamer Magazine UK.

2013

Se publica la secuela de su primer juego: Zeno Clash II.

2014

ACE Team lanza al mercado Abbyss Odyssey.

2015

Anuncian su nuevo juego The Deadly Tower of Monsters, que se estrenará durante el 2015.

Carlos Bordeu anuncia su proyecto personal "The Endless Cylinder"





LUNES

Estudio de animación y contenido

TV - Cine - Publicidad
Animación 2D

contacto@lunescinetv.com

www.lunescinetv.com



ANIMA PARA EL MUNDO

Todo el talento latinoamericano de la animación en un solo sitio

WWW.REELDAY.COM



NELSON LUTY

El protagonismo del fondo

Reconocido como uno de los mejores dibujantes de Argentina y la región, Nelson Luty ha trabajado para todo el mundo. Con fuertes raíces en el comic, este artista ha entrado al mundo de la animación desde el arte conceptual y los backgrounds, consolidando su éxito con premiadas producciones como Metegol.

Por Josefa Villaseca y Pamela Riveros Ríos





Link a entrevista en video de Nelson Luty



Cuando Nelson Luty era un niño vio la película "Bambi" y se encontró por primera vez maravillado con el poder de los fondos y el arte en la animación. Las historias que contaban los escenarios, que enriquecían la trama principal, emocionaron al artista argentino. De esta manera e impulsado por su gusto por el dibujo, entra a estudiar Bellas Artes en la Escuela Manuel Belgrano, en donde no continuó sus estudios luego de una fuerte discusión con uno de sus profesores respecto a la visión de las historietas como una forma de arte.

El trabajo de Nelson Luty se destaca por su alta calidad y singular visión, de esta manera ha llegado a participar en la realización de comics para Warner Brothers, Looney Toons, DC Comics y en las películas "Patoruzito", "Gaturro" y "Metegol", entre otras. Actualmente dirige Luty Art Studio, enfocándose en la creación de arte conceptual junto a sus socios Federico Moreno y Lucas Ríos.

SM: ¿Cómo llegaste al mundo de la animación?

- Mis comienzos fueron en el comic e historieta, que para mí era acercarme al cine, porque necesitaba contar y narrar. Pasaron los años y allá por el 2000 más o menos, tuve un problema grave de salud y decidí hacer un cambio muy grande y empecé a meterme en el mundo de la animación. No se lo deseo a nadie, fue un momento duro de mi vida, un momento en el cual Argentina también estaba pasando un mal momento; yo estaba muy estresado, tenía muchos problemas laborales, estaba trabajando con mucha gente con la cual no me gustaba trabajar y eso me producía angustia, y me deprimió bastante. Desgraciadamente tuve este problema de salud con los ojos y me llevó dos años recuperarme, tuve dos cirugías bastante importantes, y de todo ese despelote que tuve en ese momento más la depresión, yo decidí hacer mi cambio. Necesitaba hacer una promesa a mí mismo, porque si no me hacía esa promesa yo sabía que no iba a salir, estaba muy mal y para mí ese





fue el momento, tener una luz. Y así fue que salí, me hice una promesa para poder salir y hacer esto que hago hoy.

- El comienzo fue duro y raro porque yo ya era algo conocido en el mundo del cómic, yo había trabajado con gente muy importante y en el ambiente de la historieta ya era algo conocido. Había estado trabajando para Estados Unidos y Europa, y tenía mucho trabajo, pero a la vez estaba confrontando una sociedad en la cual no me estaba yendo bien. Y eso sumado a mi enfermedad, las cirugías y todo eso, tuve que ver cómo comenzar con mi vida de nuevo, y fue duro porque si bien yo había hecho cómic y había dibujado muchísimo, tuve que hacerme de cero y empezar de nuevo. Lo bueno es que yo me especializaba en hacer escenarios de todo tipo, tanto revistas como funnies, y creo que fue ahí que yo abrí campo de juego, mi manera de ver las cosas, mi manera de componer y que tiene mucho que ver con la narrativa de cómic.

- En el 2002 me convocan para hacer una película llamada "Teo, el cazador intergaláctico", y esa fue mi primera película. Yo necesitaba hacerme conocer en el mundo de la animación, bueno necesitaba hacer carrera. A mí me gustaba hacer personajes — me gustaba hacer de todo — pero sobretodo me gustaban los escenarios... necesitaba contar climas. Y asumí ese rol con esa película y me fue muy bien, a partir de esa película se me empezaron a abrir puertas, me empezaron a llamar de estudios. De ahí trabajé en varios largometrajes animados. Uno de los que recuerdo con muchísimo cariño es "El Arca", donde hice los escenarios y Sebastián Barreiro iba pintando. Fue un desafío muy grande, donde se impuso una estética muy definida y eso me encantó hacerlo. Me apasionó hacer ese tipo de trabajo.

- Pero me fue difícil entrar, o sea, más allá si mi primera película fue la que me abrió la puerta, tuve un largo recorrido para llegar a donde llegué hoy. Y no sé si llegué,



porque creo que tengo mucho para recorrer todavía y tengo mucho para aprender todavía. No sé nada, en realidad, tengo mucho para recorrer.

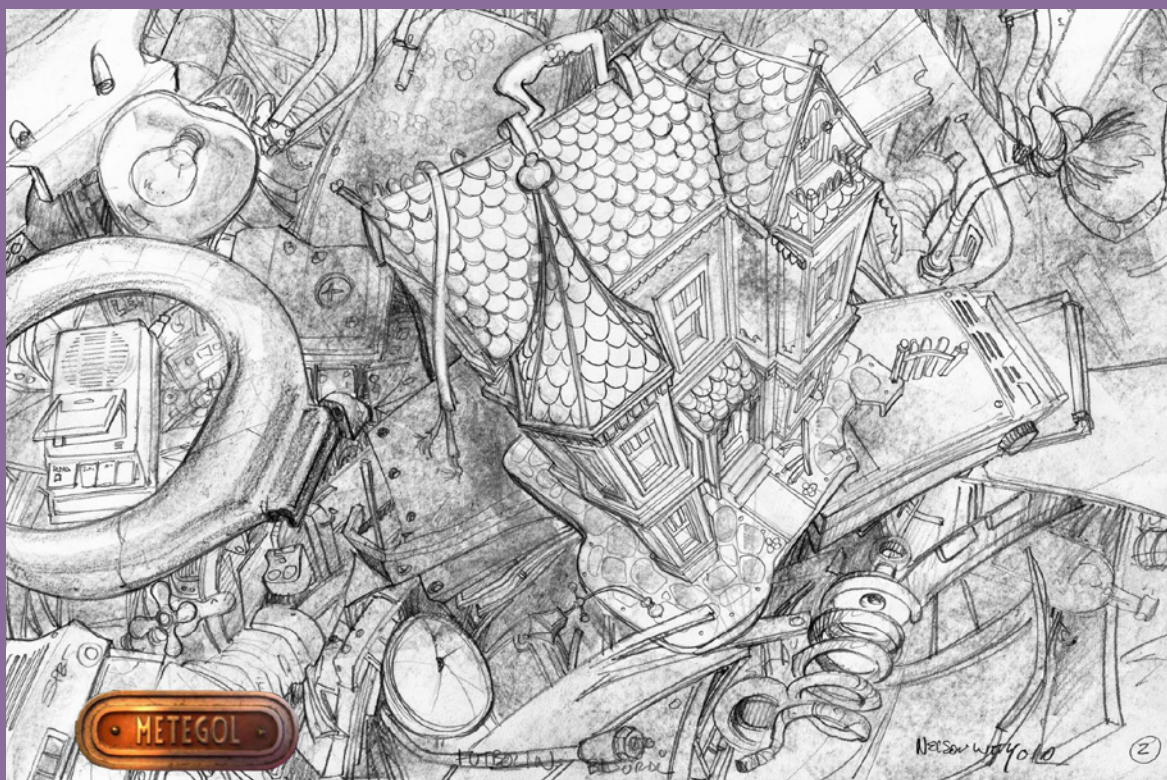
SM: ¿Cómo te fuiste especializando en el área de los fondos?

- Fue muy curioso, así como te contaba recién que tenía la necesidad básica de contar historias, cuando era muy chico — y esto lo cuento siempre y se ríen todos — vi Bambi y a mí me emocionó. Sí, así como me ves Heavy Metal, pero bueno, Bambi a mí me impactó mucho y creo que descubrí en ese momento que los escenarios contaban una historia: cuando se prende fuego al bosque, toda la historia que había más allá de Bambi que corría con su madre, la historia en sí me apasionó, me gustó ver que los escenarios

contaran una historia también. Ese fue uno de los motivos los cuales a mí me detonaron a poder hacer animación y contar historias desde el área de los backgrounds y concepts.

SM: Ya mencionaste por qué seguiste la línea de los fondos, pero ¿podrías explicarnos más la relevancia de los fondos dentro de las películas?

- La relevancia de los fondos es que tienen que contar una historia. Como te conté recién lo de Bambi, que fue lo que a mí me apasionó: que había una historia de trasfondo, contaba el dramatismo junto a la madre y a Bambi, que corrían juntos en un lugar en cierta situación y eso hacía muy dinámica la historia.



- Una cosa de las cosas que tengo que lograr cuando termino un escenario, es impactar al director, porque él me está pidiendo una imagen y sé que esta tiene que ser fantástica para que realmente pueda decir "vamos bien por este camino y vamos encarar este proyecto de esta manera". El segundo paso de lo importante de la historia es que una vez que tengo el guión, tengo que definir el dramatismo de la historia, en donde voy aplicar más acción en cuanto a los fondos, más dramatismo, más arquitectura o menos arquitectura. Si hay primeros planos del personaje, el fondo pasa a segundo plano, pero sin olvidar que también está contando, desde ahí trato de evaluar si el dramatismo va más desde la iluminación y no tanto de la geometría del dibujo. Hay que estar evaluando constantemente la escena, la toma y el dramatismo de la toma. Un fondo está contando una historia, cuenta todo lo que está pasando:

si yo te encierro en una habitación llena de sangre y con pistolas, ya sabemos que nada bueno pasó ahí. Eso es parte de la historia, ahí donde yo tengo que demostrar realmente la acción de la historia, el resto viene de parte de diálogos o parte de guión o de parte de personajes, pero el fondo es el gran protagonista siempre. Pero como te digo: hay que saber evaluar, en qué momento actúa, y en qué momento no.

SM: ¿Cómo fue tu proceso trabajando en Metegol?

- Dos años antes de la producción me habían propuesto hacer algo de "Metegol", me pareció muy brillante, vi un raff en 3D estaba bien pero no era el concepto que se vio en el cine, no estéticamente.

- Tiempo antes cuando entré a "Gaturro", quería dejar de dibujar un tiempo y fue el pretexto para empezar a hacer modelado 3D. Por eso cuando me llamó Juan (Campanella) para hacer este proyecto, tuve que meterme al 3D a full, tuve que aprender un montón de códigos que yo ignoraba, es muy complejo el proceso 3D porque los objetos están sujetos a leyes físicas.

- Una vez que me llega el guión, nos encerrábamos con Juan y Eduardo Sacheri en la oficina y entrábamos contando chistes, divirtiéndonos muchísimo. Pero más allá de todo eso, que también es parte del juego de la animación, empezábamos a desglosar el guión y ver qué posibilidades teníamos de cómo lograr el concept. Como te dije recién, yo tenía que conceptualizar la imagen del director, o sea, el director es Juan y no es dibujante, si bien él tiene una buena previsualización en su cabeza cuando agarra la cámara, quizás en esto no porque no lo veía, no tenía adelante al protagonista; eso lo tenía que ver yo, yo tenía que hacer el protagonista en ese ángulo para generar la imagen y que la pueda disfrutar. Entonces él me tiraba las puntas, y yo iba generando la imagen de fondo y surgían muchas ideas.

- En "Metegol" me pasó una cosa muy curiosa, cuando yo empecé a diseñar, Juan quería una visión distinta a todo lo que se venía viendo en escenarios. Para explicarlo, me pidió que colgara varios puntos de fuga para cada objeto y que le diera una distorsión distinta... no te lo puedo explicar, pero fue una cosa muy loca, lo cual para llevarlo después al 3D que se basa en una física, del 2D que sonaba bien en un plano, ahí tuvimos problemas: las cosas que habíamos generado en 2D que se veían bien, al pasarla a 3D con varios puntos de fuga, se veía una distorsión extraña cuando se cambiaba la cámara de posición. Fue un desafío muy grande eso, pero logramos acomodarnos después de varios meses, logramos sacar algo en limpio y es lo que vimos en la película.



Artec onceptual para "Tierra de Rufianes"

- "Metegol" fue una cosa imposible, nadie hubiera soñado una cosa así. Yo tampoco. Siempre soñé con trabajar en un gran proyecto, porque yo me incluyo en los que soñó con ir a trabajar a EEUU y no me fui, me quedé acá y cuando apareció Juan con este proyecto, y dijo "quiero hacer una película tan grande como la de los gringos"; yo dije "yo voy con vos, yo voy a apostar". Y así fue, él tenía un gran soporte de fondo como director, tuvo que hacer mucho esfuerzo y lo logró, y me parece que todos podemos lograr algo así, cada país puede lograr lo suyo en Latinoamérica.

- Me emociona "Metegol" porque nos pasaron miles de cosas en el camino: separaciones, nacieron bebés, otros que se fueron del país, volvieron, peleas. Y es el día a día, fue maravilloso eso, entonces cuando veo la película, veo todo ese sacrificio y todo lo que se logró de fondo, me emociono. Tengo que agradecerle eternamente a Juan Campanella, a Gastón Goralí y Diego Rosner que confiaron en lo que yo hacía, y me dejaron hacer, trabajar y volar libremente en lo que a mí me gustaba hacer, y la verdad es que tuve toda la libertad absoluta para trabajar y la pasé genial.

SM: ¿Qué crees que falta para que se produzca una industria de la animación de Latinoamérica?

- Lo que digo es que realmente hay que perder ese medio a mirar hacia el norte, de hecho creo que Latinoamérica puede generar eso, cada país en Latinoamérica puede tener una industria de alguna manera, lo que tiene que haber es una buena enseñanza, tiene que encontrar los profesores adecuados para que puedan los chicos aprender y sobretodo tener confianza en uno mismo, los chicos realmente tienen que tener confianza en que pueden hacer las cosas y yo creo que la tienen, porque tienen mucho talento.

- Creo que es el momento justo, si no, ganamos la gente



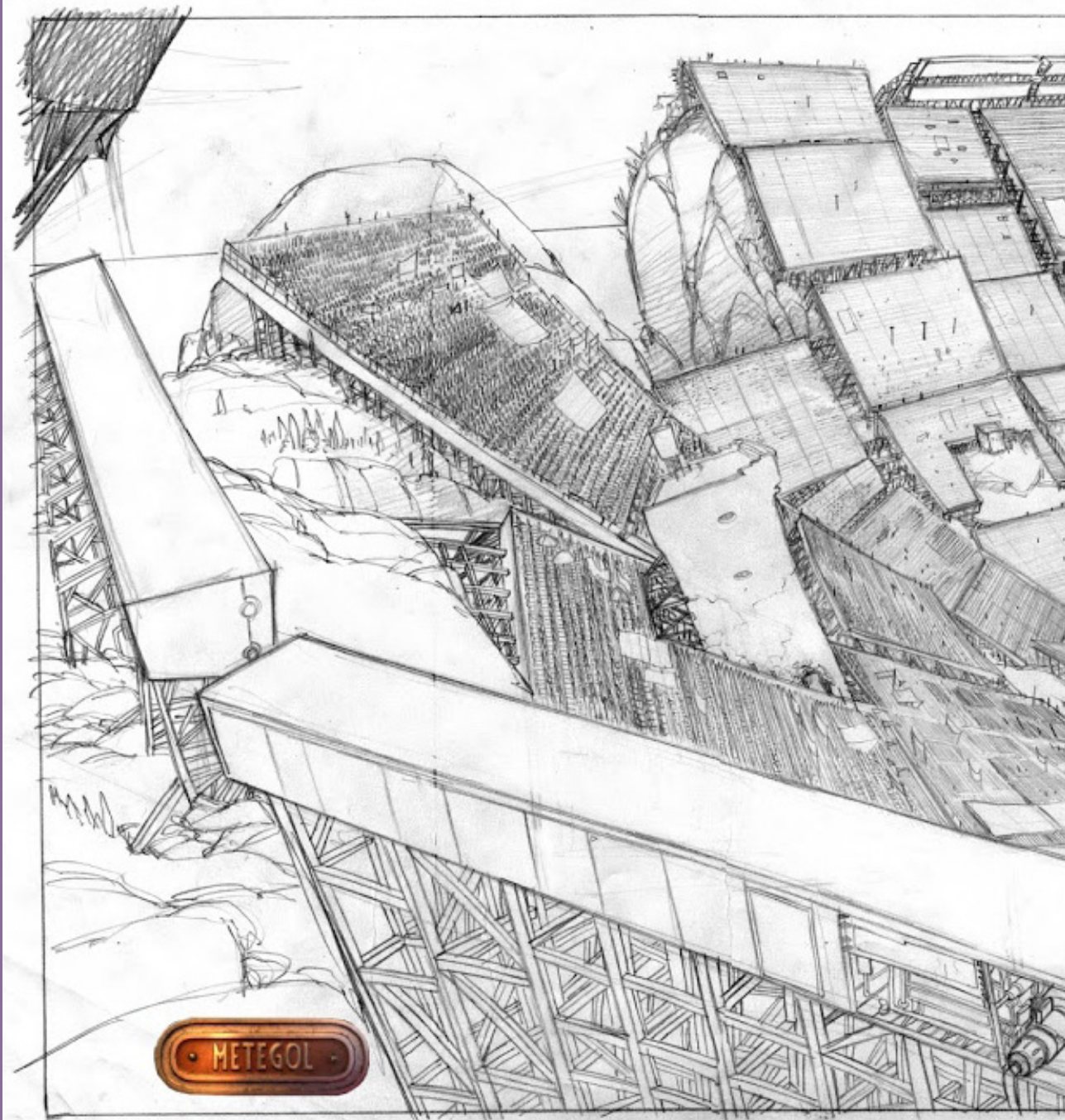
que en este momento ha tenido experiencia en grandes producciones y poder transmitir eso a los chicos, que es lo mejor. Los chicos son nuestro futuro de lo que podemos lograr en el futuro de la animación y hay que transmitirlo. Yo sigo pensando como un pibe de 20 años aunque en realidad soy un pendejo de 47, me hago el pendejo pero no lo soy y bueno, entonces la realidad es que me siento muy conectado a ellos todavía en ese punto.

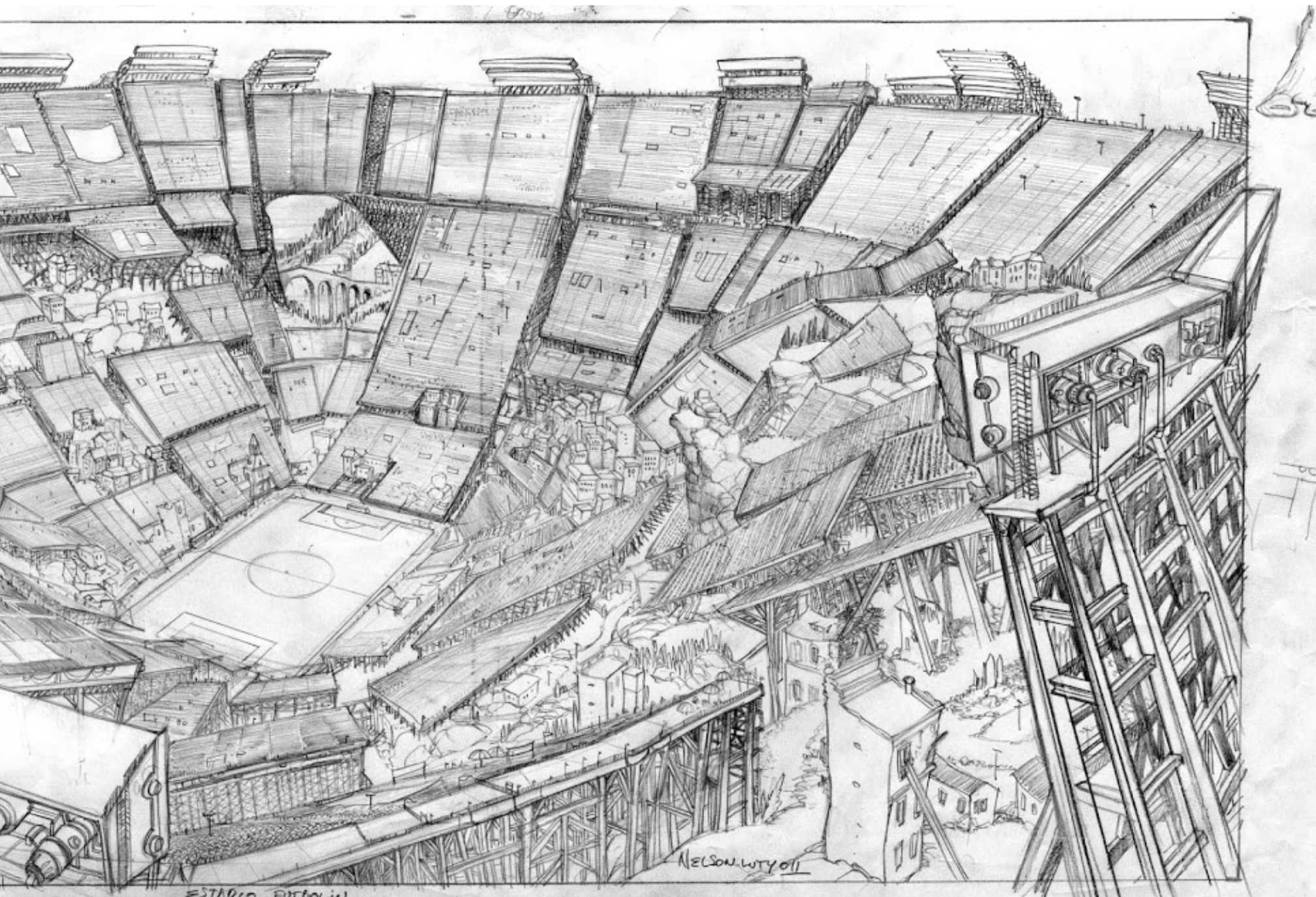
- Hay que seguir pedaleando hacia adelante, Latinoamérica puede y los chicos tienen que estudiar y salir adelante con esto, lo van a lograr.

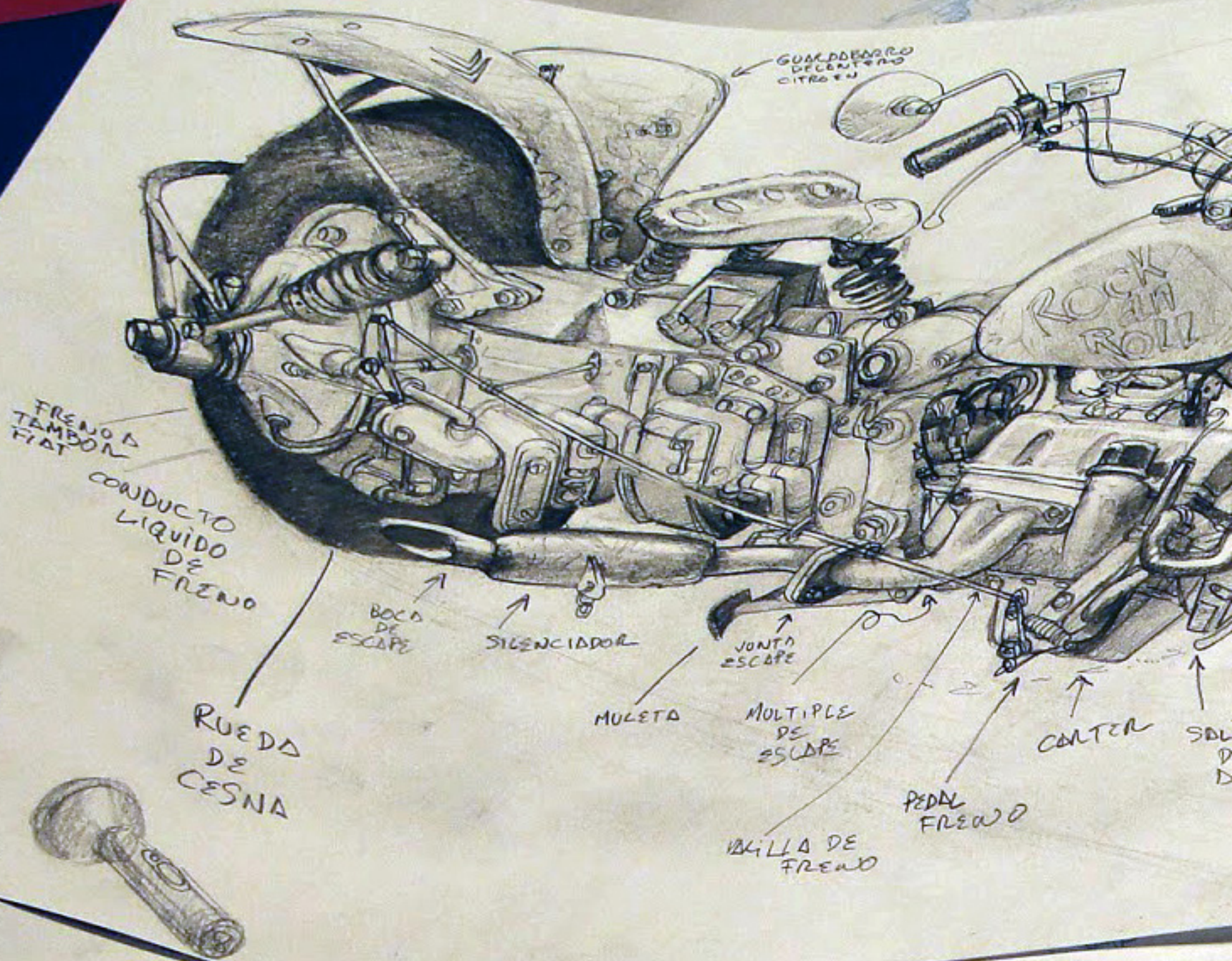
SM: Cuéntanos de tus más recientes proyectos ¿En qué has estado trabajando?

- Estuve trabajando en un cortometraje, se llama "Arroz y Fósforos", lo estoy hice con mi socio Javier Beltramino. Estoy trabajando como director de arte, diseñé los escenarios, muchas cosas, pero estoy dirigiendo desde afuera; gran esfuerzo está haciendo la gente que está trabajando desde el estudio, Matchsticks Studios Animation. Desde mi criterio, el cortometraje es muy lindo, emociona, se trata de eso: contar una historia que emociona a la gente.

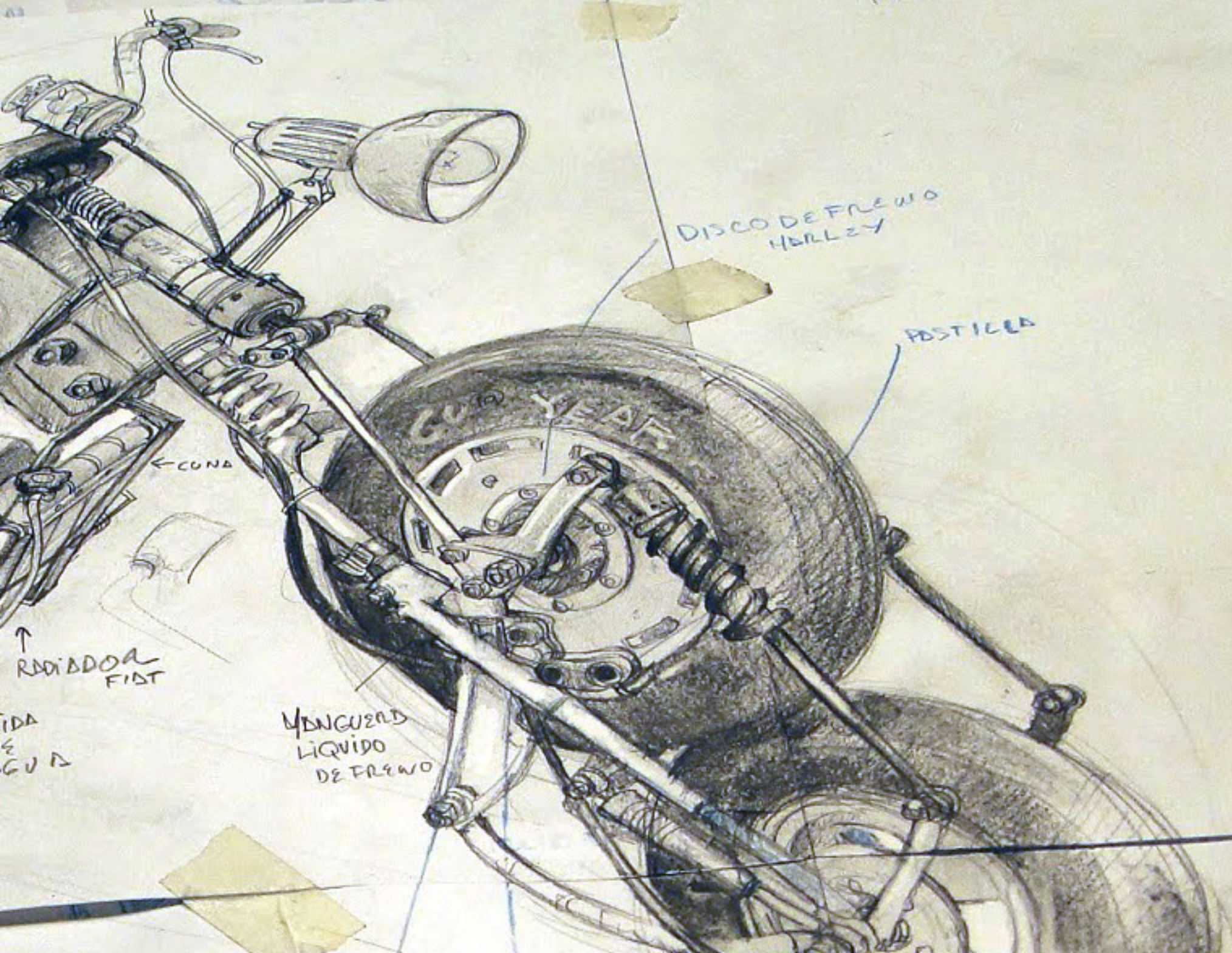
- Lo estamos presentando en un par de festivales importantes, pero ante todo me quiero presentarlo en Latinoamérica, que es el punto inicial para mostrar: es un corto latinoamericano, porque mucha gente de Latinoamérica está trabajando con nosotros en esto y entonces lo considero de esa manera, no tiene país, no tiene fronteras. Y como yo digo, yo no soy de ningún país, soy terrícola; lo de las fronteras me parece una estupidez humana. SM







PROPS



DISCO DE FRENO
HARLEY

POSTILERA

← CUNA

↑ RADIADOR
FIST

IDA
E
VUELTA

MANGUERA
LIQUIDO
DE FRENO



CONCEPT ART
DISEÑO DE PERSONAJES
ILUSTRACIÓN
CÓMIC
STORYBOARD
ANIMATIC

**CONTENIDO ORIGINAL
SERVICIOS 2D Y 3D**

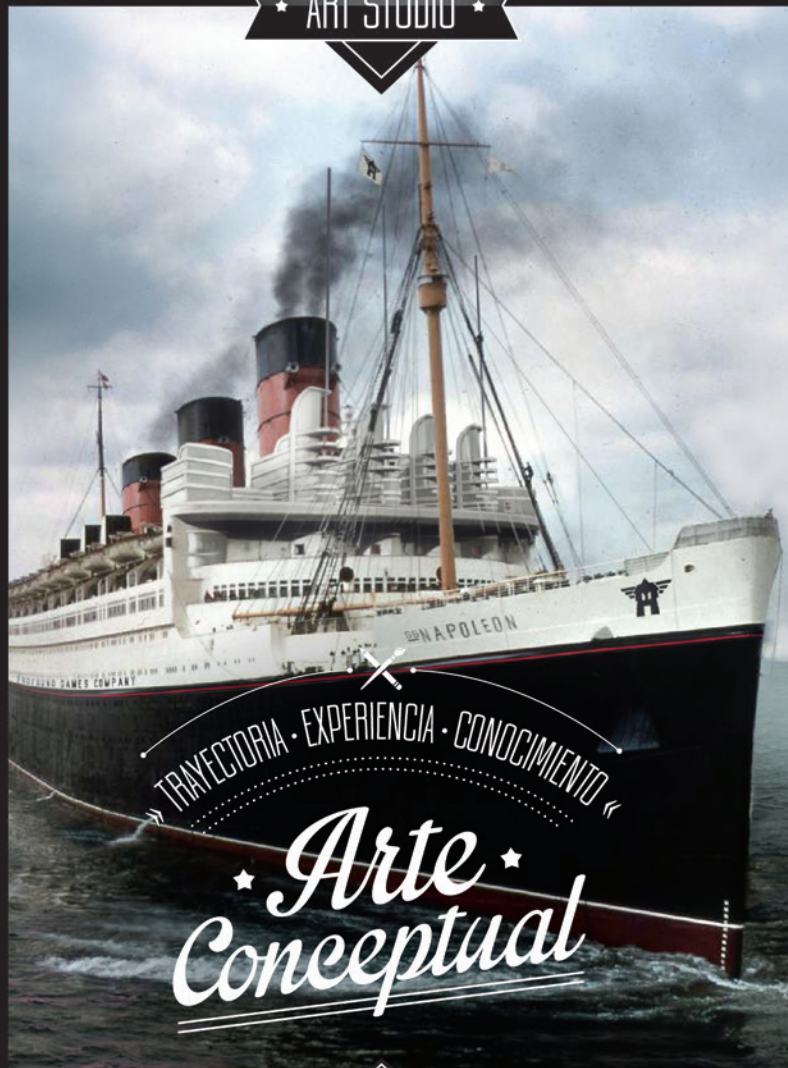


wildbunch
STUDIO

ANIMACIÓN
MOTION GRAPHICS
MODELADO ORGANICO
HARD SURFACES
SHADING Y TEXTURIZADO
VFX



WWW.WILDBUNCHSTUDIO.NET
CONTACTO@WILDBUNCHSTUDIO.NET



Luty es uno de los principales estudios especializados en arte conceptual de Latinoamérica. Bajo la dirección de Nelson Luty, Federico Moreno Breser y Lucas Rios quienes a través de sus experiencias, trayectorias y conocimientos lideran un equipo de artistas y profesionales destacados, convirtiéndose en una pieza clave en las mayores producciones de la industria cinematográfica, televisiva y de videojuegos.



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



El Puma "Manihuel", "Clarita" y el Condor "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

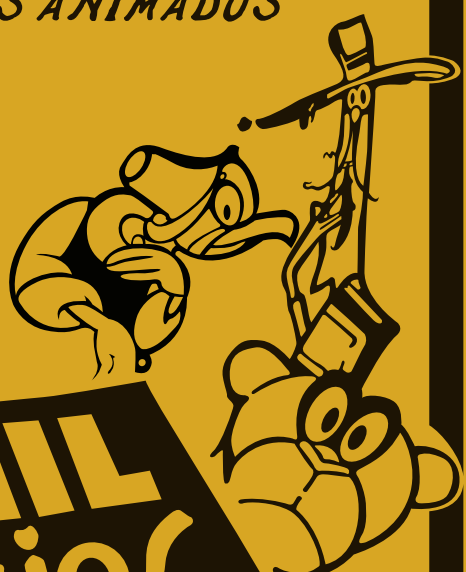
El público premio con cálidos aplausos cada exhibición de los primeros dibujos animados chilenos. El grandioso triunfo obtenido es el mejor estímulo para los esforzados autores de:

15 MIL Dibujos

DE JAIME ESCUDERO Y JUAN CARLOS TRUPP

Elogiada durante su filmación por Walt Disney
durante su estadía en este país

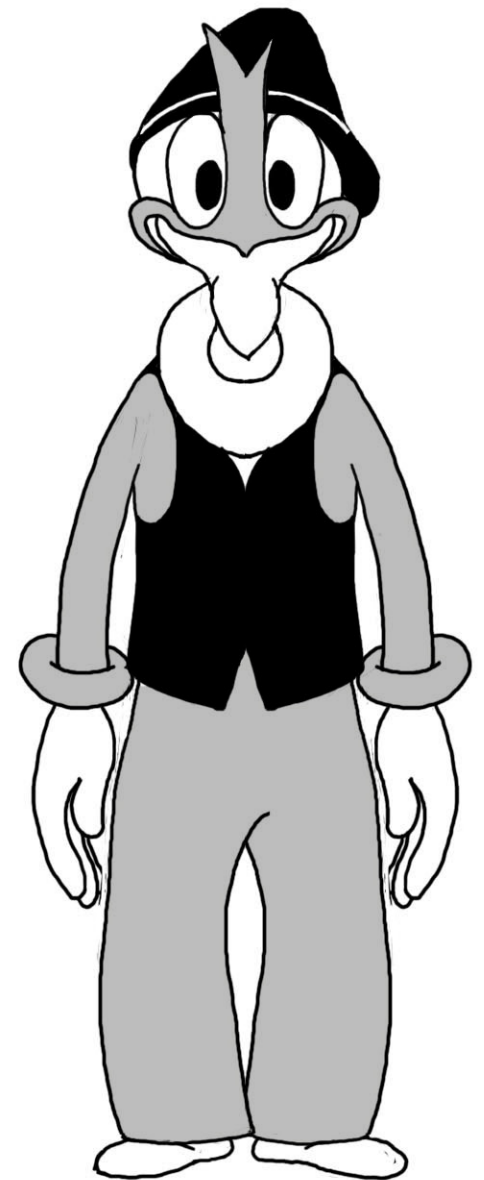
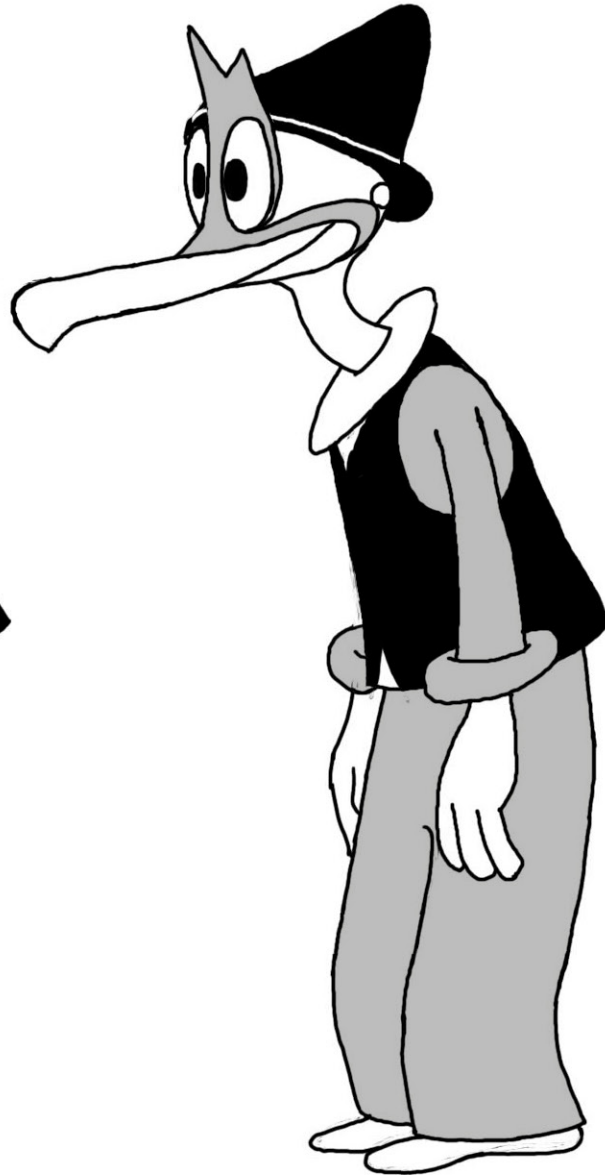
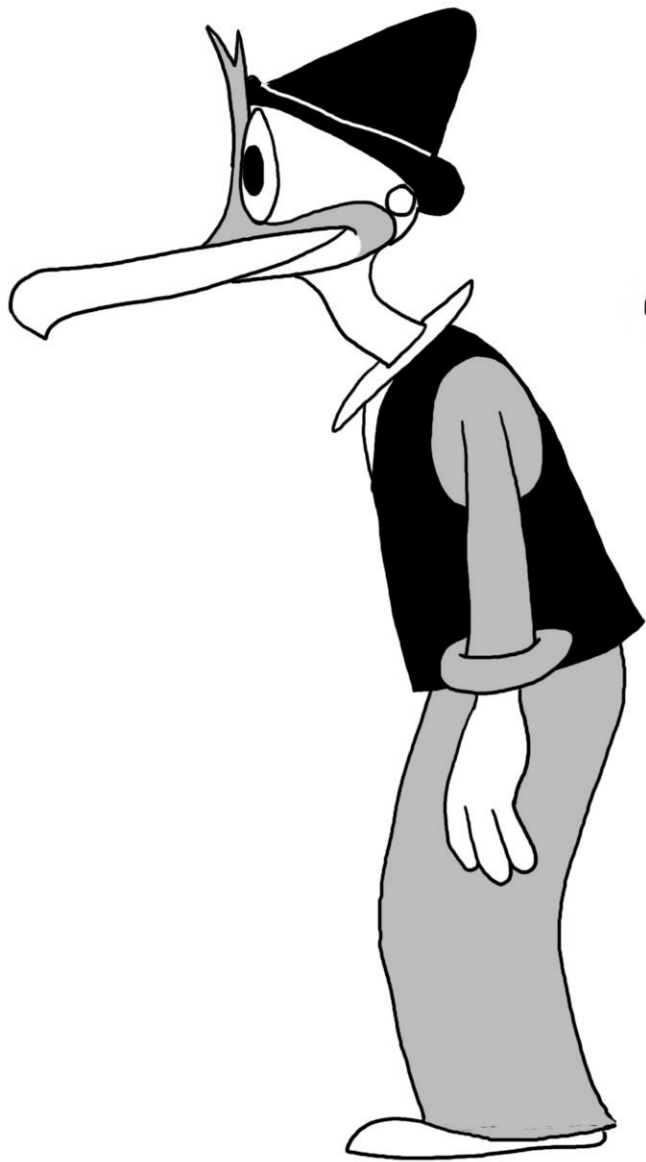
(PARA MAYORES Y MENORES)



Aviso aparecido en el diario Ilustrado



El Condor "Copuchita"



Rotación del Condor "Copuchita" realizada por Alejandro Rojas para Solomonos Magazine



Juan 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 trebol

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 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

Rotativo MIAMI

T.SPLENDID ENTRADA PERMANENTE DE 11 A 23.30 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 engullece 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 FERRUFINO
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 Condor 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.

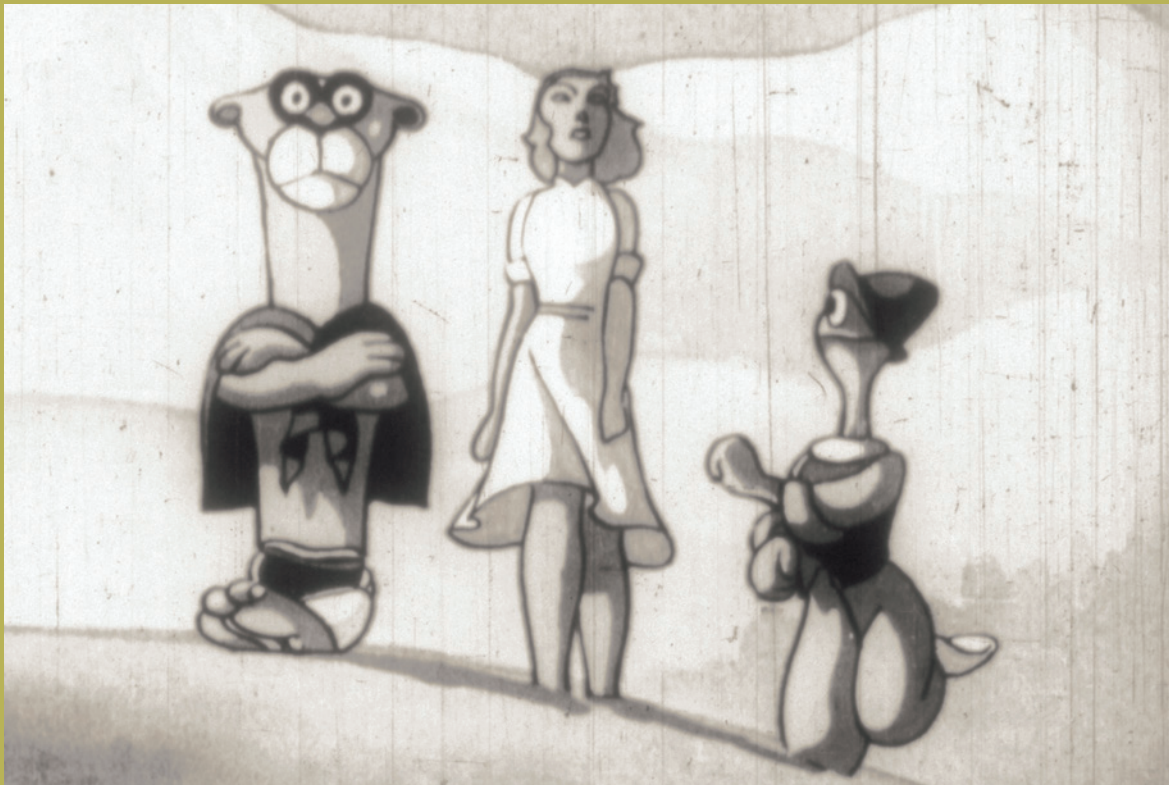
No ayudaron críticas que dijeron que sus animaciones “no tienen más méritos que las de ser un ensayo casi de laboratorio” (Revista Ecran). En el fondo eran crueles y



"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 Condor "Copuchita".



“Manihuel”, “Clarita” y “Copuchita”

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.



Juan Carlos Trupp

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

POSTULA AL PROGRAMA DE DIFUSIÓN TECNOLÓGICA (PDT)

Apoya propuestas que promueven el acercamiento de las pequeñas y medianas empresas al conocimiento tecnológico de vanguardia a través de actividades de:

- Exploración y búsqueda en terreno -a nivel internacional- de nuevas tecnologías.
- Difusión y adopción de las mejores prácticas, técnicas y conocimientos disponibles que contribuyan a su competitividad.

Infórmate en www.corfo.cl o llamando al 600 586 8000



Gobierno
de Chile

gob.cl

TVN EL CANAL

De las sonrisas, DE LOS APLAUSOS, DE LAS OVACIONES
DE LOS BAILES DE LAS PIRUETAS, de los colores,
DE LAS TEXTURAS, DE LOS QUE IMAGINAN, de los que se emocionan.
de las caras pintadas, DE LAS PALABRAS, de los que llegan acompañados,
de las notas musicales, DE LOS QUE LLEGAN SOLOS, de los que se transportan.
DE LA BUENA ONDA, DE LO REAL, de lo imposible de la cultura.

TVN EL CANAL DE LA CULTURA

tvn

EL CANAL
DE CHILE

PIERRE COFFIN

“Con la animación no necesitas entender el lenguaje para entender lo que está pasando con las emociones, es magia.”

El estreno de Los Minions, es la tercera película de la franquicia de Mi Villano Favorito. El largometraje, que se enfoca en la historia de los secuaces de Gru, presentó desafíos a los que sus creadores y directores no se habían enfrentado, partiendo por la creación de un guión con personajes que no hablan.

Por Josefa Villaseca





Pierre Coffin

Cuando le plantearon la idea de realizar una película que se centrara en la historia de los populares y amarillos personajes de *Mi Villano Favorito*, su co-director Pierre Coffin respondió sí sin siquiera pensarlo. La popularidad y el potencial de los minions hacían que generar un largometraje animado con ellos en el rol protagonista fuera una gran apuesta.

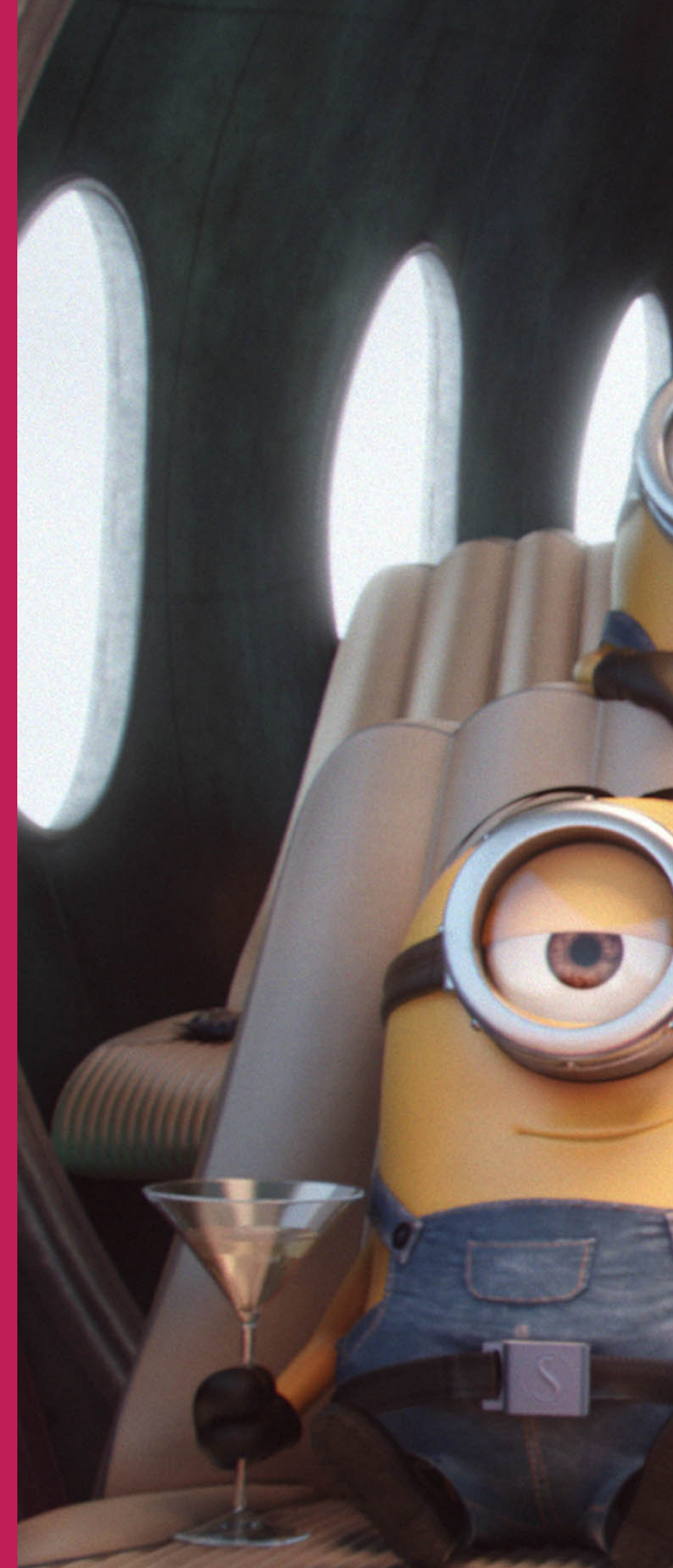
Tres años más tarde, y a días de su estreno mundial, el director se arrepiente de sus palabras. Y es que aunque el resultado es una película que cuenta con alta expectación del público, el proceso de desarrollo fue más duro de lo que había pensado inicialmente.

Pierre Coffin se inició en la animación estudiando en la prestigiosa Escuela de Animación Les Gobelins en Francia. Recuerda este período como una etapa de búsqueda

de su identidad como animador y director, para llegar finalmente a la animación computacional, área en la que se desempeña actualmente y que le ha llevado a dirigir tres de las películas animadas más exitosas de los últimos años: *Mi Villano Favorito* (2010), *Mi Villano Favorito 2* (2013) y *Los Minions* (2015).

SM: ¿Cómo ingresaste al mundo de la animación y especialmente al área que te dedicas?

- Cuando comencé a interesarme en la animación el padre de una novia estaba trabajando en una compañía que hacía dibujos animados para niños. Los visité y ahí supe que quería hacer ese trabajo. Aprendí a animar en 2D (animación tradicional) y siempre traté de encontrar otras técnicas. Siempre me costaba mucho dibujar y vi en la animación en computador que no tenía que dibujar los mismos personajes





una y otra vez y asegurarme que siempre se vieran igual. Cuando la animación en computadores comenzó a convertirse en lo que es hoy en día, sentí que esta era una ruta que podía seguir que no necesitaba todos los dibujos que yo sabía que no podía hacer.

SM: ¿Tienes alguna influencia de animación que te haya llevado a encontrar tu identidad como animador?

- Mis recuerdos infantiles están todos relacionados con clásicos de Disney. Pero una de mis grandes fuentes de inspiración ha sido Los Simpson, porque me hizo entender que los personajes no tenían que ser dibujados completamente bien. Lo importante eran los personajes y lo que le estaba pasando a ellos. Esto abrió mi mente a un mundo en donde no tenías que tener las habilidades de un artista de Disney para ser capaz de contar las historias que quieres contar.



Cuando el animador español Sergio Pablos llegó con la idea de realizar una película acerca de la vida común y corriente de un villano, Pierre Coffin inmediatamente se fascinó por el concepto. “Era muy fuerte. Hacer de ese hombre malvado un personaje real que tiene sus problemas, que tiene que pagar cuentas y tiene que pagarle a sus secuaces”, señala el director. Cinco años después de la primera entrega, Coffin reconoce que al momento de estrenar la primera película no sentía seguro de su éxito.

SM: ¿Hubo algún momento en el que previste el impacto que la película y los personajes iban a tener?

- ¡No lo sabía! (risas). Después de terminarla pensé que iba a fracasar, teníamos tantas versiones y con la que nos quedamos no era la de un comienzo. Tuvimos que bajarle el tono a todo, después de todos los cambios y los

años se sentía distinto a lo que nos propusimos hacer. No preví ninguna emoción saliendo de los personajes, lo que aparentemente sí ocurrió. Lo único que sí preví fue que esos pequeños amarillos personajes se iban a convertir en algo grande. Solo lo supe porque los diseños eran geniales, las ideas que encontramos para ellos eran geniales, sentí que todo encajó alrededor de estos personajes y los hizo sus propios protagonistas.

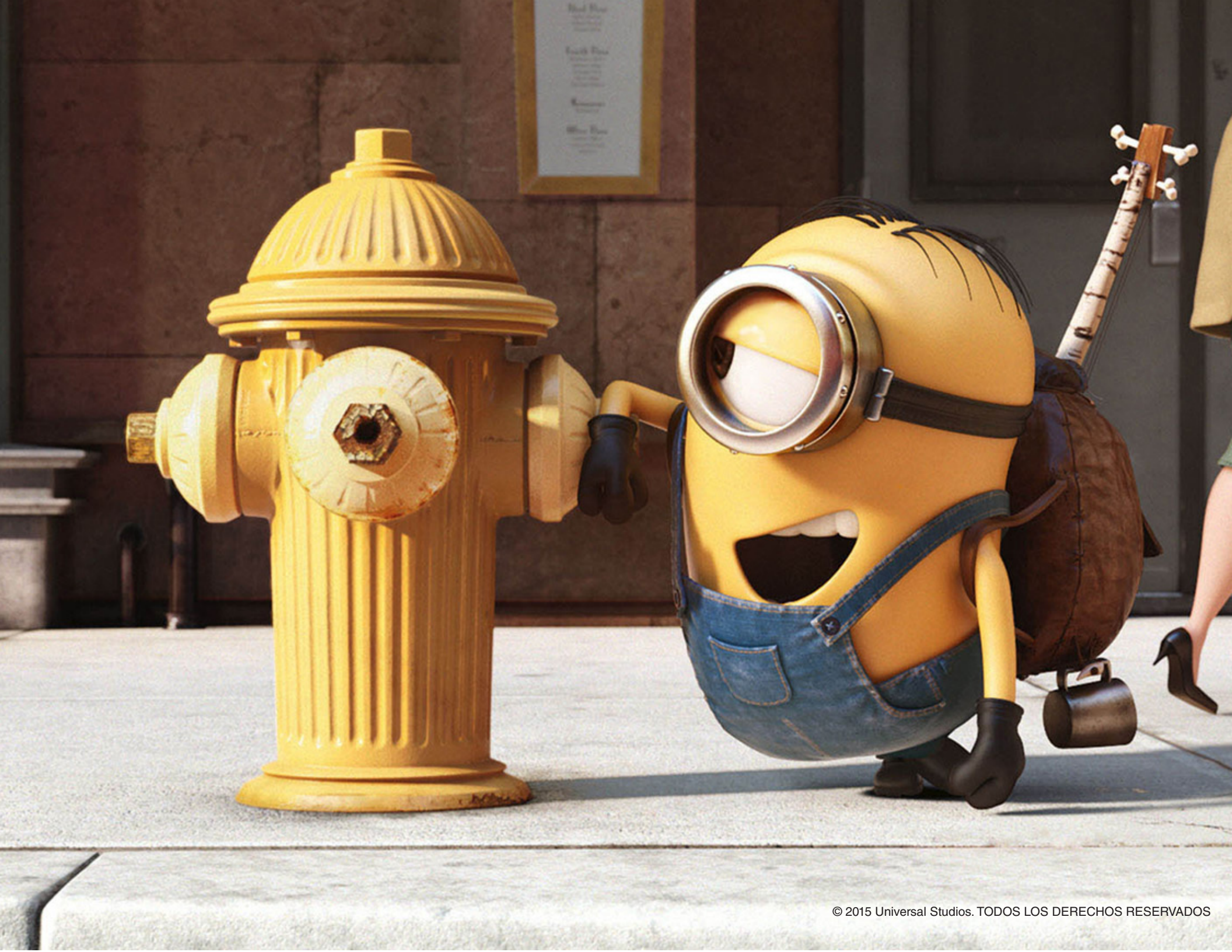
SM: Sin embargo, la idea original de los minions también era diferente ¿Cómo se llega al resultado final de un personaje y cómo ayuda a lo que son hoy en día?

- Originalmente Sergio Pablos los imaginó como gente real y normal, personas musculosas. Pero no teníamos suficiente dinero para hacer todos estos sofisticados personajes humanos con músculos. Le pedimos a Eric

Guillon (director de arte) que pensara en una alternativa y diseñó pequeños tipos, humanos, con overoles y poleras. Nos gustó la idea de los overoles, así que mantuvimos eso y le dijimos que siguiera buscando. Chris Renaud tenía esta idea de unas pequeñas criaturas viviendo bajo la tierra, así que les pusimos lentes y todas las cosas encajaron. Cuando el test de animación llegó comenzamos a darles una voz y todo el diseño, el input de Chris y mi voz, se triangularon y se transformaron en estos pequeños personajes.

SM: ¿Cuándo supiste que podrían protagonizar su propia película?

- Esa fue la parte más difícil de hecho. Chris Meledandri (productor), al final de Mi Villano Favorito 2, nos preguntó si veíamos un potencial en una película de minions. Chris Renaud tenía dudas y yo dije, sin si quiera pensar: ‘¡Sí claro,





*"Inicialmente el guión fue
muy difícil de escribir solo
por las limitaciones de
estos personajes, eran solo
descripciones, lo que es muy
difícil de escribir y
muy poco atractivo",*
Pierre Coffin

son personajes divertidos!'. Y tres años después resultó que no era tan fácil como yo esperaba, porque ¿cómo escribes un guion en donde los personajes no hablan?

- Tuvimos la idea de ir descomponiendo lo que los nos hace seres humanos. Esta especie de estudio de ellos llevó a todo: Kevin es el líder, es el personaje principal de la historia y tiene estos dos sub-minions con características individuales, tiene una misión de búsqueda pero también tiene estos pequeños problemas (Stuart y Bob) que tiene que acarrear. Podías tener conflictos entre los personajes, emociones entre ellos y poniendo en la mezcla un personaje humano como lo es Scarlett Overkill, tienes todos estos tipos de dinámicas por todos lados con los que puedes divertirte y con suerte la audiencia será capaz de conectar más con los personajes.

- Nunca debería haber dicho que iba a ser fácil, pero en el tiempo no estaba pensando en cómo haces una película acerca de tres personajes que no hablan o que no entiendes su lenguaje. Al final, espero que todos entiendan lo que está pasando. Lo mágico que viene con la animación es que no necesitas entender el lenguaje para entender lo que está pasando con sus emociones, es magia.

SM: Además haces las voces de los minions desde la primera película ¿Cómo es esto para ti, como director?

- Lo genial de que yo haga las voces es lo fácil que es. El animador tiene una idea viene hacia a mí y me dice '¿Podemos hacer esta situación en la que un minion le dice al otro esto?', yo puedo ir a mi oficina, hacer las voces y entregárselas para que anime sobre ellas. Hay un gran valor en eso porque tratamos muchas cosas, lo que vas a ver es una hora y media pero hemos hecho como dos horas. Así que pudimos intentar cosas sin comprometernos



mucho y solo porque yo hice las voces era muy práctico, no tenía que pagarme a mí mismo mucho era solo cuestión de tiempo.

SM: Han pasado cinco años desde la primera película de Mi Villano Favorito. No tenías mucha fe al principio pero ahora en retrospectiva ¿Qué crees es lo que ha hecho que las películas sean tan exitosas?

- Es divertido porque pensé que a la primera no le iba a ir bien porque la emoción no estaba siendo verdadera. Cuando la estrenamos en Annecy fue la primera vez que la vi con audiencia y respondían a todo lo que queríamos que respondieran. Después de dos años y medio ya no sabes si la gente se va a reír de bromas que inicialmente encontraste divertidas y después de verlas una y otra vez

dejan de serlo.

- En cuanto a Los Minions, creo que va a fallar completamente (risas). Si no estuviera trabajando en estas películas y los viera todo el tiempo pensaría: '¡Oh dios, no Minions de nuevo!'. Si amo la película y aunque había muchas cosas que no queríamos hacer, encontramos la solución más cómoda para hacerlas. Probablemente es mi película más personal hasta el momento, así que siento que si fracasa va a ser totalmente mi culpa.

SM: ¿Sientes presión al hacer una película acerca de personajes tan populares?

- ¿Presión? ¡No! Puedo dormir en las noches aunque no lo creas (risas). Estoy muy seguro de que las personas están

"Tuvimos que pasar por todo para establecer que necesitábamos tres personajes, que debían tener tres personalidades individuales o de otra forma para la audiencia, e incluso para nosotros, iba a ser muy difícil sentir algo por ellos"

Pierre Coffin

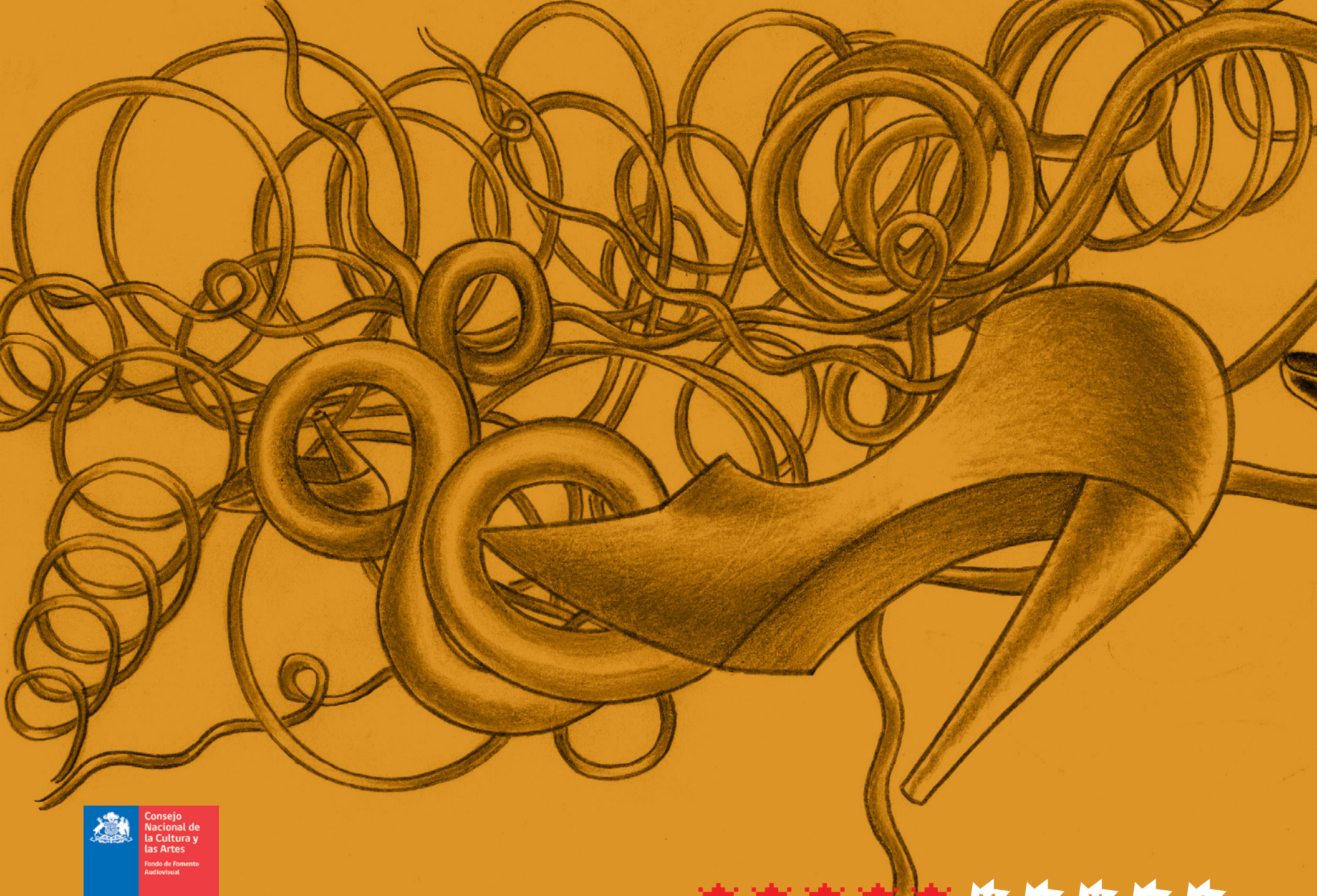
esperando que esta película sea una película divertida y reírse cada vez que vean a un minion. No puedes hacer eso y espero que la gente lo entienda, creo que por eso tuvieron los mismos problemas con Madagascar y los Pingüinos. Creo que fracasó solo porque querían ser divertidos todo el tiempo, finalmente nunca sentías emociones, la historia era mala y no era una película al final, era solo un gag después del otro. Definitivamente no queríamos hacer eso. Tenemos, pienso y espero, una gran historia y es todo acerca de los personajes.

SM: ¿Qué podemos esperar de la película? ¿Vamos a conocer de dónde viene los Minions y como encuentran a Gru?

- Cuando empezamos a pensar en la idea de dónde venían, teníamos esta gran secuencia de créditos de apertura en 2D donde decíamos que empezaron de estas pequeñas células amarillas que siguen esta gran célula que se estaba comiendo a otras. Así que gradualmente pusimos la idea de que estos pequeños tipos han estado siguiendo a las criaturas más grandes y malvadas de su tiempo. Básicamente en los primeros 10 minutos los vemos yendo a través de distintos maestros muy rápido y luego mientras la historia evoluciona ellos se detienen en el personaje de Sandra Bullock (Scarlett Overkill) porque piensan 'Esta es la indicada, definitivamente es la indicada'. Y la segunda parte de tu pregunta: ¡No puedo responder, van a tener que ver la película! **SM**







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

S O L O M O N O S

Solomonos Magazine se reserva los derechos de la publicación. Prohibida su reproducción sin autorización. Los conceptos vertidos en los artículos de Solomonos magazine, corresponden a los autores y no necesariamente coinciden con los de Solomonos Magazine. Solomonos Magazine declina toda responsabilidad por los derechos que pudieran derivarse de la lectura y/o interpretación del contenido de los artículos publicados. Está prohibida su reproducción por cualquier medio sin previo permiso del propietario del copyright. Las fotografías, marcas, íconos, imágenes y logos fueron suministrados por los respectivos entrevistados.